

Деркачова О. С.

ДВНЗ «Прикарпатський національний
університет імені Василя Стефаника»

Тілесне і духовне у віртуальному просторі у казці Януша Леона
Вишневського «Марцелінка. У пошуках Найважливішого»

У статті розглянуто проблему взаємозв'язку тілесного і духовного у казці Януша Леона Вишневського. З'ясовано поняття віртуального тіла та віртуального простору. Визначено особливість введення віртуального простору у літературний текст. Тілесне і духовне у віртуальному просторі літературної казки тлумачиться як авторська гра, що нагадує комп'ютерну гру.

Ключові слова: тілесне, духовне, віртуальний простір, літературна казка.

Ольга Деркачева

*Телесное и духовное в виртуальном пространстве в сказке Януша Леона
Вишневского «Марцелинка. В поисках Наиважнейшего»*

В статье рассматривается проблема взаимосвязи телесного и духовного в сказке Януша Леона Вишневского. Определены понятие виртуального тела и виртуального пространства, а также особенности введения виртуального пространства в литературный текст. Телесное и духовное в виртуальном пространстве литературной сказки истолковано как авторская игра, напоминающая игру компьютерную.

Ключевые слова: телесное, духовное, виртуальное пространство, литературная сказка.

Olga Derkachova

*Physical and spiritual in the virtual space in the tale of Janusz Leon
Vishnevsky "Martselinka. In search of the most important "*

The article deals with the base of physical and spiritual in the tale of Janusz Leon Vishnevsky. The terms of virtual body and the virtual space and their role in

literary text are determined. Physical and spiritual in the virtual space of the literary fairy tale interpreted as the author's game like computer game.

Keywords: physical, spiritual, virtual space, literary fairy tale.

Януш Вишневський – один із тих письменників, які у своїх творах приділяють значну увагу тілесному та віртуальному дискурсу. Варто згадати хоча би твори «Самотність у Мережі» або «На Фейсі з сином». Не став винятком і дитячий твір цього польського прозаїка «Марцелінка. У пошуках Найважливішого», де фактично всі події відбуваються у віртуальному просторі ще до того, як мають трапитися в реальності.

Сам автор в одному з інтерв'ю зазначав: «Вищезгадана книжка – це казка про маленьку, ще не народжену дівчинку Марцелінку, яка живе як думка, як ідея у голові своєї мами. Вона дуже цікава і хоче знати все про світ. Вона мандрує і зустрічає пана Душека, який відкриває для неї прекрасний Всесвіт, відповідає на усі її запитання. Натомість дівчинка вчить Душека любити. Душек знав усе про Всесвіт, але не знав, що таке любов».

Головною у творі є думка про Марцелінку, що «з'явилася на лівім боці Всесвіту» [1, с. 5]. Автор «матеріалізує» її, помістивши у віртуальний простір і показуючи її подорож. Марцелінка немов переходить з рівня на рівень, як у комп'ютерній грі, а призом за успішне проходження усіх рівнів буде перехід із віртуального простору у простір фізичний. Вишневський у створенні свого світу не відштовхується від тілесності: його герої набувають її у віртуальному просторі.

Віртуальний простір, як правило, моделюється з інтелектуального матеріалу, а тілу як такому там немає місця. Мозок людини, та й будь-який об'єкт, створений цивілізацією, може бути прототипом для віртуальних технологій. У цьому випадку матимемо справу вже не з тілом, а зі слідами тіла [4]. Тіло у творі Вишневського зазнає зворотної трансформації: у його віртуальному світі матеріалізується те, що у реальному світі не є матеріальним – дух, душа, думка.

У новому віртуальному просторі тіло стає безсенсовим. «Вигадане майже замінило і знищило даність. Відбувся досконалий злочин. Немає ні трупа, ні вбивці, ні слідів. Адже все ще тут, у формі абстрактного двійника: безтілесного образу, безтілесного слова» [5]. Для Вишневського тілесність є засобом роз'яснення складних, не завжди матеріальних речей.

На сьогодні до проблеми віртуальності, тіла у контексті віртуального простору звертається чимало дослідників. Е. Асадуллін розглядав особливості віртуального підходу в історії, С. Борчиков спробував сформулювати єдину теорію віртуальності, М. Носов упорядкував словник віртуальних термінів, В. Розін досліджував проблеми співіснування реальності та віртуальної реальності, З. Сколота приділяє значну увагу естетиці «нової тілесності» у віртуальному просторі, П. Солопов визначив віртуальну реальність як відображення відображення, С. Хоружий та О. Севальніков писали про онтологічні аспекти віртуальної реальності, А. Панкратов одним із перших звернув увагу на відмінності у розумінні терміну «віртуальна реальність», О. Грязнова подала філософський аналіз концепцій віртуальної реальності.

Віртуальність у загальному сенсі розуміють як можливість існування. Її розглядають як один із видів реальності, один із видів буття, один із видів небуття [2]. Якщо розуміти її як один з видів буття, то, на думку М. Носова, це реальність, що має такі властивості: виникнення, актуальність, автономність, інтерактивність [7, с. 16]. А. Панкратов визначає «virtus» як елемент буття, тому віртуальна реальність набуває онтологічного статусу [8]. М. Кунафин та Р. Ярцев моделюють зміст віртуального буття на основі поняття «буття в небутті». У такому випадку віртуальне буття може бути ідеальним та матеріальним [6].

Віртуальність однозначно вплинула на проблему буття, адже людина, на думку З. Сколоти, поволі вислизає з базової реальності, розчиняючись у віртуальних світах [9]. У них фізична тілесність ігнорується, а самоідентифікація відбувається через естетизацію віртуального тіла користувача, набуття нової тілесності.

Основоположником теорії нової тілесності вважають Д. Харауей, яка у 1991 році запропонувала визначення нової тілесності як гібрида машини та живого організму, соціальної реальності та фантастики, ірраціонального та матеріального. Користувач має право самостійно вибирати варіант соціально-тілесної активності у віртуальній реальності [10]. Отже, тілесність у віртуальному просторі може бути позбавлена гендерних характеристик; можлива відмова від об'єктивно даної сексуальності (зміна статевої приналежності, повна відмова від неї).

Потреба прослідкувати та вивчити письменницьке сприйняття віртуального простору, варіювання його у художньому тексті зумовила актуальність нашого дослідження. Мета статті – визначити особливості тілесних модифікацій душевного у віртуальному просторі, змодельованому Я. Л. Вишневським у казці «Марцелінка. У пошуках Найважливішого». Ця казка отримала чимало як позитивних, так і негативних відгуків, але до цього часу не піддавалась детальному аналізу.

Тілесність у віртуальному просторі починається з моменту ідентифікації користувача при вході до комп'ютерної системи через login. Наступним етапом набуття тілесності є самопрезентація особистості у комунікативному електронному середовищі.

У Вишневського цей процес відбувається таким чином: «Марцелінка з'явилася на лівім боці Всесвіту. Вона здивувалася, коли натрапила на Живу Душу» [1, с. 5]. Вона не народжується, не приходить – вона з'являється, як з'являються онлайн у віртуальному просторі. В українському перекладі логін «Марцелінка» з'являється у заголовку: «Марцелінка. У пошуках Найважливішого». В оригіналі ним розпочинається казка. Таким чином, самопрезентація головної героїні відбулася, але реципієнт ще нічого не знає про неї реальну – хто вона така, звідки. Наступна ідентифікація відбувається через діалог із Живою Душею, що нагадує віртуальний чат:

- Але... що ти тут робиш? – здивовано запитала Марцелінка.
- Ти мені щось розкажеш? – попросила Жива Душа [1, с. 5].

Проте це хибна ідентифікація, яка є типовою для віртуальної комунікації. З перших реплік випливає, що мудрішою, досвідченішою є Марцелінка, хоча згодом через репліку Живої Душі дізнаємося про справжню ідентифікацію: «Я ніякий не пан, лише Маленький Дух. А ти – Марцелінка, правда? – усміхнувся він. – І ти ще не зовсім дівчинка, а лише думка, яка вирвалася з голови твоєї мами?» [1, с. 8]. Попри «нематеріальність» суб'єктів, автор наділяє їх людськими тілесними характеристиками: «Він смикав пальцями пасма сивого волосся» [1, с. 22]; «Вона перемістилася над головою Маленького Духа, почала обережно розчісувати пальцями його скуйовджене волосся і делікатно розгладжувати його» [1, с. 22]. А ось портрет Маленького Духа: «Він мав довгу сиву бороду, напівлису голову, поморщене, як у бульдога, обличчя, і виглядав наче старший брат найстаршого брата найстаршого дідуся світу» [1, с. 9].

Сама естетизація тілесності відбувається на етапі створення імені в чатах, соцмережах, підборі аватару. Герої у нас діють під іменами Марцелінки та Маленького Духа, хоча правдивої їхньої сутності автор не розкриває. Так, Маленький Дух на початку сприймається як дитина, яка просить розказати казку, згодом як мудрець, чийі знання про весь світ наштовхують на думку про Бога. До речі, слово «аватар» означає втілення бога у фізичній формі. Тобто аватар Маленького Духа може бути втіленням божественної субстанції. Марцелінку, згідно з її ім'ям та світоглядом, сприймаємо спочатку як маленьку дівчинку, хоча згодом виявляється, що вона – лише думка. Чи може, аватар душі майбутньої дитини? Автор не дає чіткої відповіді на це питання, залишаючи його на розсуд читача. У віртуальному просторі аватар втілює не лише тілесність, але й свободу вибору тілесного образу у віртуальному просторі. Для своїх героїв Вишневський вибирає аватари дідуся та дівчинки, що є найбільш оптимальними у цьому контексті.

Вибір аватару зумовлений смаками, світоглядом, станом користувача і може відображати не так його зовнішність, як характер. Фізичний користувач таким чином створює свою електронну душу. Звідси й особливість нової віртуальної тілесності – відсутність тіла як такого, адже користувач у

віртуальному просторі може змінитися до невпізнання. Такими є Марцелінка та Маленький Дух, які в нашому, матеріальному світі будуть сприйматися інакше або не сприйматимуться взагалі.

Свій віртуальний світ Вишневський називає Всесвітом, у якому герої вільно мандрують, куди і як їм заманеться. Це ще одна особливість простору такого порядку. Рух Маленького Духа і Марцелінки нагадує багаторівневу пізнавальну комп'ютерну гру, причому Маленький Дух виконує функцію то провідника, то помічника. Марцелінка, отримуючи магічну силу рухатися зі швидкістю світла, проходить різні етапи: розуміння, що таке вічність, що таке Сонце, зірки, сторони Всесвіту, його початок, що таке фотон та земне тяжіння, – і щоразу більше наближається до Землі, яка є останнім рівнем гри-подорожі. У комп'ютерній грі герой повинен знайти певний артефакт, і таким артефактом для Марцелінки є відкриття Великої Таємниці Найважливішого. Це її ключ до виходу з віртуального світу. Якщо користувач може вільно входити і виходити з нього, то Марцелінка виходить з віртуальної реальності, щоб ніколи більше туди не повернутися.

Якщо говорити про занурення користувача у віртуальний простір, то одним із найважливіших факторів перебування і бажання залишитися у ньому назавжди є свобода та можливість побудови стосунків за власним бажанням. У віртуальному просторі потреби мінімальні. Марцелінка з Маленьким Духом також не обтяжені побутовими проблемами та дріб'язковими справами (одяг, їжа тощо).

Стосунки Марцелінки у віртуальному просторі дублюють найкращі прояви стосунків між людьми: «І раптом, не знати чого, Марцелінка відчула величезне бажання поплескати пана Фотона по плечах. Вона припускала, що, мабуть, він, так само, як її тато, дуже любить, коли його раз по раз хвалять і плескають по плечах. Навіть за те, що він не запізнився з роботи додому...» [1, с. 87]; «Марцелінка підійшла до нього, обняла обома руками за шию і міцно поцілувала в обидві щічки» [1, с. 28]; «Маленький Дух почав так реготати, що Марцелінка, сидячи в нього на руках, підстрибувала, як у малій машині, що їде

дорогою з найбільшими ямами» [1, с. 30]; «Маленький Дух погладив її делікатно по голові...» [1, с. 38]; «Ти знову розкуйовдив голову і бороду. Отож, я тепер тебе знову зачешу...» [1, с. 38]; «Маленький Духу, я сиджу на твоєму плечі й розчісую твоє волосся; ми дивимося в один бік, так?» [1, с. 42]; «Марцелінка пам'ятає, як тато часом говорив до мами «ти моє Сонечко» і потім вони довго цілувались. І мама була гаряча, як Зірка» [1, с. 57]; «Безперечно, найголосніше хропів Маленький Дух. Якусь мить Марцелінка роздумувалась, чи встромити йому палець до рота. Мама часом так робила, коли тато хропів аж так голосно, що сусіди починали стукати в стіну» [1, с. 58]; «Марцелінка сиділа на Фотоні, притулившись до Маленького Духа, зовсім так, як мама з татом на мотоциклі» [1, с. 60].

Таким чином, автор весь час апелює до такого типу стосунків, що вимагають тілесного прояву (штурхати, куйовдити, говорити, цілувати, розчісувати, сидіти на колінах). Це ідеальні стосунки, що ґрунтуються на любові та гармонії. Марцелінка наче постійно проектує стосунки мами і тата на свої стосунки з оточуючими, перебуваючи в гармонії з усім Всесвітом. Як сам Вишневський зізнався в одному з інтерв'ю, після виходу цієї книжки у світ йому знову закинули, що він «хотів написати книгу про науку, а вийшла, як завжди, книга про любов».

Загалом, явища віртуального простору Маленький Дух пояснює Марцелінці через конкретні речі: «двері помешкання Сонця і помешкання Альфа Центаврів віддаляються одне від одного», у паспорті Фотона написано «Фотон», а поряд « $E=mc^2$ ». Конкретну тілесність – тіла дівчинки та старця – отримують і Марцелінка з Маленьким Духом. Але герої час від часу самі нагадують реципієнтові, що ці тіла – лише штучний конструкт, необхідний лише тимчасово. Герої ні на мить не забувають, хто вони: «...Маленьких Духів повинно бути багато, що вони можуть інакше називатися, але попри це однаково бути одним Маленьким Духом, тобто вона частково має слухність: один Маленький Дух може бути одночасно всіма Маленькими Духами» [1, с. 28]; «Ти, Марцелінко, також з'явилася у мозку своєї мами без початку. Твоя

мама просто в певний момент тебе собі надумала. Говорячи складніше, ти до існування вибухнула в її мозку. І це таке ж дивовижне, як Дивовижа. Ось так ти опинилася в нашій казці» [1, с. 54]. Маленький Дух означив таким чином перехід Марцелінки з одного світу в інший, наголосивши, що інший світ – це казка, тобто нематеріальний простір.

Тілесність у віртуальному просторі стає симулякром, оскільки тіло тут перетворюється на штучний конструкт із душею-аватаром, а простір заповнюється відповідно до бажань користувача. У нашому випадку це Всесвіт із його мешканцями і таємницями.

Дизайн та ілюстрації до книги Вишневського, які виконав художник Марцін Півоварські, асоціюються з нет-артом, якому властиві яскраве оформлення сторінок, фотоколаж, інтерактивна маска, сповнена руху (деякі рядки розташовані у довільному порядку: по колу, знизу вгору тощо). Мозаїчність книги дублює мозаїчність віртуального простору. Художники нет-арту не мають кордонів, що роз'єднують світ фізіології та свідомості, тому учасником комунікації може стати будь-що, навіть якщо для цього потрібно зруйнувати цілісність тілесного образу.

Так і в казці Вишневського: фотони, зірки, чорні діри, блакитні та червоні гіганти, білі та коричневі карлики є учасниками комунікативного акту, стаючи тілесним симулякром саме завдяки візуальному сприйняттю книги. Водночас тут немає чітких правил та приписів, як у реальному житті. Віртуальні герої вільні: на Фотоні можна їздити, у Маленького Духа можна сидіти і на руках, і на голові.

У сучасному світі вже не є дивиною вихід за межі матеріальності та подолання просторових обмежень. Це відбувається завдяки присутності віртуального простору у нашому бутті. Віртуальні подорожі, віртуальні екскурсії, віртуальне спілкування – все це дає відчуття звільнення від фізичного тіла, але створює симулякр тілесного у віртуальному просторі. Одним із найцікавіших освоєнь віртуального простору, на нашу думку, є побудова художнього твору за принципами його буття.

Пошук ідентичності у базовій реальності або віртуальному просторі стає пошуком сенсу життя, пошуком найважливішого, як у казці Вишневського. Марцелінка знаходить необхідну їй ідентичність у реальному світі, заради якого виривається зі світу віртуального. Щоб читач міг зрозуміти її пошуки, вона трансформується у відому нам тілесність – маленьку дівчинку. Це апріорі налаштовує читача на позитивне сприйняття головної героїні, а також формує базову аудиторію – в даному випадку це діти.

У казці Вишневського відбувається взаємодія фізичного та метафізичного завдяки перенесенню дії у віртуальний простір: дух, думку ми сприймаємо крізь призму віртуальної тілесності, що допомагає конкретизувати та спростити сприйняття абстрактних і складних понять.

Статус тіла у віртуальному просторі маргінальний, але тілесність необхідна для сприйняття віртуальної реальності, тому можна говорити про присутність у цій казці «тілесного духа» та «тілесної думки». Вони стають головними героями твору та діють за принципом дії героїв у комп'ютерній грі, зберігаючи зовнішню та внутрішню свободу: думати, що заманеться, діяти, як заманеться, не боячись порушити табу реального життя, адже все, що відбувається з ними, відбувається не тут. Завершується казка виходом Марцелінки з віртуального простору та отриманням справжньої тілесності – вона стає немовлям. Таким чином відбувається перехід: думка – тіло – душа – тіло. Решта героїв залишаються у віртуальному просторі, очікуючи іншого героя, який матиме інший логін.

Якщо в реальному житті користувач тікає зі світу реального у віртуальний, то у творі Вишневського усе навпаки. Цим Вишневський утверджує цінності реального світу, людського буття, цінність справжніх, не віртуальних людських почуттів та любові.

Література:

1. Вишневський Я. Л. Марцелінка. У пошуках Найважливішого. Казка трошки наукова. – К. : «Махаон-Україна», 2013. – 96 с.

2. Грязнова, Е. В. Информация и виртуальная реальность: концептуальные основания проблемы / Е. В. Грязнова, А. Д. Урсул. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2012. – 159 с.
3. Грязнова Е. В. Философский анализ концепций виртуальной реальности // NB: Философские исследования. – 2013. – № 4. – С.53-82. (Режим доступа: http://e-notabene.ru/fr/article_278.html)
4. Игнатъев В. И., Салихова Е. А. Проблема тела в виртуальном пространстве // Режим доступа: http://www.ict.edu.ru/vconf/index.php?a=vconf&c=getForm&d=light&id_sec=82&id_thesis=2913&r=thesisDesc
5. Кампер Д. Схватиться за стоп-кран. Искусство в головокружении скоростей. Полю Вирилио (пер. с нем. Г. Хайдаровой) // Художественный журнал. – 2000. – № 30-31 (Режим доступа: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx30/xx3008.htm>).
6. Кунафин М. С. Виртуальное бытие // Бытие: Коллективная моногр. / М. С. Кунафин, Р. А. Ярцев. – Уфа, 2001. – С. 130 – 152.
7. Носов Н. А. Словарь виртуальных терминов / Н. А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – Выпуск 7. Труды Центра профориентации. – М., 2000. – 69 с.
8. Панкратов А. В. О различном понимании термина «виртуальная реальность» / А. В. Панкратов // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. – М., 1998. – С. 118 – 119.
9. Сколота З. Н. Эстетика «новой телесности» в виртуальном пространстве / З. Н. Сколота // Международный научно-исследовательский журнал Research Journal of International Studies : в 2-х ч. – 2012. – № 6. – Ч. 2. – С. 9–12.
10. A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century» // Режим доступа: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/115/>