

ТРАНСФОРМАЦИЯ И РЕДУКЦИЯ ОБРАЗА ТЕЛЕСНОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ МЕДИАКУЛЬТУРЕ

Д. С. Михайлова

*Белорусский государственный университет, г. Минск;
науч. рук. – Е. К. Сельченко*

В статье рассматриваются особенности презентации телесности в современной медиакulturе через призму модусов трансформации и редукции. Со временем меняются и характеристики телесности, и область ее участия в культуре. Так, на данный момент телесность – это пограничный феномен в виду того, что виртуализация жизни пусть еще не так явно, но трансформирует наше восприятие, наш быт и привычки, наше восприятие телесного.

Ключевые слова: телесность, медиакultura, редукция, трансформация, виртуальная культура

Рассматриваемые в данной статье модусы телесности одновременно схожи и различны. С одной стороны, мы видим тело концептуальное и переосмысленное, с другой – тело, вписанное в окружение и как будто призванное быть лишь одним из его эстетических элементов. Смотря на визуальную культуру с первой позиции, мы отмечаем, что медиа-среда переполнена телесными образами, однако присмотревшись, заметим, что образы эти не всегда привычны или однозначны в своей репрезентативности.

Мы постараемся проследить, какие культурные факторы определяют границы человеческой личности и тела. Для начала, обратимся к термину «редукция», который мы используем в своем исследовании. «Редукция» (лат. *reductio* — сведение) означает сокращение. Таким образом, редукция телесности – это сокращение телесности, уменьшение ее значимости и доли присутствия в культуре. Помимо редукции нас интересует трансформация, то есть преобразование естественного облика человеческого тела.

Человека всегда интересовало сокровенное и тайное. Эдмунд Берк – англо-ирландский публицист, автор работы «Философское исследование происхождения наших идей возвышенного и прекрасного». Несмотря на возраст, в котором работа была написана (предположительно 19 лет) и характер скорее публицистический, чем научный, идеи Э. Берка заняли свое место в истории этических теорий. Определяя дихотомию прекрасного и возвышенного, Э. Берк приходит к суждению, что если прекрасное нравится и расслабляет, то возвышенное сопряжено со страхом и ужасом. Про страх он отмечает следующее: «Для того чтобы сделать любую вещь очень страшной, кажется, обычно необходимо скрыть ее от глаз людей, окутав тьмой и мраком неизвестности» [1, с. 89]. Далее при-

водятся примеры темноты в храмах, страха ночи и живущих в ней демонов. Сегодня можно говорить о «мраке неизвестности» в отношении технологий, так как среднестатистический пользователь смартфона не знает, как он устроен. Мы также испытываем трепет перед роботами, которые пугают одновременно человекоподобием и нечеловечностью. Тем не менее, чувство возвышенного влечет человека, таинства сакральных ритуалов или таинства технологий, современных или древних, не перестают интересовать и являются даже инструментами воздействия. На таинстве выстроена любая сакральная практика. При этом сакральность или даже шаманизм – то, что является популярным в современном зрелищном искусстве.

Несмотря на то, что современная культура кажется крайне телоцентричной, заметны определенные тренды, нацеленные на трансформацию привычного телесного образа и поиск опыта за границами тела.

В средневековой Японии самураи следовали «Пути воина» или науке достойной жизни и смерти. В XX веке «Путь воина» снова оказался актуальным, только уже будучи философией не самураев, а индейских шаманов, а точнее, американского писателя Карлоса Кастанеды. Измышления К. Катанеды, вероятно, кажутся достаточно радикальными вариантами аскезы. Так, социальный образ замещает реальную личность, поэтому воин должен опустошить себя, отказаться от образа, созданного миром. Имея «пустую» личность воин может формировать любые новые представления о себе. В рамках данного мировоззрения, запрет на фотосъемку кажется естественным шагом. Изображение человека концептуализирует его, моментально создавая обусловленный образ. Образ, отображенный на фотографии, начинает доминировать над реальным человеком, которому образ принадлежит. Сам Кастанеда запрещал себя фотографировать. Тем не менее, обратив внимание на данную идею о власти образа над человеком, невозможно отрешиться от отсылок к современной фотоэпидемии.

Современный человек, просматривая архивы своих фотографий будет искать наиболее соответствующие сформированному в его представлении образу внешность и эмоциональное состояние. В такой ситуации образ принимает на себя сам человек, надевая его как маску. Социальные сети, будучи совокупностью информации о человеке, становятся искусственным телом. Из всех элементов создается виртуальный покров. Однако нам важно лишь то, что медиареальность направляет сознание на внешнее, на впечатление и влечение. При этом азарт к видоизмененности, деформированности тела набирает обороты.

Хамелеонный характер современной культуры проявляется на разных уровнях. Обратимся к кассовому кинематографу. Согласно нашему

предположению, самые кассовые фильмы основаны на истории персонажей с нечеловеческими характеристиками. В качестве статистических данных для анализа, мы использовали список самых кассовых фильмов, сгенерированный порталом Кинопоиск. Предлагаем проанализировать фильмы из списка «Мир: Самые кассовые фильмы», в которых, по нашему мнению, прослеживаются мотивы эскапизма от привычного человеческого образа (2). На первых позициях расположились «Аватар», «Мстители», «Звездные войны», «Гарри Поттер», «Трансформеры». Только со 138-ой позиции начинают стабильно появляться фильмы на бытовые сюжеты. Данная ситуация может объясняться не только хорошо выстроенной системой массового кинопроизводства, поставленного на коммерческую основу, но актуальностью «эскапизма» от обыденной повседневности и привычного уклада жизни. Потенциальный зритель ищет нечто, что больше его возможностей и эмпирического опыта.

Тем не менее, обратимся к главным персонажам франшиз: Аватар, Дарт Вейдер, Волан-де-морт, Железный человек, Дейви Джонс, Голум, Человек-Паук, Джокер, Бэтмен и т. д. – все эти герои имеют лишь отдаленную связь с образом человека. Создатели визуального облика подобных персонажей базируются на механизме, работающем в самой глубине культуры, который мы описывали ранее – страхе неизвестности, вызывающем трепет и завороченность. Как правило, нечеловеческие черты характерны для злодеев, что поддерживает тенденцию к эстетизации зла и созданию зрелищного продукта.

Ситуация, сложившаяся среди киноперсонажей не является замкнутой лишь в сфере кино, а поддерживается и с других сторон. Актуальной нишей медиакультуры является производство визуального контента для музыкальных исполнителей. Сенсацией 2019-го года стала исполнительница Билли Айлиш. Певица, выступающая в необычном амплуа, становится образцом стиля, и встретить девушку, имеющую яркий цвет волос, носящую безразмерную одежду и линзы, достаточно просто. В чем-то это определяет и характер нового поколения молодежи, которая готова свободно следовать вычурным образам медиа-культуры.

Феноменом в русскоязычном пространстве стала группа Shortparis, которая имеет в своем характере шаманскую основу и пугающую нечеловечность голоса вокалиста. Телесную отчужденность можно отметить в визуальности группы IC3PEAK. В клипах группы видится телесность, лишенная душевной составляющей. Как если бы мертвое тело могло продолжать действовать. Исполнитель Хаски будучи до крайности телесен, демонстрирует нечеловечность своего тела. Подобный принцип лежит и в эстетике Томи Кэша, который периодически цитирует образы из цирка уродов. В музыкальной сфере, в отличие от кино, нельзя сказать,

что трансформация телесности является доминирующим трендом, так как самые популярные исполнители существуют в рамках достаточно традиционных концепций. Тем не менее, мы видим, как определенные стилистики работают на данной позиции и насколько они являются факторами популярности.

Выразительной в данном направлении является мода. Тело всячески драпируется, окрашивается, создавая образ, оторванный от привычного человеческого облика.

Таким образом, одни из важных тенденций современной культуры в отношении телесности – модусы модификации и редукции. Стилизация внешности, достижение внечеловеческой эстетики, тяга к шаманическому и неизвестному – то, что пользуется спросом и вызывает отклик, может быть не у всей культурной аудитории, но, по крайней мере, у молодежного контингента. Развитие концепта виртуального тела нам еще только стоит проследить, как и оценить влияние виртуализации множества процессов на образ телесности, роль тела. Но мы уже видим, как телесность утверждается в качестве субъекта и объекта эстетической сферы жизни.

Библиографические ссылки

1. Берк Э. Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного: Пер. с англ. / Общ. ред., вступ. Статья и коммент. Б. В. Мееровского. – М.: Искусство, 1979. – 237 с.
2. Мир: Самые кассовые фильмы [Электронный ресурс] // Кинопоиск. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/top/lists/52/> – Дата доступа: 05.03.2020.
3. Подорога В. А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию / В. Подорога, - М. Ad Marginem, 1995. – 341 с.
4. Пронкина, Е. С. Репрезентации личной жизни в социальных медиа (на примере социальной сети ВКонтакте) / Е. С. Пронкина // Обсерватория культуры. – 2017. – №8. – 23 – 29 с.