

КОНЦЕПТУАЛЬНІ МЕТАФОРИ І ТРАНСГУМАНІЗМ

У статті досліджуються концептуальні метафори: гра, роль, ідентичність. Показано, що згадані концептуальні метафори автентично відображають культуру Постмодерну. Як ключові слова наукової мови, ці метафори визначають і трактування дійсності. Згадані метафори мають онтологічні, аксіологічні та етичні конотації. Теорія і практика трансгуманізму узгоджуються з концептуальними метафорами Постмодерну.

***Ключові слова:** Постмодерн, гра, роль, ідентичність, трансгуманізм.*

***Valentyn Bushanskyi. Conceptual metaphors and transhumanism.** The article deals with conceptual metaphors: game, role, identity. It is shown that these conceptual metaphors truly reflect the culture of Postmodernism. As the keywords of a scientific language, these metaphors determine the interpretation of reality. The mentioned metaphors have ontological, axiological and ethical connotations. The theory and practice of transhumanism are consistent with the conceptual postmodern metaphors.*

***Key words:** postmodern, game, role, identity, transhumanism.*

Чи не в кожному фільмі Девіда Кроненберга ми натрапляємо на химерні трансформації людських тіл. Іноді ці перетворення мають цілком раціональне підґрунтя («Авткатастрофа», 1996); іноді вони неприховано фантастичні («Відеодром», 1983; «Муха», 1986; «Екзистенція», 1999); іноді трансформації речей – це гра та метафори, як у вільній екранізації роману Вільяма Берроуза «Голий ланч» (1991), але навіть тоді, коли Кроненберг знімає нібито реалістичне кіно, – скажімо, «М. Баттерфляй» (1993), – ми

Бушанський Валентин Вікторович – доктор політичних наук, головний науковий співробітник відділу етнополітології Інституту політичних і етнонаціональних досліджень ім. І. Ф. Кураса НАН України.

все одно спостерігаємо психологічні чудасії, які дивують не менше, аніж суто тілесні метаморфози. Девід Кроненберг розмиває все. Він стирає межу між учинком і грою, між об'єктивною реальністю й уявленням, між болем і задоволенням («Небезпечний метод», 2011), між тим, ким є людина, ким себе вважає і ким воліє бути («Виправдана жорстокість», 2005; «Зоряна карта», 2014). Світ Девіда Кроненберга – це великий трансформер; а може, й маленький; усе залежить від того, як трансформувати.

Наповнення кіноекрана химерами та мутантами – не дивина. Річ лише в тім, що Кроненберг не є, власне, кінорежисером-фантастом. Він не розважає публіку, зображуючи агресивних потвор, як, скажімо, це роблять Стівен Спілберг або ж Рідлі Скотт. У Кроненберга немає суто інструментального ставлення до фантазмів. І, як мені здається, навіть до кінематографа в нього немає інструментального ставлення. Фантастика для нього – це не тема, яку він використовує, щоб привернути глядацький інтерес; кінематограф – не шоу-бізнес. Кроненберг знімає тільки тоді, коли хоче щось сказати. І того сюжету його фільмів – це навіть не розповіді у чистому вигляді, а ніби підводки до певних проблем, своєрідні увертюри, спроби естетичними засобами дати своєрідне введення до проблеми, якою він переймається. І тому завжди складається враження, що його розповіді інваріантні: він розповідає певну історію, а міг би розповісти й іншу, наче все залежить від його настрою та настрою співрозмовника. Це ніби притчі – досвід іномовності. Так, його асоціації зв'язні та зрозумілі. Але сюжети, як здається, все одно несамодостатні, бо розповідь як така не є на першому місці. Гадаю, що на першому місці для нього – ідея. Певне осяяння чи потрясіння. Саме про нього він і говорить, розповідає засобами кінематографа. Якби Кроненбергу не випало стати кінорежисером, він, безперечно, став би письменником, із тих авторів, котрі пишуть логоцентрично, відштовхуючись від певної проблеми, підпорядковуючи їй своїх персонажів. Кроненберг занадто вдумливий як для сучасного кінематографа. Тому, мабуть, для нього й не знайшлося місця в Голлівуді, як, загалом, й минуло його визнання аудиторії та кінокритиків. Фільми Кроненберга не залишають відчуття свята, а створюють враження провалу до якихось марень; і запах у них задушливий – запах психіатричних палат.

Висока нота «Екзистенції»

Фільм «Екзистенція» вийшов під завісу ХХ ст. І, що цікаво, вийшов одночасно із культовою стрічкою «Матриця» (1999). Ці дві стрічки, якими, по суті, завершувалося ХХ століття, дали своєрідний пролог до головної теми століття ХХІ – відношення між реальністю та віртуальністю. Що є реальним, а що віртуальним? Що є справжнім, а що уявленим? Що є життям, а що грою? І це питання, на які не так уже й просто відповісти.

Пригадаймо три головні питання, сформульовані Іммануїлом Кантом. Перше з них: що я можу знати? Та, фактично, нічого, відповідають кінорежисери. Ти у грі, ти в «Екзистенції», каже Кроненберг. Ти у грі, ти в «Матриці», констатують брати Вачовські. Що я маю робити? – запитує Кант. Ти зобов'язаний перервати гру! – наказують Кроненберг і Вачовські. На що я можу сподіватися? – третє питання Канта. Та ні на що. Хіба що на глюк або ж на чудо. Але гра не передбачає ані глюків, ані чудес. Що ж тоді є людина? – підсумовує свої запитання Кант. Людина? – перепитують Кроненберг і Вачовські. – Ви маєте на увазі те, що раніше було людиною, а тепер є homo-ludens? Колишня людина вже не існує, є тільки homo-ludens. Гравця можна відключити від «Матриці», можна вбити або ж учинити з ним будь-які інші брутальні речі. Чому? Бо він – лише персонаж. А ще homo-ludens – це потенційний повстанець проти ігрової реальності. І тільки в цій якості, в якості бунтівної людини, homo-ludens має цінність. Але тільки тоді, коли він уже повстав, коли бунт уже відбувся. До того він – лише персонаж. І жодних авансів не передбачається.

Ми за інерцією ставимося до людини з пієтетом; дається взнаки спадок давньогрецької поетики, християнського гуманізму, політичної філософії доби Просвітництва та літератури в стилі романтизм. І ми не здатні відволіктися від цього культурного спадку; занадто глибокі корені. Але Кроненберг і Вачовські легко розривають ці корені. Вони спадкоємці іншої традиції, тіньової сторони нашої європейської культури – філософії життя, песимістичної філософії Артура Шопенгауера та Фрідріха Ніцше, абсурдистського екзистенціалізму. І тому людина для них – це нуль, початок відліку. Є певне число, бодай за модулем, – є про що говорити. Немає числа – немає і теми для розмови. Кроненберг і

Вачовські беруть до уваги тільки вчинки людини. І за початок учинку беруть бунт. Згідно з їхнім уявленням, бунт – це початок учинку. Є бунт, є розрив із буденністю, є розрив із наївною свідомістю, отже – є людина. Немає повстання – немає і теми.

Цікаво висловився Іосиф Бродський: людина – це не те, в що вона вірить, не те – на що надіється, людина – сума її вчинків. Щось подібне могли б сказати Кроненберг і брати Вачовські, якби їх, звісно, про щось таке патетичне спитали. Людина – це те, що вона робить, писав Фрідріх Гегель. Ні, заперечував Альбер Камю, людина – це не тільки те, що вона робить, а й те, що вона може зробити. Людина може збунтуватися. Ось головна ідея Камю; ось ідеал Камю – бунтівна людина. Кроненберг і брати Вачовські закликають до бунту. Але вони песимісти. Вони не вірять у бунт homo-ludens. Так, вони знають, такий бунт можливий. Чому? Бо так добре для сюжету, з естетичної точки зору. Сюжет без зламу, вибуху, зриву, інверсії, переродження персонажа – нічого не вартий. І тому естетика спонукає їх цінувати бунт. Однак вони не вірять у бунт, який мав би соціологічний вимір. І не тому, що такий соціологічний бунт під політичними знаменами не багато вартий, з естетичного погляду. А тому, що, на їхню думку, принаймні таке складається враження, бунт генерації homo-ludens – суперечить антропології цього віртуально-біологічного виду. І, до речі, де бунтувати homo-ludens, у самій-такі грі?

Антропологія Кроненберга та братів Вачовських може видатися жорстокою. Але вона не тільки видається жорстокою, вона і є жорстокою. Однак вона жорстока не в нашому банальному людському сенсі. Автори «Екзистенції» та «Матриці» жорстокі тією мірою, в якій жорстоким може видатися шахіст, котрий жертвує пішаком. Вони жорстокі в ігровому сенсі. Якщо світ – це гра, то й правила гри визначають моральні критерії. А вся мораль зводиться лише до простого вибору – або грати, або не грати.

Грати або не грати. В інтерпретації Кроненберга та Вачовських, це могло б звучати також як «грати або не грати». Присуд Кроненберга та Вачовських – хто не відмовляється від гри, не відмовляється від невидимих ґрат, той не є людиною. Це достеменно тоталітарна аксіологія. Усяке тоталітарне вчення запроваджує дуже просте та формалізоване розрізнення правильного та неправильного, належного та неприпустимого,

доцільного та неприйнятного. Це завжди ціннісне розрізнення, на основі якого вибудовується антропологія, котра зводиться до присуду «кому быть живым и хвалимым, кто должен быть мёртв и хулим». Кроненберг і Вачовські сказали: смерть «Екзистенції», смерть «Матриці»! Якщо ти досі у гри, якщо ти досі за невидимими ґратами, то ти не маєш права на життя, бо ти підживлюєш гру. Задля перемоги над грою гравці мають померти. Нічого особистого, це – лише революція. Відношення до гри підмінє всі моральні дилеми. Відношення до гри є відповіддю на всі питання. Гра – неприйнятна та заперечена гра – знову опиняється на першому місці. І це є запереченням гри?

Немає життя, а є лише гра. Немає моралі, а є лише правила, визначені ігровою програмою. Немає учинку, а є лише ігровий хід. Немає людини, а є лише гравець і його ігровий персонаж. За великим рахунком, немає навіть поразки та перемоги, бо за кожною грою йде нова гра, та й ігор безліч. За великим рахунком, завжди виграє тільки гра.

Є гравець і є ігровий персонаж. Чи є між ними відмінність? Звісно. Відмінність очевидна. Саме гравець приймає рішення про участь у гри. Грає, власне, також тільки гравець, а персонаж – це лише його представлення. І тому слушно стверджувати, що гравець реальний, а персонаж – віртуальний. Засмучує лише одне питання: який онтологічний статус гри? Завдяки чому існує гра? Звісно, завдяки тому, що гравець знає про гру й бере в ній участь. То, де ж тоді гра? У своєму визначеному віртуальному просторі чи, власне, там, де й гравець, тобто в просторі, який ми схильні визначити як реальність? Це питання знімає розрізнення реального та віртуального. Віртуальне виявляється вміщеним до реального, виявляється його частиною. Тож, саме реальність продукує віртуальність, і гра є проявом життя. Це очевидно! Це відповідає здоровому глузду! Це так само зрозуміло, як і те, що Сервантес реальний, а дон Кігот – вигаданий; Дюма реальний, а д'Артаньян – вигаданий; Вагнер реальний, а Вальгалла – вигадана; євангелісти реальні, а Євангелії – вигадка; Магомет реальний, а Коран – щось на кшталт нотаток на манжетах. Цікаво, а ісламські терористи про це знають? Якщо ні, то їм варто про це сказати. Бо вони грають у гру, правила якої вигадав Магомет, вигадав і помер, а гра триває,

причому не на серверах, а на вулицях європейських міст. Хлопці, гра скінчилася, Великий Архітектор помер!

За початковим сценарієм, у фільмі «Матриця – 3» Нео, йдучи вулицею Сіднея, мав би зустріти себе, дрібного клерка, який квапиться на роботу, гарувати на велику корпорацію: все повстання Нео проти «Матриці» – це лише ще одна гра, створена «Матрицею». Брати Вачовські відмовилися від цього сценарного ходу. Чому саме – вони так і не пояснили. Напевно, пошкодували фанів і не схотіли занижувати високу тему революції, в яку вклали стільки таланту.

Кроненберг також завершує «Екзистенцію» на високій ноті. Аллегра переможно здіймає руки, вона вигукує: я перемогла! А потім чомусь, невідомо в кого, запитує: адже я перемогла?

Наступний епізод: Аллегра і Тед в офісі на презентації «Екзистенції». Їх вітають, вони чудово грали. Вони ж вихоплюють пістолети: смерть «Екзистенції»! Останній ще живий учасник презентації, очікуючи кулю, з жахом і надією проказує: це – гра! Це – не по-справжньому, гра триває! – промовляє він, позираючи на пістолети. – Адже ми ще граємо?

Кроненберг назвав гру, в якій беруть участь його персонажі, – «Екзистенцією». Мабуть, це не випадкова назва. Або ж просто іронія.

Ласкаво просимо до XXI століття!

Концептуальні метафори – «гра» та «роль»

Люди завжди грали в ігри. Але тільки в XXI столітті ми чітко почали означувати свої ігри як, власне, ігри. І справа не лише в тому, що культура засвоїла термінологію, запропоновану Еріком Берном [1] і Йоганом Гейзінгою [2]. Звісно, термінологія – поняття «гра» – накладає свій відбиток, оскільки будь-яка термінологія, тією чи іншою мірою, постає також концептуальною метафорою. Але річ не лише в понятті «гра». Річ у тім, що поняття це – автентичне й відображає сутнісні особливості сучасного розуміння соціальних трансакцій.

Гейзінга наводить приклади незчисленної кількості ігрових практик у політичному та релігійному житті, військовій справі, судочинстві тощо. Змагальність процесу, його формалізація та ритуалізація, його орієнтація на стороннього спостерігача – це

вирізнявальні ознаки соціальної гри. Поготів, Гейзінга доходить своєрідної максими: гра не лише є частиною культури, а культура як така є грою; тобто, ігровий характер – сутнісна ознака культури, без ігрового складника культура просто не існує.

Поняття «гра» стало настільки органічним для сучасної мови, що набуло певної мимовільності, втратило гостроту евристичності й уже не сприймається як, власне, поняття, котре несе смислове навантаження. До того ж і сам Гейзінга, наводячи приклади ігрових практик і навіть вдаючись до ототожнення культури та гри, все ж не розкриває концептуальне значення цього поняття. Так, виборчий процес, інаугурація президента або ж засідання парламенту – всі ці процеси мають ігровий характер. І що з цього випливає? Ми можемо простежити історію становлення цих ритуалів, і це, безперечно, цікаво. Але, що випливає з того факту, що той чи той ритуал є грою? Йоган Гейзінга не дає відповіді на це запитання, та найважливіше – він його і не ставить.

Аналогічну ситуацію ми бачимо і з концепцією соціальних рольових ігор, котру запропонував Ерік Берн. Поняття «статеворольові» та «соціально-рольові установки» стало загально-вживаним у сучасній психології. Утім, які наслідки для розуміння установок і норм випливають із того, що вони означаються не лише як статеві та соціальні установки, а саме як рольові? Так, ми всі граємо в ігри, передбачені тими чи тими ролями. У цьому є рація цілком погодитися з Берном. Але, який аксіологічний та онтологічний сенс із цього випливає? Наразі ми не маємо філософського осмислення того факту, що поняття «гра» та «роль» стали вирізнявальними атрибутами сучасної культури, ввійшли до наукового та загальнокультурного вжитку. Однак ці поняття аж ніяк не випадкові у нашій мові. Своєрідна тотальність їхнього використання вказує на їхній сутнісний взаємозв'язок із сучасною культурою.

Тож, перейдімо до питання про аксіологічний та онтологічний сенс цих понять; простіше кажучи, до того – як поняття «гра» та «роль» визначають оцінювання та розуміння особливостей існування тих чи тих речей. Отже, «гра» та «роль» – сув'язні поняття. По суті, роль – це образно-естетична визначеність участі суб'єкта в певній грі. І тому, поняття «гра» є ширшим поняттям, аніж поняття «роль». Адже не роль визначає гру, а гра визначає

роль. Суб'єкт, вступаючи до певної гри, набуває певної ролі. Він завжди бере участь у декількох соціальних іграх. Відповідно, й ролі, які виконує суб'єкт, можуть накладатися одна на одну, доповнювати або ж суперечити одна одній. Взаємозв'язок між ролями – це тема для окремого феноменологічного аналізу. Наразі ж, повернімося до питання про онтологічний статус гри.

Гра завжди існує у визначеному просторі. Без чіткої конкретизації просторової визначеності гра неможлива. Так само визначеним є і час гри. Визначені «писані» та «неписані» правила; гра визначає і гру за правилами, і гру з порушеннями правил. Для гри необхідним є також символічний атрибут, здобуття якого свідчитиме про перемогу у грі.

Виокремлені в попередньому абзаці аспекти гри – цілком очевидні. Варто також ще раз відзначити, що гра породжує ролі. Ми можемо сказати, що роль є функцією суб'єкта у грі. Але, вдавшись до поняття «функція» – класичного поняття із царини структуралізму, – ми зруйнуємо той специфічний контекст, який утворюється поняттям «гра». Відтак ми можемо бачити, що кожна теорія має відображатися у своїх концептуальних метафорах. І поняття зі структурно-функціонального аналізу не відображають своєї поетики, яка будується на концептуальній метафорі «гра».

Отже, гра породжує ролі. Суб'єкт, який включений до гри і беру певну роль, чітко усвідомлює, що він бере участь у грі і він має певну роль. Цей факт усвідомлення є вкрай важливим. Фактично, він – ключовий. Актор, який виходить на сцену в ролі, скажімо, Гамлета, чітко розуміє, що дійство, в якому він бере участь, – це гра, а його роль – Гамлет. Він може вжитись у роль, але він завжди пам'ятає, що його Я не є тотожним Я Гамлета. У цьому і полягає основна відмінність між сучасною ігровою культурою і культурою, в якій ігровий аспект був винесений на периферію.

Михайл Бахтін писав про роль гри та інверсії в середньовічній культурі. Той-таки карнавал, за Бахтіним, – це своєрідний клапан, віддушину, засіб зняття соціальної та психологічної напруги в середньовічному суспільстві. Але чому існувала ця напруга? Річ у тім, що середньовічне суспільство було аж ніяк не ігровим. Спасіння душі та служіння – це дві речі, якими всерйоз

переймалася середньовічна людина. Але спасати душу жартома і служити, граючись, – неможливо. Звідси і незбагнений нині соціально-психологічний пресинг; звідси-таки – психологічні та соціальні репресії, які формалізували життя людини. І звідси-таки – потреба у визначенні карнавального простору та часу, вільного від репресій.

На мить уявімо, що Гамлет є не літературним персонажем, а реальною особою, яка живе в добу раннього Відродження. Питання, якими переймається Гамлет, аж ніяк не дріб'язкові. Гамлет завжди міркує про свій обов'язок – обов'язок синівський перед батьком і перед матір'ю, обов'язок родової честі, честі шляхетської, обов'язок любові та дружби. Уявлений нами Гамлет не грає у гру. Так само й Офелія – не дуркує, а по-справжньому божеволіє. Цей-таки екстремум серйозності ми бачимо й у культурі Нового часу. Пресловута «протестантська етика» не є вигадкою; тягар «білої людини» – не є вигадкою. Відповідно, й Зігмунд Фройд цілком мав рацію, коли писав, що невротичні прояви, спричинені витісненням підсвідомого, мають не лише індивідуально-психологічну, а й соціально-психологічну природу.

Інша річ – сучасність. Наші взаємини та відносини визначаються як сума трансакцій, котрі, у свою чергу, – являють собою «ігри, в які грають люди». Наш синівський обов'язок не є, власне, обов'язком перед батьком і матір'ю, а лише роллю сина перед невидимим поглядом культури. Жодного Гамлета тепер не потривожить тінь його батька. Бо немає жодного батька, а є лише – роль батька: роль – це не те, заради чого варто повертатись із загробного життя. Клавдій може спати спокійно.

Гра і роль, як концептуальні метафори, радикально змінюють онтологічний, аксіологічний та етичний складники будь-яких відносин. Відносини, включаючи найпервинніші – сімейні відносини, – анігілюються. Будь-які відносини набувають форми прийнятої умовності. Суб'єкт А (наприклад, жінка) погоджується взяти роль матері, розуміючи, що це – лише роль; суб'єкт Б (наприклад, чоловік) – бере роль батька. Діти автентично існують у ролі дітей. Саме дитинство далекі втратило зумовлену фізіологією визначеність і перетворилося на роль. Особливо це помітно у випадку з підлітковою роллю, котра вже також не підпорядковується фізіологічним чинникам, а існує як, власне,

соціальна роль, атрибути котрої виходять далеко за межі умовного підліткового віку.

Чим роль батька чи матері відрізняється від того, щоб бути батьком чи матір'ю? Тим, що від ролі можна відмовитися. Сам факт усвідомлення ролі як ролі означає її тимчасовість і залежність від умовних «сценарних» настановлень. А це означає, що концептуальні метафори «гра» та «роль», по-перше, перетворюють будь-які соціальні відносини на принципово умовні, а по-друге – роблять їх максимально залежними від соціальних настановлень. Але соціальні настановлення можуть змінюватися. І засоби зміни соціальних настановлень відомі. Сьогодні ці настановлення можуть навіювати необхідність турботи, а завтра – геть інше ставлення. Але установка на суто рольову побудову взаємин унеможливує критичне ставлення до деструктивних соціальних настановлень, що, безперечно, є істотною проблемою. Чи це вже не проблема?

Концептуальна метафора «ідентичність»

Люди грають в ігри, пише Ерік Берн. Безперечно. Але най-улюбленіша гра людини – це гра в людину. Це найскладніша гра. Проте, зважаючи на частоту інсталяції цієї гри, – вона найпопулярніша. Хоча причини цієї популярності збагнути дуже важко.

Кожна людина також грає у власну гру, котра називається «Я». «И убедительно в роле себя для других существую», є такі рядки в Діани Арбеніної. Бути чи володіти? – запитував минулого століття Еріх Фромм. Звісно, бути! Бути і тільки бути! – із гамлетівською наполегливістю відповідав сам-таки Еріх Фромм. Усі з ним погоджувалися, але віддавали перевагу другому складникові – володіти. Однак питання Еріха Фромма вже не актуальне для ХХІ століття. Бути – взагалі не актуально для ХХІ століття. Бо можна бути будь-ким і будь-чим будь-коли. Звернімо увагу, яку дивовижну підказку дає нам сама наша мова: «будь-ким» – це означає, що ти можеш **бути** ким-завгодно; «будь-чим» – вказує на можливість **бути** чим-завгодно; «будь-коли» – **бути**, коли-завгодно. До нашої мови ніби інстальована постмодерна інваріантність буття, його плинність, мерехтливність і довільність, навіть певна примхливність – орієнтація на примху. Наша мова з

ходу відкидає всю аристотелівську онтологію з її певністю в остаточній визначеності буття. Відкидає й традиційне для класичної філософії розмежування буття та явлень, на якому побудовано всю феноменологію. Наша мова радикальна, оскільки заперечує онтологічний поворот і спонукає до висновку про відсутність буття як такого й наявність лише чистих феноменів, залежних від людської свідомості. Нам поталанило з мовою, вона – на вістрі постмодерної культури.

Звернімо також увагу на те, що каже постмодерна культура про людину. Найочевидніші зсуви уявлень про людину помітні в психології. Ви нещасливі? – запитують фахівці з нейролінгвістичного програмування (НЛП). – Ви від цього страждаєте? Ми вам співчуваємо. Ми вам допоможемо. НЛП уможлиблює «інсталяцію» будь-якої особистісної програми. Уся проблема в тім, стверджує теорія НЛП, що в процесі соціалізації людина засвоює хибні настановлення, які унеможлиблюють соціальну спішність і переживання особистого щастя. Методи НЛП – це створення нових установок, які суб'єкт вважає актуальними для себе. По суті, суб'єкт може вибрати той чи той тип особистості й використовувати його задля бажаних результатів.

Коли Зігмунд Фройд відкрив витіснення підсвідомого і зрозумів, що це витіснення спричиняє страждання, то поставив собі за мету – допомогти людині: знання мало приносити звільнення. Коли Карл Юнг збагнув фактор колективного несвідомого, то вважав, що осягнення цього фактора уможлиблюватиме здатність людини протистояти колективним і родовим фобіям. Коли неофройдисти виявили соціальні причини особистісних репресій, то поставили за мету конкретизувати ці причини і змінювати соціальні умови. Але ані Зігмунд Фройд, ані Карл Юнг, ані неофройдисти ніколи не вважали, що можна змінити самé Я людини. Навпаки, вони прагнули пробитися до цього Я, звільнити його, уможливити його актуалізацію. Однак це було в минулому столітті.

З усією очевидністю деконструкцію Я відображає поняття «ідентичність». «Мати певну ідентичність» і «бути» – це далеко не одне й те саме. Мати ідентичність християнина і бути християнином – різні речі. Мати ідентичність українця і бути українцем – різні речі. Мати гендерну ідентичність чоловіка й бути чоловіком –

різні речі. Мати ідентичність людини й бути людиною – і поготів не одне й те саме.

Поняття «ідентичність» невимушено вписалося до нашого політологічного дискурсу. Як і інші концептуальні метафори – «гра», «роль», – поняття «ідентичність» використовуються з довільністю, яка і дивує, і жахає водночас. «Гра», «роль», «ідентичність» – це постструктуралістські метафори, які мають використовуватися тільки в рамках, звісно, постструктуралістської деконструкції. Однак, дуже часто ми натрапляємо на ці поняття і тоді, коли провадиться елементарний структурний аналіз. Звісно, ідеться не про приголомшливий ступінь теоретико-методологічного здичавіння. Аж ніяк. Ідеться про те, що постмодерністська термінологія, шляхом моделювання мови, остаточно і безповоротно визначила мисленнєві рамки. Поняття і метод – це не лише інструмент, яким володіє дослідник, а й сприйняттява рамка, яку дослідник приймає до власної свідомості, ставлячи рамки і власному пізнанню, і власній самосвідомості. Мова – не лише засіб відображення свідомості, а й спосіб конструювання свідомості. Переможна хода постмодерністської мови – це і є перемога постмодернізму.

Що є людина? – головне питання трансгуманізму

Ми живемо у світі, в якому вже немає жодних очевидностей, у світі, в якому є тільки ігри – ігри в соціальні ролі та ігри в ідентичності. Все піддається трансформації, мов тіла персонажів у фільмах Деvida Кроненберга. Трансформації можливі за допомогою елементарного дискурсивного навіювання – це основний і базовий метод соціального конструювання. Але це – трансформації на рівні ідей. Кожна ж ідея має бути відображена у світі речей; кожна ідея має відобразитись у речі.

Трансгуманізм ставить радикальне питання: що є людина? Іммануїл Кант ставив це питання, але так і не зумів на нього відповісти. Ніхто не зумів на нього відповісти. Трансгуманізм не шукає відповіді на питання про сутність людини. Трансгуманізм лише каже, що людина є тим – ким вона хоче бути, людина є такою, якою вона хоче бути. І немає жодної перестороги, і немає жодної завади на шляху трансформації людини.

Поступ трансгуманізму жахає. Але це – тільки перша і спонтанна реакція. Трансгуманізм неможливий без толерантності – етичної максими нашого часу. І тому, підпорядковуючись етичному обов'язкові, людина прийме найхімерніші прояви трансгуманізму. Згадаймо максиму того-таки Канта: з етичного погляду, найбільш цінним є той учинок, котрий потребує найбільшого вольового зусилля. Трансформації людських тіл та ідентичностей викликають у вас тільки відразу? Це минеться. Людина й не до такого звикає. Це навіть добре, що ваша спонтанна реакція – відразу: вольове зусилля – і ви відчуєте моральне задоволення від схвалення неприйняттого. Етичний пафос здатен перебороти естетичне упередження.

Мені цікаві ідеї трансгуманізму. А практика трансгуманізму – подобається навіть більше, ніж ідеї. Чому? Бо я хочу жити у світі без оман. Я хочу жити у світі, в якому жодна муха не страждатиме у тілі людини, а матиме можливість стати – мухою; в якому кожен душевний акцент набуде свого максимально можливого матеріального відображення. Я хочу, щоб Світ Ідей і Світ Речей нарешті сполучились. Щоб кожна ідея втілилась і не залишилося жодних ілюзій; навіть щодо людини – жодних ілюзій.

Притчі Вільяма Берроуза

В екранізації «Голого ланчу» мало що є від роману Вільяма Берроуза. Це більше розповідь про самого Берроуза і про народження роману «Голий ланч». Але, що зберіг в екранізації Девід Кроненберг, то це – дві притчі, які розповідає головний герой Вільям Лі. Обидві притчі стосуються, так би мовити, відношення між людиною та домінуючими частинами її тіла. Ї обидві закінчуються приблизно однаковими словами: поступово світло почало згасати в його очах і невдовзі життя в них було не більше, ніж у зіницях відвареного краба.

1. Берн Е. Ігри, у які грають люди / переклад з англ. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016. 256 с.

2. Гейзінга Й. Homo ludens / переклад з англ. Київ: Основи, 1994. 250 с.