ілюстратора чи програміста-дизайнера максимально візуалізувати текст.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барт Р. Риторика образа / Ролан Барт // Избранные работы : Семиотика : Поэтика : Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. Косикова. – М.: Прогресс, 1989. – С. 297–318.
2. Бердт В. Мій друг Юрко Циркуль та інші : [шкільний роман] / Валентин Бердт. – Л.: Видавництво Старого Лева, 2012. – 272 с.
3. Біличенко О. Художня література в інформаційно-комунікаційному просторі сучасності : [монографія] / Ольга Біличенко. – Слов'янськ : СДПУ, 2012. – 351 с.
4. Гридін С. Федько, прибулець з Інтернету / Сергій Гридін. – Л.: Видавництво Старого Лева, 2012. – 151 с.
5. Гридін С. Федько у віртуальному місті / Сергій Гридін. – Л.: Видавництво Старого Лева, 2012. – 207 с.
6. Детская литература: Учебник для студ. высш. пед. учеб. заведений / И. Арзамасцева, С. Николаева. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательский центр "Академия", 2005. – 576 с.
7. "Діти мріють зустріти на сторінках книжок своїх ровесників з їхніми моральними пошуками і психологічними драмами" : [інтерв'ю з письменником В. Бердтом / записала К. Яковленко] [Електронний ресурс] // "День". – 2013. – 21 лют. – Режим доступу : http://www.day.kiev.ua/uk/article/ukrayinci-chitayte/sekreti-pidlitkovoyi-literaturi-vid-dity-achogo-pismennika.
8. Еллестрьом Л. Теоретичний підхід до медіа трансформацій / Ларс Еллестрьом // Захід – Схід : основні тенденції розвитку сучасного порівняльного літературознавства : [антологія] / Науковий проект, загальна редакція Л. Грицик. – Донецьк : ЛАНДОН-ХХІ, 2012. – 376 с.
9. Зайцева К. Інтерсеміотичний код дитячої літератури (на матеріалі "Класних коміксів") / Катерина Зайцева // Література. Діти. Час: Вісник Центру дослідження літератури для дітей та юнацтва. – Вип. 3. – Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2012. – С. 77-82.
10. Лановик М. Антропологічні матриці в інтерпретації текстів національних культур / Мар'яна Лановик // Новітня теорія літератури і проблеми літературної антропології / Упорядник І. Папуша // Studia methodologica. – Випуск 24. – Тернопіль: Редакційно-видавничий відділ ТНПУ ім. В.Гнатюка, 2008. – С. 75.

11. Литвиненко О. Дитяча книга в мультимедійному середовищі: сучасний стан та перспективи розвитку [Текст] : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. наук із соціальних комунікацій : спец. 27.00.03 "Книгознавство, бібліотекознавство, бібліографознавство" / Ольга Литвиненко. – Харків, 2011. – 23 с.
12. Марченко Н. "Текст для дітей" як форма самоусвідомлення та трансформації суспільства [Електронний ресурс] / Наталя Марченко. – Режим доступу : http://www.chl.kiev.ua/key/Books/ShowBook/48.
13. Огар Е. Сучасна українська дитяча книга і світ дитинства / Емілія Огар // Іноземна філологія. – Вип. 119. – К., 2007. – С. 84–87.
14. "Суть взаємодії – це нове знання, досвід, переймання найкращого" : [інтерв'ю з літературним критиком О. Лущевською / Із матеріалів круглого столу на тему: "КЛЮЧові питання дитячої літератури України"] // Інтернет-ресурс "Ключ". – 2011. – 14 квіт. – Режим доступу : http://www.chl.kiev.ua/key/Books/ShowBook/59.
15. Фивер У. Когда мы были детьми. Два века книжной иллюстрации для детей. 123 иллюстрации, из них 44 цветные / Уильям Фивер ; пер. с англ. А. Ильф. – М. : Советский художник, 1997. – 97 с.

АРХЕОЛОГІЯ МАШИНИ МОЗКУ В РОМАНІ ЙЕНА БЕНКСА "МІСТ"

Вікторія ІВАНЕНКО
Київський національний лінгвістичний університет

У статті розглядається феномен реплікації та цитатності життя як специфічного типу кодування діалогу між свідомістю і машиною у діахронічно-археологічних межах постгуманістичної теорії Річарда Дойла. Матеріалом дослідження є роман сучасного шотландського письменника Йена Бенкса "Міст". Досліджено два типи археологічної реконструкції суб'єкта у пост-вітальному просторі: класичний тип, де машина виступає об'єктом такої реконструкції, та пост-класичний тип археології (за Мішелем Фуко), де сам суб'єкт виступає (біологічною) машиною, що розсіюється в наборі дискурсивних практик.

Ключові слова: код життя, археологія, суб'єкт, дискурс, машина.

В статье рассматривается феномен репликации и цитатности жизни как специфического типа кодирования диалога между сознанием и машиной

в диахронически-археологических рамках постгуманистической теории Ричарда Дойла. Материалом исследования является роман современного шотландского писателя Иэна Бэнкса “Мост”. Исследуется два типа археологической реконструкции субъекта в пост-витальном пространстве: классический тип, в котором машина выступает объектом реконструкции, и пост-классический тип археологии (согласно Мишелю Фуко), в котором сам субъект является (биологической) машиной, которая рассеивается в наборе дискурсивных практик.

Ключевые слова: код жизни, археология, субъект, дискурс, машина.

The phenomenon of replication and citationality of life seen as a specific encoding in the dialogue between consciousness and machine within the limits of diachronic-archeological aspect of Richard Doyle’s posthuman theory is under consideration in this article. Iain Banks’ novel *The Bridge* is the material of the study. The two types of the subject’s archeological reconstruction have been researched: the classical type where machine is seen as the object of reconstruction, and the post-classical one (associated with Michel Foucault) where the subject itself is the biological machine dispersed in a number of discourse practices.

Key words: life code, archeology, subject, discourse, machine.

Людина – це винахід, і археологія нашого
мислення легко доводить його нещодавнє походження.
Як, можливо, і близький кінець.
(Мішель Фуко “Слова і речі”)

У своїй теоретичній роботі 2003 року “Мозок як програмне забезпечення” (Wetwares) Річард Дойл пише про організми, які використовують “цитатність” (citationality) як рушійну силу існування [8, с. 21]. Цими організмами, на думку Дойла, є люди, а реплікують вони коди “життя”. Саме цитування, трансформація, репродукція коду “життя” примушує нас лягати в лікарні на операцію, підтримувати “про-життєву” політику (наприклад заборону абортів), вступати в клуби шанувальників штучного інтелекту. Код “життя” є пристрастю і формою залежності, а більшість людей – теоретичні біологи, біогенетики, реципієнти донорських органів – є наркоманами [там само]. Англійське сленгове слово “наркоман” (junkie), яким послуговується Дойл, визначається в Оксфордському словнику англійської мови як “an agent who will get hold of it if he can” [12]. Також дойлівська теорія проливає несподіване і, в певному сенсі, грайливе світло на термін молекулярної біології “junk DNA”, який характеризується як генетичний код “з невідомою

функцією” [10]. Таким чином, людина як біологічний різновид наркомана життя реплікує цей код у міжкодові простори взаємовідносин між біологічними та штучними машинами (прикладом може слугувати лікарняне обладнання і такі машини, як оксигенатор (апарат штучного кровообігу), що реплікують та цитують “життя” у просторі між людиною і машиною). Подібна реплікація коду вітальності лежить і в основі роману сучасного шотландського письменника Й. Бенкса “Міст”.

Бенкс – по-своєму унікальний шотландський автор, підґрунтя романів якого (як мейнстрімових, так і науково-фантастичних) складає зацікавлення сучасними йому американськими теоріями, які постулюють будь-який феноменологічний досвід як ілюзію, продукт, сконструйований органічною матерією мозку. Для Бенкса сутнісними параметрами, що визначають його творчість (а, відповідно, для його дослідників – напрямки інтерпретації цієї творчості), є досягнення комп’ютерних технологій та генетики, які, на думку письменника, демонструють, що людина є лише певною системою кодувань. Діяльність людського мозку в парадигмі світоглядних уявлень шотландського автора – це програма, яка може бути скопійована, збережена, перенесена, а власне мозок є моделлю, запрограмованою еволюцією. У своєму есе “Декілька зауважень щодо Культури” та кількох інтерв’ю Бенкс зізнається у своєму захопленні пост-гуманістичними теоріями “кіборгів” та “пост-віталізму”, теоретично висвітленими в той самий період, коли писалися його романи, в роботах американських теоретиків Донни Гаравей “Маніфест для Кіборгів” (1985), Ганса Моравіца “Діти мозку” (1988), Джона Барроу та Франка Тіплера “Антропний космологічний принцип” (1988), Маргарет Боден “Штучний інтеллект та природня людина” (1987) та пізніше переглянутими Річардом Дойлом (“Wetwares, 2003) [3; 9; 11; 5; 6; 8]. Для Бенкса, користуючись словами Гаравей, загадка світу полягає в “проблемі кодування інформації [9, с. 2284]”. “Життя постає як копіювання, збереження та передавання зразків інформації, які повторюють себе в різних матеріальних субстанціях: наприклад, створення організмів, які є достатньо повторюваними для того, щоб рухатися від комп’ютера до комп’ютера, які можуть самокопіюватися через широкі мережі... розвінчує монополію біоматерії серед організмів та розширює поняття “вітальності” <...> життя стає експліцитною віртуальністю, без певної локалізації, але водночас, присутнє всюди [8, с. 9]”.

З огляду на такі теоретичні орієнтації автора не дивно, що сюжетною основою роману “Міст” виступають образи та коди, спродуковані

діяльністю мозку головного персонажа Алекса Леннокса. Унаслідок страшної автокатастрофи на мосту по дорозі до Единбурга Леннокс впадає в кому. Машина мозку Леннокса продукує різноманітні типи його власної ідентичності в залежності від глибини коматозного стану. Посутньо, у цьому збої роботи кодувальної машини мозку Леннокс постає набором різноманітних типів дискурсу, які обертаються довкола двох центральних елементів – коду "життя" в дойлівському розумінні цього слова (естраполяція наркоманії та цитатності життя на простір між людиною і машиною та їх особливі стосунки пост-вітальності) та коду "геологічних епох" розвитку життя на землі, які співвідносяться із глибинними діахронічними пластами несвідомого персонажа. Спільним знаменником тут виступає поняття "кори": діахронія кори головного мозку паралельна до діахронічного розвитку кори земної поверхні.

Проблема дослідження суб'єкта, розсіяного в наборі гетерогенних дискурсів у діахронічному зрізі, неминуче призводить до використання такого інструментарію, як термін "археологія" як в його класичному розумінні, так і в пост-класичному, яке було запропоновано М. Фуко. У класичному розумінні археологія – це наука, що веде реконструкцію побуту та культури давніх суспільств на підставі речових пам'яток [1]. У пост-класичному потрактуванні М. Фуко археологія визначає самі дискурси (та розриви між ними) в якості практик, які підлягають певним правилам [2, ст. 119]. Отже, в романі Й. Бенкса у світлі першого класичного археологічного випадку машина мозку Леннокса намагається реконструювати його "давню" або "первинну" ідентичність через матеріальні об'єкти різноманітних "машин". У другому ж "дискурсивно-археологічному" випадку – ідентичність Леннокса заперечується як цілісний суб'єкт і продовжує існувати як діахронічна сукупність "дискурсивних практик".

Сплячий красень

Реплікування кодів "життя" для мозку Леннокса є витворенням окремих типів ідентичностей, а відповідно і дискурсів, що задіюють одночасно різні області мозкової машини і таким чином розсіюють цілісність суб'єкта. Хто ж не мріє проживати кілька життів паралельно – в різному часі, просторі і навіть типі мовлення? Мозок Леннокса в коматозному стані дублює коди життя зі значними варіаціями. Персонаж розпадається на три основні ідентичності – Джона Орра, який мешкає на гігантському мосту, що поєднує Королівство і Місто, варвара-рубаку,

який подорожує світами казок і міфів, та власне інженера Леннокса.

Розмноження мозком Леннокса цих різних типів вітальності кількісно і якісно співпадає з композиційною структурою роману. Якщо не брати до уваги назви вступного підрозділу "Кома", то перший розділ роману називається "Метаформоз". По-перше, саме слово є вербальною грою зі словами "метафора", "формація" та "метаморфоз" (перехід з однієї стадії розвитку в іншу). У "Метаформозі", який ще тільки виступає як підготовчий етап до подорожі назад у свідомість (і найбільш глибинний пласт коми), центральними персонажами є Орр та варвар. Леннокс навіть не згадується. Орр – це пацієнт психіатричної лікарні на Мосту, його виловили біля мосту в непритомному стані, у нього амнезія, та його лікує добрий ескулап доктор Джойс. Цей найглибший коматозний пласт мозку Леннокса кодується таким чином, що намагання Орра встановити свою ідентичність пов'язані з пошуками історії і природи мосту, які мають знаходитися в бібліотеці. Але бібліотека відсутня:

"У той час як у розпорядженні інших людей цілі архіви, у мене – кишеньковий словник. Я шукав свідчення про будівництво, про первинне призначення мосту. Шукав старі книжки, газети, журнали, звукозаписи і фільми. Шукав інформацію про те, що знаходиться за межами мосту і що було тут до його появи. І нічого не знайшов. Все щезло [4, с. 160]."

Таким чином, кодування мозком цього дискурсу Орра є соліпсичним і самовідтворюваним (нереферентним).

Варвар-рубака є персонажем відносно більш наближеним до Леннокса. Незважаючи на міфологічний контекст подорожі казками (а інженер Леннокс добре обізнаний з історією літератури – тут ми спостерігаємо викривлення апріорі вкодованної інформації), в якийсь момент квест варвара, який вбиває королев, чаклунів, полює на золото, допомагає Сізіфу піднімати камінь та вбиває орла, який їсть печінку Прометея, зводиться до пошуків Сплячої красуні, яку можна знайти, перепливши річку Літа разом з Хароном. Спляча красуня виявляється Сплячим красенем Ленноксом, який лежить на лікарняному ліжку підключений до різних апаратів. Мозок Леннокса робить трансформацію кодів та переходить на новий рівень у структурній композиції роману "Метаморфоз", де врешті різні дискурси одного персонажа перетинаються, але не стають одним цілим.

"Сплячий красень... лежить у койці мужик, рожа вся біла, і дрихне. А кругом всілякі залізні сундуки понаставлені і до нього всілякі довгі шукі

від цих сундуків тягнуця. Проста афігєть можна. У міня канєшна от такого зрєліца насрій савсім іспортився і вже був зібрався пирирізати горло уплютку, але на стєнє паявилас кортінка і не праста, а жива [4, с. 208]."

Варвару "мужик" не подобається, і він майже готовий його вбити, але тут з'являється коханка Леннокса, яка повідомляє наступне: *"Не вбивай його <...> тому що він стане тобою* [4, с. 209]." У зазначеному епізоді на дискурсивному рівні спостерігається відмова від уніфікації суб'єкта та продовжується його розсіювання: в цій зустрічі варвара і Леннокса кора головного мозку персонажа готує перехід до етапу геологічного розвитку кори планети під назвою "Еоцен" (така ж назва відповідного розділу роману), коли, за описами палеонтологів, планета готується до появи людини: з'являються корисні копалини та ссавці.

Цей епізод можна було б розглядати як відмову Леннокса від життя, небажання приходити до тями, але насправді з точки зору дойлівської залежності від "життя" це – прагнення реплікувати вітальний код в найбільшій кількості форм пост-вітального функціонування, тобто бути різними кодами життя одночасно. Чим довше сплячий красень залишається в стані коми, тим ширше коло його вітальних можливостей та можливостей для мозку продукувати дискурси. Метафора сплячого красеня є найкращою репрезентацією "цитатності" коду життя в романі та археологією суб'єкту в розсіяному дискурсі.

Машини життя

Як уже зазначалося, в класичній археології реконструкція суб'єктів (індивідуальних та групових) відбувається через матеріальні об'єкти. Машина мозку Леннокса в романі "Міст" є одночано суб'єктом і об'єктом такої реконструкції. Леннокс як персонаж відбудеться тільки тоді, коли він прийде до тями, встановить цілісніть власного "суб'єкта", де організуючим принципом цієї цілісності буде його мозок. Завдання мозку Леннокса зібрати докупи цю "м'яку машину" (термін з назви однойменного роману У. Берроуза) кодів – об'єкт реконструкції [7].

У той же час зібрати докупи цю машину може лише сам мозок як суб'єкт реконструкції, але за допомогою підтримуючих життя лікарняних машин. Тут проблема вітальності, звичайно, лежить у згадуваному Дойлем просторі "між": кодами біологічних та штучних машин, які можуть здійснити процес археологічної реконструкції лише разом. Лікарняна апаратура є нав'язливою темою видінь Леннокса і тоді,

коли він є Джоном Орром, і тоді, коли він є варваром-рубакою. Роман (і розділ "Кома" відповідно) розпочинається з усвідомлення і бажання Леннокса поріднитися з машиною, на якій він розбився в аварії. Це прагнення споріднення має кілька вимірів: по-перше, інженерія, механіка – це єдине, чому довіряє Леннокс, по-друге, інженерія і машини – це сутність його професії, те, чим він займається більшу частину свого життя, по-третє, прагнення злитися з машиною асоціюється з розчавленістю як людського тіла, так і самого автомобіля:

"*В капкані. Розчавлений... (треба спорідниться з машиною)"... Кривавочервоний колір. Криваво-червоний міст. Бачиш, як людина обливається кров'ю, як протікає машина. Червоний радіатор, червона кров. Кров ніби червоне масло...* [4, с.3]."

Джона Орра, у свою чергу, переслідують два нав'язливі образи: екран його домашнього телевізору постійно показує чоловіка, який лежить на лікарняному ліжку, підключений до апаратури. Обличчя чоловіка бліде і майже сіре, видно, що він при смерті. Канали не переключаються, і Орр впевнений, що телевізор зламався:

"*Людина на лікарняному ліжку оточена медсестрами, вони перевертають чоловіка на живіт. Його бліде обличчя не виражає ніяких емоцій, проте я знаю, що незнайомцеві боляче. Я чую власний стогін і вимикаю телевізор* [4, с. 69]."

Цікавим видається той факт, що Орр не просто не асоціює себе з незнайомцем, але і зовнішність його сприймає відчужено. Орр вважає себе красенем з аристократичним обличчям, натомість незнайомець йому видається миршавим:

"*Таке відчуття, що пацієнт дихає на ладан, навіть у монохромному зображенні видно, що обличчя бліде <...> та рука, де підведена за зап'ястя трубка, майже прозора. Обличчя худе, в синцях, неначе він побував у хорошій бійці. Волосся мишиного кольору, на маківці – заплаткою – лисина. В цілому, на вигляд – сіренька, плюгавенька, пересічна людинка* [4, с. 54]."

В епізоді з телевізором, який самостійно вмикається у Джона Орра, спостерігається кілька рівнів опосередкування суб'єкта машиною: сам телевізор, як штучна машина, що передає коди на велику дистанцію (цією дистанцією є глибинні пласти несвідомого), та лікарняна апаратура, завдяки якій суб'єкт має шанс на життя.

Другим нав'язливим образом є сукупність машин, які долають простір – потяг і літак. Коли доктор Джойс більше не зацікавлений у співпраці

з Орром, його переводять на рівень мосту У-7, який знаходиться прямо під залізничним рівнем мосту. Рівень є одним із найнепридатніших до життя на Мосту (який символізує глибокі рівні коми), оскільки гуркіт є нестерпним. Далі, рухаючись пластами розвитку геологічних епох (і кори головного мозку), Орр сідає на потяг, який вивозить його до стану "перед-свідомості": *"Безлюдний потяг, в якому я сховався, добу за добою котився по мосту, інколи уповільнював швидкість, але ніколи не зупинявся* [4, с. 100]." Важливим компонентом цього злиття з машиною у реконструкції власної вітальності є знову ж таки спотворення первинно вкодованної інформації в мозок Леннокса – його батько працював у паровозному депо, і одним із найяскравіших вражень дитинства персонажа було випробовування роботи потягу на холостій ході. З тих пір, за твердженням Леннокса, він повірив у силу науки і машини:

"Одного разу, коли він був геть маленьким, тато привів його в депо. Там ремонтувалися локомотиви. І йому запам'яталося, як один із них перевіряли на холостій ході... Неймовірний шум, дияввольска міць, неописуване захоплення. Він одночасно переживав і страх і екстаз, він був вражений цією міццю, сконцентрованою в стальному механізмі. Ця сила, ця керована енергія, що приносить користь людині, цей металевий символ всього того, що може бути створено, коли поєднати працю, матерію і свідомість, залишилися звучати в ньому на довгі роки [4, с. 89]."

Літаки та їх інверсійний слід є також темою роздумів Орра. Політ літаків викликає цілий шквал обурень на Мосту, оскільки ця процедура не була санкціонованою, інженери Мосту нічого про неї не чули, а літаки пересікали Міст інкогніто кілька разів і зникали в невідомому напрямку. Цікаво, що у Орра при повторній появі літаків починає характерно гудіти у вухах та паморочитися в голові: сигнал виходу з глибоких пластів коми: *"Лікар Джойс киває, щось записує... Я ковтаю щось невидиме, У вухах – дивне високе гудіння* [4, с. 84]."

Зустріч із машиною завжди веде Леннокса на поверхню мозку, до свідомості і виступає означником процедури реконструкції суб'єкта.

Перед тим як прийти до тями, персонаж, який уже не співвідноситься з жодною зі своїх ідентичностей, певне нейтральне Я зустрічається з машиною і веде з нею діалог про те, чи варто повертатися до життя, адже йому так добре було бути Орром і варваром-рубакою, він був щасливим в стані коми, а от у свідомому житті – не дуже. Діалог біологічної та штучної машини відбувається наприкінці геологічної епохи під назвою "Четвертинний період", тієї самої, коли нарешті на землі з'являється

людина як біологічний вид: *"Знову ми з машиною наодинці... Вона розпочинає розмову... – Так ось, – каже, – під кінець твої сни не брехали. Ті, що після мосту. Це насправді ти. – Я тобі не вірю. – Повіриш. – Чого б це? – Тому що я – машина, а машинам ти довіряєш. Розумієш їх, і вони тебе не лякають... З людьми у тебе зовсім не так* [4, с. 137]."

Машина пояснює Ленноксу, хто він, в якому госпіталі він перебуває і скільки часу пробув в комі. І пропонує нарешті зробити вибір: приходити до тями чи залишитися в пост-вітальному коматозному стані:

"– Ну то що? – цікавиться машина. – Як ти з приводу прокинутися?

– Ну, не знаю... А які взагалі варіанти є?

– Залишайся під водою, або піднімайся на поверхню, – говорить машина. – Все дуже просто.

– Спливати? А як?

– Боюся, що в цьому я тобі вже не помічниця. Гадки не маю, як це робиться. Знаю тільки, що зможеш, якщо захочеш.

– Дідько, я навіть не знаю, чи я хочу.

– А я знаю не більше за тебе, – логічно зауважує машина [В, с. 138]."

Персоніфікація машини як повноправного учасника діалогу про життя повертає нас до усвідомлення того факту, що вітальність широко виходить за межі біологічних "м'яких машин" мозку і наголошує на тому, що людина є лише одним голосом у гулі машинної інженерії, що кодує та утверджує життя.

ЛІТЕРАТУРА

1. Тлумачний словник української мови [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://sum.in.ua/s/slipyj
2. Фуко М. Археология знания / Мишель Фуко – К.: Ника-Центр, 1996. – 207с.
3. Banks Iain M. 'A few notes on the Culture' [Електронний ресурс] / Iain Menzies Banks. – 1994. – Режим доступу: http://www.cs.bris.ac.uk/culture.html.
4. Banks Iain. The Bridge / Iain Banks. – London: Abacus, 1986. – 386p.
5. Barrow John. The Anthropic Cosmological Principle / John D. Barrow, Frank J. Tipler. – Oxford: Oxford University Press, 1988. – 539p.
6. Boden Margaret. Artificial Intelligence and Natural Man / Margaret Boden. – New York: Basic Books, 1987. – 578p.
7. Burroughs William S. The Soft Machine /William S. Burroughs. – New York:

Grove Press, 1992. – 184p.
8. Doyle Richard. Wetwares: Experiments in Post-Vital Living / Richard Doyle. – Minneapolis and London: University of Minnesota, 2003. – 239p.
9. Haraway Donna. A manifesto for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980s' // Norton Anthology of Theory and Criticism [ed. Vincent Leitch] / Donna Haraway. – London: Norton, 2001. – p.2269–2299.
10. Helmreich Stefan. Book reviews. Wetwares / Stefan Helmreich // Space & Culture. – 2004. – Vol. 7, No3. – P. 350
11. Moravec Hans. Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence / Hans Moravec. – Cambridge, MA and London: Harvard University Press, 1988. – 813p.
12. Oxford English Dictionary [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www. oed.com

ТЕАТР У ДОБУ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ТРАДИЦІЙНОЇ ФОРМИ

Олеся КАМИШНИКОВА
Київський національний лінгвістичний університет

Упродовж історії театру як виду мистецтва його специфіка полягала у безпосередньому розгортанні в певному просторі й реальному часі, перед глядачами, реальних чи вигаданих подій, відтворених акторами. Проте у контексті широкого використання театром новітніх технологій вочевидь виникає потреба переглянути визначення основних складових театральної події. Стаття має на меті розглянути трансформацію її часу і простору, стосунків і сутності актора й глядача в сучасному театрі.

Ключові слова: "жива" подія, медіатизація, кіберперформанс, інтимний театр, інтерактивний театр.

На протяжении истории театра как вида искусства его специфика заключалась в непосредственном развитии в определенном пространстве и реальном времени, перед зрителями, действительных или выдуманных событий, воссозданных актерами. Однако в контексте широкого использования театром новейших технологий явно возникает потребность пересмотреть определение основных элементов театрального события. Цель данной статьи – рассмотреть трансформацию его времени и пространства, отношений и сущности актера и зрителя в современном театре.

Ключевые слова: "живое" событие, медиатизация, киберперформанс, интимный театр, интерактивный театр.

During the history of theatre as an art form its defining feature consisted in the unmediated development of events, either real or imagined, in a certain space and in real time, conducted by actors in front of an audience. However, considering that theatre often resorts to modern technologies, the need to re-evaluate the notion of theatrical event's particular character arises. The aim of this article is to examine the transformation of time and space of theatrical event, the relationship and nature of actor and viewer in contemporary theatre.

Key words: live event, mediatisation, cyberperformance, intimate theatre, interactive theatre.

Як нагадує Меттью Козі, автор дослідження "Театр і перформанс у цифровій культурі", досягнення сучасних технологій – кіберпростір чи віртуальна реальність – не містять нічого такого, що б не було уже представлено у театрі; він завжди був віртуальним простором, де добровільне припинення недовіри породжувало ілюзію реальності [3, с.15]. Власне, і генеалогію самого терміна "віртуальна реальність" можна пов'язати зі словами Антонена Арто про "*потенційну реальність*" *("la rŭalitŭ virtuelle")* театру [2, с. 49]; а у ближчий до нас час (1991 рік) Бренда Лорел у роботі "Комп'ютери як театр" звертається до положень Арістотеля стосовно театру для осмислення принципів взаємодії людини з комп'ютером (екран останнього розглядається як віртуальна театральна сцена, де перед користувачем – публікою – розгортається перформанс обробки даних). Разом з тим традиційне розуміння суті театру, в основі якого лежить протиставлення "справжнього" й одиничного медіатизованому й механічно відтворюваному, наголошує на особливості "живої" події театру. Вона відбувається за умови присутності у певному просторі в певний час акторів та глядачів; перші при цьому розігрують події, другі – колективно реагують на те, що відбувається на сцені [1, с. 68–69]. Це безпосереднє фізичне перебування і відгук, з даної точки зору, і надає виставі статусу справжньої події – на відміну від індивідуального, розпорошеного, фрагментованого сприйняття нами інших медіа. Тож значна частина дискусій про сучасний стан театру зосереджена саме на проблемі протистояння безпосередньої, живої театральної події повсюдній медіатизації: вважається, що перша зберігає ауру людського (як і ауру мистецького), котра стирається у більш технологічних медіа, а отже, "*у <…> цифрову добу жива вистава у театрі <…> може видатися останньою твердинею справді людського, яку слід захищати від пронизаного цифровими технологіями світу*" [6, с.325]. Проте чимало дослідників