



КАРНАВАЛЬНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ВИРТУАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ

© Е. В. Савенкова

Савенкова

Елена Владимировна

доцент кафедры философии

Самарская

гуманитарная академия

В статье рассматривается проблема виртуального общения через призму карнавальной культуры. Обнаруживаются как сходство, так и различие традиционного карнавала и виртуального сообщества. Выявляется принципиальное различие статуса тела в карнавальной культуре и в виртуальном пространстве.

Ключевые слова: карнавал, структуры карнавально-го праздника, виртуал, виртуальное общение, тело.

Вопрос о статусе общения, да и вообще сообщества в виртуальном пространстве – это, в конечном счете, вопрос о статусе субъекта. Вернее о том, каким образом и по каким правилам собирается конструкция субъекта, как выстраиваются стратегии субъективации в информационном обществе. Можно даже провести некую параллель между карнавальной и виртуальной культурой, основываясь на опыте распада субъекта, построении стратегий, ведущих к децентрации, произвольному движению от идентичности к идентичности, создающему само поле виртуального (или же карнавального) действия.

Современные научные теории виртуальной реальности, изучая изменения, производимые компьютерными технологиями на характер человеческого общения, все чаще отмечают его мутации в сторону «детского», «безответственного», «мифического», «синкретически-разорванного», «первобытного». Уже здесь видится некоторая неточность, и даже предвзятость оценки интересующего нас

Е. В. Савенкова

явления. Хочется заметить, что сам вышеуказанный диагностический ряд не совсем корректно выстроен и больше напоминает борхесовский список чудесных животных, в который на самых непонятных основаниях попали и «нарисованные тонкой кистью», и «только что разбившие вазу». Конечно, каждый из этих диагнозов в какой-то мере применим к виртуальному общению, но они никоим образом не выстраиваются в синонимичный ряд и задействуют различные структуры организации смысла. Тема карнавальной составляющей виртуального общения, в принципе, неоднократно поднималась в различных исследованиях, но, как правило, карнавальная составляющая мыслится существующей в Сети без потери качества, на тех же основаниях, что и в культуре Средневековья и глубже – в культуре архаического праздника. Впрочем, уже эти три способа организации социального пространства принципиально различны, хотя и наследуют один другому.

Следует сразу же отметить, что и сама карнавальная культура, структуры которой детально проанализированы М. Бахтиным, достаточно далеко отстоит от архаического праздника, уже здесь мы сталкиваемся с элементами отчуждения, трансформации традиционного аграрного общества в оторванное от циклического времени поле городской культуры. Например, историю Венецианского карнавала, как правило, возводят к римским сатурналиям, впрочем, здесь мы замечаем принципиальный разрыв, отсылающий к утрате связи с циклами аграрного производства. В торговой Венеции появляется некоторая избыточность, необязательность в устройстве карнавального действия, теперь оно не связано с праздником урожая и даже не всегда полностью совпадает с церковным календарем. Историки отмечают, что иногда карнавальные празднества длились до полугода. Ни одно традиционное сообщество не смогло бы позволить себе такой роскоши и равнодушия к сезонным изменениям. Только торговая Венеция или, шире, средневековый город, живущие в собственном, оторванном от натурального хозяйства ритме, могли погрузиться в столь длительные празднества. Скорее, здесь мы имеем дело с разгулом как таковым, со снятием, стиранием, прежде всего, социальных границ и табу. Ношение масок уже не отсылает нас к культу предков или исполнению ритуала, но просто решает в игровой форме вопрос снятия вины, причем, правила игры или конвенциональная договоренность достаточно четко регулируют дозволенную степень недозволенности. Конечно, Венецианский карнавал выполняет еще функцию структурирующую и, если так можно выразиться, космообразующую, но выполняет ее уже через механизмы отчуждения. Хотя очевидно, что в карнавале соблюдается важнейший, по мнению М. Бахтина, аспект культуры – двумерность. Карнавал не знает границы между жизнью и искусством, хотя границу между сакральным и профанным уже не поддерживает. «В сущности – это сама жизнь, но оформленная особым игровым образом. В самом деле, карнавал не знает разделения на исполнителей и зрителей... Карнавал не созерцают – в нем живут, и живут все, потому что по идее своей он всенароден. Пока карнавал совершается, ни для кого нет другой жизни, кроме карнавальной. От него неку-

да уйти, ибо карнавал не знает пространственных границ. Во время карнавала можно жить только по его законам...»¹ Плотность и тотальность карнавала сама по себе отрицает все то, что за пределами праздника. Уникальность карнавального действия не в том, что оно последовательно снимает, высмеивает социальные структуры и статусы, а в том, что снимается, ставится под вопрос, проверяется на прочность сам механизм запрета. Но можно ли по аналогии с карнавалом сказать что чат – это «сама жизнь, но оформленная особым игровым образом»?

И да, и нет: с одной стороны, виртуальное пространство достаточно точно и абсолютно ненамеренно воспроизводит структуры карнавального праздника. Налицо и двумерность, и снятие границ и запретов, и наличие масок, даже смеховая культура и гротеск. Но, с другой стороны заметны принципиальные различия касающиеся, прежде всего, статуса тела.

Действительно, медиа-средства сегодня тяготеют к воспроизводству архаических парадигм, можно даже говорить о некой квазимифологизации современности. Но все же, мы должны зафиксировать не только банальное и во многом бросающееся в глаза сходство, но и довольно симптоматичное и принципиальное различие, свидетельствующее о радикальном изменении переживания тела. Собственно, тело, включенное в поток виртуального общения, – это тело раз-воплощенное, лишенное плотности, а значит и теряющее уязвимость. Можно даже говорить об эффекте «растворенной телесности», об отсутствии плотного, живого тела, трансформации его в образ. Соответственно, в поле виртуального общения люди не могут быть представлены друг другу иначе, чем через тексты и только лишь через тексты. В пределах текст и автор, породивший его, становятся тождественными, ведь ничего кроме символических рядов и отсылок не может поддерживать плотность существования виртуала². Для карнавального же действия именно плотность, витальность, даже брутальность и преизбыток тела были принципиальной основой переживания праздника. Карнавальное сообщество всегда чрезмерно плотное, шумное, разнузданное, объевшееся, упившееся и, именно поэтому, живое. Живость же виртуального сообщества структурирована иначе. Здесь также задействован механизм преизбытка, но это не барочное тело, прущее во все стороны, разворачивающее себя в праздничном действе. Скорее речь здесь может идти о преизбытке желания и стратегии субъективации в виртуальном общении – это стратегии желания, но не желания чего-то конкретного, определенного. В виртуальном пространстве мы сталкиваемся с тотальностью желания. В предельном смысле слова, виртуал бесконечно желает чего-то желать, и уже не так важно – чего. Таким образом, телесная включенность в карнавальное действие, не знающая праздного зрителя сме-

¹ Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990. С. 12.

² Подробнее о понятии «виртуал» см.: Иваненко Е. Критика виртуального разума, или Быть Джоном Малковичем // *Mixtura verborum* 2008. Небытие в маске. Самара, 2008.

няется жадной включенностью безразличного потребителя всех возможных форм общения. Например, сами блоггеры и участники виртуальной коммуникации отмечают, что чаты, даже при декларировании тематики, очень редко остаются тематическими, общение в режиме реального времени делает глубокомысленные беседы или сложные, многоплановые ритуально-игровые отношения проблематичными. Обычно общение в чатах производит впечатление простого, фатичного, бесцельного обмена высказываниями, осуществляемого единственно для поддержания контакта. Основной движущей силой здесь оказывается желание развлечения. Именно поэтому в поле виртуального общения втягивается образ: фото, видео, коллаж и т. п. или, на худой конец, «аватарка» (картинка-маска, формирующая ассоциацию по поводу субъекта коммуникации).

Итак, рассмотрим некоторые моменты виртуального общения, которые отсылают нас к структурам карнавального праздника, но все же не дублируют саму природу карнавала.

Прежде всего, отметим, что применительно к виртуальности говорить о ситуации «человек в социуме» не совсем корректно. Многочисленные исследователи³ отмечают, что в виртуальном социуме «человека» вообще нет, скорее следует говорить о виртуальных образах. В силу изначальной анонимности и невидимости, в сетевых коммуникациях субъект обычно творит себе виртуальный образ сообразно своим желаниям, возможностям и стратегиям саморепрезентации. В данном случае, мы действительно можем говорить о субъекте как об эффекте сборки, хотя субъектность здесь и ситуативна, продиктована настроением и идеальными представлениями «о Себе». Можно даже говорить о рефлексах рефлексии⁴, управляющих созданием субъекта коммуникации, именно поэтому субъект здесь – это всегда уже маска, на которую смотрит не только Другой, но и сам ее «автор», становящийся Себе Другим в этом, всегда частном акте самолюбования. Таким образом, виртуальный мир чата оказывается для пользователя «иначе организованной реальностью», своеобразным «миром наизнанку», который, тем не менее, столь же (если не больше) реален, как и мир по другую сторону монитора. Подобное игровое оформление мира и создает в сетевых социумах своеобразный стиль общения и характеризуется отрицанием реальной жизни, реальных статусов, общепринятых норм коммуникации, да и, в определенной мере, просто реальных людей. Например, у Кота Нопасарана, Правнука Конана, Юстаса или Офелии нет ни занудных родителей, ни вездесущих детей, ни пристаю-

³ Более подробно об этой проблеме: Жичкина А. Е., Белинская Е. П. Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета. 1999; а также: Жичкина А. Е., Белинская Е. П. Стратегия саморепрезентации и Интернет и их связь с реальной идентичностью // <http://flogiston.df.ru/projects/articles/strategy.shtml>

⁴ Подробнее об этом механизме см.: Иваненко Е., Корейская М., Савенкова Е. Зеркало и субъективность или рефлекс рефлексии // *Mixtura verborum* 2007: Сила простых вещей. Самара, 2007.

ших со своими проблемами жен или мужей – то есть вообще никаких социальных обязательств, кроме обязательства отсылать к контексту имени и развлекать собеседника-соучастника виртуального общения. Это игра условностей и условных персонажей. «Карнавальное» общение базируется на разнообразнейших мистификациях, театральности, инсценировке реальных и нереальных ситуаций, хамстве и эпатаже, ироничности и юморе, оно перенасыщено шутками, остротами, каламбурами, игрой словами – в общем всем, что подчеркивает: это не унылая повседневность, но праздник жизни. Здесь, безусловно, продолжает действовать принцип переживания *двумирности*, заявленный Бахтиным относительно карнавальской культуры.

Но и по отношению к переживанию *двумирности* в виртуальном общении можно отметить принципиальные изменения. В отличие от тотальности карнавального действия, виртуальное пространство скрыто, раздроблено и ситуативно, оно есть, если так можно выразиться, только «в компьютере» каждого отдельного пользователя, но в то же время это «праздник, который всегда с тобой». Пребывание в этом праздничном пространстве исчерпывается лишь возможностями каждого отдельно взятого пользователя, но само пространство виртуального общения бесконечно, нет никакого поворотного момента времени, после которого виртуальное действие заканчивается. Виртуальное пространство абсолютно равнодушно как к смене дня и ночи, так и к смене времен года; способ бытия виртуала, его темп потребления и производства знаков не привязан к круговороту вещей в природе. Здесь значительно большую роль играют рейтинги, лента активности и рост посещаемости. Любопытно, что переживание перманентной *двумирности* для самого виртуала может еще и усложняться попытками проверки реальности на прочность. В частности, отмечается, что рано или поздно каждый виртуал старается пробиться к «реальному человеку», стоящему за заинтересовавшим его виртуальным персонажем. Подобный стиль общения – «общение в виртуале со сброшенными масками» – обозначается как «доверительное». Притом, что правила игры не меняются и под «маской-ником» Гусена обнаруживается некая Света Иванова 13-ти лет от роду, данное «реальное» лицо – это тоже маска, но уже маска саморепрезентации.

Анонимность – другая принципиальная сторона виртуального общения, также связанная с карнавальской культурой, восходящая к традиции ношения маски, стирания социальных и этических границ. Даже покинув «открытый эфир» виртуальности, где анонимность культивируется и виртуал, чаще всего, обозначен только ником, и назвавшись в «приватности» своим реальным именем, виртуал остается не более чем образом, бликом на экране монитора. Причем анонимность не следует понимать исключительно как отсутствие ответственности. Как в случае карнавального праздника, так и в случае виртуального общения анонимность – это еще и загадка. А значит, пусть и на долю секунды, аноним может привлечь внимание и стать объектом желания. В силу того, что виртуал формирует свой образ исключительно через тексты, фото или видео, по

сути, отождествлен с ними, его собеседник не имеет о нем никакой иной информации, даже первичной, считываемой при визуальном или тактильном контакте, – пол, возраст, социальное положение и т. п. остаются за кадром. Равно как запах, тембр голоса, жесты и прочие мелочи, создающие более привычный образ Другого.

Кроме того, весьма значимо и такое следствие анонимности, как отсутствие ответственности. Одна только возможность в любой момент прервать общение и навсегда исчезнуть в не имеющей границ Сети позволяет себя вести несколько иначе, чем в повседневном опыте коммуникации. Возникает своеобразный эффект «разговора в поезде», когда именно перед незнакомым человеком «выворачивают душу наизнанку», потому что понимают – возможности встретиться после откровения не будет и лицо не только не будет потеряно, но еще и приобретет дополнительный лоск, ведь незнакомец примет «историю бедствий» за чистую монету.

Как бы не стремился виртуал в Сети «быть самим собой», он всегда не тождественен себе. Виртуальные двойники не могут быть схожи с их создателем хотя бы потому, что действуют, да что там «действуют» – живут в мире, принципиально отличном от реального. И это вполне осознается или хотя бы интуитивно понимается большинством виртуалов. У анонимного двойника, тем не менее, есть своя история, свои взлеты и падения, рейтинг и репутация, которой дорожит прежде всего тот, кто себя позиционирует в данном сообществе. В каком-то смысле, добропорядочный горожанин, принимающий участие в карнавальном действе, мог позволить себе значительно больше безответственности, чем современный виртуал, и единственное, чем рисковал человек эпохи позднего Средневековья – это собственное тело, его целостность и сохранность.

Действительно, анонимность дает ощущение безопасности, но еще глубже это ощущение позволяет пережить сложный статус тела в виртуальном пространстве.

Анализировать статус виртуального тела можно двояким образом: как тело, расположенное перед монитором РС, или же как тело, создаваемое и пересобираемое виртуалом по ту сторону монитора. В любом случае это будет очень странное, купированное тело – либо полностью бесплотное, либо странным образом деформированное.

Тело, расположенное у монитора, – это, прежде всего, «тело кликающее», вся жизненная сила индивида сосредоточивается в ... пальцах. Можно даже сказать, что палец умнее, чем ум, палец быстрее осваивает предлагаемое ему новое действие, а разум плетется за пальцем, создавая возможные концепции и схемы объяснения. Кроме того, палец анонимнее, чем разум. Ему не надо решать проблему собственного «Я» и идентифицировать себя с чем-либо. Именно движение пальцев пользователя РС создает анизотропию пространства и времени, то есть выделяет и иерархизирует наши желания, создавая из хаоса порядок посредством нажатия кнопки.

С изобретением кнопки мы имеем дело с необходимостью нового положения тела (как минимум, пальца руки) в пространстве. Доведение это-

го нового положения до уровня утилитарности влечет совершенно новые культурные и телесные практики, причем в момент изобретения прагматика нового отнюдь не является очевидной.

Конечно, уже с точки зрения тела как организма, переход к чтению и письму – это телесная инвалидизация индивида. Вместо того, чтобы выразить эмоцию непосредственно в акте коммуникации через разговор, песню, танец, запах, прикосновение, человек создает коммуникативные протезы: бумагу, ручку, книгу. Он пользуется этими протезами, уменьшая свою телесную подвижность, становясь «инвалидом». Само освоение коммуникативных практик чтения и письма дано через педагогическое насилие. Прежде всего – физическое. Человека заставляют менять свои положения и позы, вырабатывать новые и фиксировать их. Тем самым заставляют его подчиняться, адекватно реагировать на власть и управление.

Дети, кстати, интуитивно или явно сопротивляются тому насилию, с которым происходит культурное освоение практик чтения и письма. Чтение и письмо понижают «степени свободы» тела, уменьшают горизонты телесных событий. Переход к компьютерной коммуникации в свою очередь инвалидизирован с точки зрения традиционных практик чтения и письма и сопровождается появлением новых практик социального управления и принуждения. По-видимому, есть общность, роднящая практики кнопочной культуры и традиционные практики карнавальской культуры.

Поразительным представляется тот факт, что при всей скудости действия и активности пользователя, сведения его движений к минимуму в виртуальном общении наблюдается разгул желаний, эмоции зашкаливают, захваченность виртуала сравнима, разве что, с захваченностью шамана собственным танцем-медитацией. И здесь мы можем рассмотреть тело, создаваемое виртуалом по ту сторону монитора, собственно тело-образ, на долю которого и приходится вся интенсивность переживания и все риски. Именно это тело разомкнуто, представляет из себя чувствующую (или желающую) поверхность. Такое тело – рассеянное, скользящее с головокружительной скоростью в буйстве красок, картинок и образов можно в духе Делеза и Гватари назвать телом без органов. Тело виртуала прошло через ряд коллизий, которые деформировали привычные структуры идентичности, подрезав на корню связи со всякой завершенностью, поэтому виртуальное общение не терпит единообразия. О теле виртуала неправильно будет говорить как о части пространства, ограниченной замкнутой поверхности, оно принципиально не все «здесь», хотя и «сейчас». В этом и состоит природа неуязвимости, «вечности» тела виртуала. Риск, интенсивность переживания, интерес, захваченность – все эти эмоции относятся только к «сейчас», «здесь» находится вне зоны досягаемости, и это очень непривычный хронотоп, радикально отличный от хронотопа карнавального тела.

Смех в виртуальном общении, как и смеховая культура карнавала, выполняет важнейшую функцию снятия границ через их осмеяние. Но и здесь мы наблюдаем достаточно радикальные изменения в отношении к статусу смеха. Если в традиционной карнавальской культуре осмеянию

подвергались самые серьезные вещи, такие как грех, смерть, власть, богатство, церковь, то в виртуальном общении осмеяния достойно все: любое подозрение в серьезности, любое мало-мальски пафосное высказывание в виртуале уже само по себе становится смешным и уж, конечно, требует немедленного высмеивания со стороны соучастников действия общения. Здесь не может быть ничего серьезного, поскольку ничему нельзя доверять, и даже у самых официальных сайтов есть форумы, способные снизить любой пафос. Смех в виртуальном общении – это естественная стихия цинического разума, обеспечивающая его плавное и бесконечное скольжение от одной зоны интереса к другой.

Характеризуя природу карнавала, М. Бахтин отмечает, что «... идея карнавала отчетливей всего проявлялась и осознавалась в римских сатурналиях, которые мыслились как реальный и полный (но временный) возврат на землю сатурнова золотого века. Традиции сатурналий не прерывались и были живы в средневековом карнавале, который полнее и чище других средневековых празднеств воплощал эту идею вселенского обновления»⁵.

Действительно, важнейшим здесь оказывается не только ритуальное переживание возврата времени творения, но и плотность этого переживания, обеспечивающаяся именно временным характером праздничного действия, который подчеркивал, но в то же время позволял пережить смертность, конечность человеческого существования. Возвращение ко времени творения – это и есть космообразующий механизм как архаического, так и карнавального праздника, это действительно общая структура, которая их объединяет, сохраняя при этом некоторые различия. Но характер виртуального «праздника общения» или развлечения – другой. Здесь действует иная и довольно странная сила – сила бесконечно отсроченного обновления мира. Именно поэтому виртуальное пространство безгранично как потенциально, так и актуально; именно поэтому стирается граница телесности, плотности; именно поэтому мы можем говорить как о децентрированном субъекте, так и об отсутствии центра структуры виртуального в целом. Дело в том, что виртуал имеет дело не со временем творения, но со временем хаотичного кишения безразличного многообразия всего. Точнее, виртуал, ускользая за окоем мира, «уходя от реальности», ускользает и от опыта времени, временности существования, оказывается до времени, до творения. Именно поэтому виртуальное пространство для нас так притягательно – оно лишено определенности, стабильности, полно потенци (силы). В каком-то смысле – это так горячо любимое Делезом становление или бесконечные вариации возможного, так и не ставшего реальным, не обремененного плотностью существования со всеми его издержками.

⁵ Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990. С. 12.

Carnival component of virtual communication

E. Savenkova

The summary: A virtual communication problem is considered from the carnival culture point of view. Similarities as well as distinctions between the traditional carnival and the virtual community are investigated. As it comes out, the status of body in carnival culture is different than in the space of virtual communication.

Key words: carnival, carnival holiday structures, virtual subject, virtual communication, body.