

CULTUROLOGY OF CYBERSPACE

DOI: 10.46340/ephd.2022.8.4.3

Alona Molodina

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1791-3474>

National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

SEMIOTICS OF QUEER IDENTITY IN VIRTUAL REALITY: REPRESENTATION, NOMINATION, APPROPRIATION

Альона Молодіна

Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, м. Київ, Україна

СЕМІОТИКА КВІР-ІДЕНТИЧНОСТІ У ВІРТУАЛЬНІЙ РЕАЛЬНОСТІ: РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ, НОМІНАЦІЯ, АПРОПІАЦІЯ

The article is devoted to the understanding of visual phenomena and all sociocultural aspects of these phenomena: from aesthetic to psychoanalytic, from semiotic to philosophical. The aim of the article is a semiotic study of cyberspace as an integrated postmodern cultural matrix in the unity of real-symbolic language and imaginary meaning through the prism of the influence of virtual reality on the processes of representation and suppression of queer identity. The research methodology used the semiotic school of structural analysis of cultural and media research and key concepts of post-Lacanian media psychoanalysis, which combined methods of phenomenological description, hermeneutic interpretation and deconstruction with structural-functional method to identify implicit mechanisms of image modeling in culture. In fact, the semiotic method allowed us to analyze the symbolic structure of postmodern media reality. The scientific novelty is that in the field of culturology for the first time studied the features of postmodern virtual reality as a factor influencing consciousness and the unconscious and the mechanism of construction, representation and definition of queer identity. Conclusions were made that visual virtual reality ceased to be perceived by modern researchers as an illusory, secondary, subordinate principle in relation to offline cultural practice and appeared as a worldview construct that is subject to interpretation to the same extent that the unconscious text is subject to these procedures. If at first the understanding of visual phenomena was a priority, mainly of the theory of art and the psychology of perception, now the study of these issues is characterized by an interdisciplinary approach and an understanding of all sociocultural aspects of these phenomena: from aesthetic to psychoanalytic, from semiotic to philosophical.

Keywords: queer identity, gender, media, representation, postmodern media reality.

Вступ. Однією з ключових проблем нових медіа є їх роль у формуванні розгалужених інтердискурсивних каналів комунікації між людьми. Багато в чому картина світу у межах постсучасної культури обумовлюється їх кількістю, якістю, структурою, характером їх використання та доступу до них. На сьогоднішній день ми можемо спрощено позначити дві основні форми комунікації в суспільстві, опосередкованої тими чи іншими медіа. Перша – це достатньо застаріла, притаманна для індустріального модерну, лінійна однобічна «пасивна» комунікація, яка будується за принципом директивної дистрибуції інформації «від одного – багатьом», здійснювана державними і корпоративними засобами масової інформації – через пресу, радіо, телебачення. Якраз з сферою ЗМІ «другої хвилі» працював Бірмінгемський центр медіа-досліджень. Друга модель – це «інтерактивна» та «інтердискурсивна», «інтертекстуальна» та «інтеркультурна», ризомна комунікація, яка будується за принципом поліфонічного й одночасно інтимного діалогу («від одного

до одного») або дискусійних форумів («від багатьох – багатьом») і реалізується за допомогою таких засобів, як електронна пошта (де все ще є відстрочка між актом відправлення та актом отримання інформації) та соціальні мережі в Інтернеті (месенджер, Телеграм, Інстаграм, Твіттер), швидкість передачі даних яких дедалі зростає, а обсяги меседжів зменшуються. **Останні дослідження та публікації.** Дослідження постсучасної медіальної реальності неможливі без структурного психоаналізу Ж. Лакана та С. Жижека. Аналіз функцій медіа простежуються в дослідженнях екранної культури В. Беньяміна, М. Маклюен, Т. Мітчел, А. Усманова. Значущий вклад в дослідження екранної культури вніс Ж. Дельоз, сформувавши концепції віртуалізації суспільства у концепті ризоми. Конвенціональність іконічного знаку з позицій семіотики досліджували П. Серіо, Ю. Лотмана, У. Еко. Не менш важливими є екранна концептуалізація поняття «квір», яку робить у своїх дослідженнях Б. Річ, визначаючи нову категорію фільмів *New Queer Cinema*. М. Захаров аналізує дигіталізацію кінематографа і вторгнення в нього нової типології ідентичності.

Проте семіотичний аспект дослідження екранної культури та діагностика притаманних для неї психоаналітичних маніпулятивних механізмів віртуалізації та симуляції у формуванні і деконструкції суб'єкта як носія ідентичності залишаються недостатньо розробленими.

Мета – дослідження семіотичного та психоаналітичного впливу віртуальної реальності на конструювання й деконструкцію квір-ідентичності на перетині реально-символічної мови та уявного значення.

Виклад основного матеріалу. З настанням епохи постмодерну мистецтво стало сферою, що визначає візуальний образ культури. Масове виробництво зображень різної якості та призначення, часто агресивно впроваджуваних в повсякденне оточення людини, змусило вчених змінити кут зору на проблему художнього виробництва й артикулювати новий феномен, визначений як «*візуальна культура*», або «*екран*» (*banner*) – у широкому культурологічному сенсі ризоми як ланцюгу умовних символічних панівних означників («швів» «*гегемонії*», якою означається у студіях медіа перформативний дискурс влади). Процес формування мови екранної комунікації сучасної візуальної культури багато в чому обумовлений маніпулятивними технологіями, що використовуються для створення, відтворення і поширення фантазмічних зображень.

Про вирішальну роль екранної культури в зміні функції й статусу художнього образу вперше заявив В. Беньямін¹. Суть цієї трансформації зводиться до того, що з появою технічних можливостей стало можливим не просто створювати дистанційний образ реальності, а відтворювати саму реальність, захоплюючи глядача яскравістю, ефектністю, видовищністю, інтенсивністю, переконливістю, об'ємною гібридністю зображень безпосередньо на екрані. Також завдяки легкості відтворення, тиражування і масового поширення візуальної продукції, яка зробила її загальнодоступною, зображення як таке втратило свою духовну цінність («ауру») і стало об'єктом економічних, політичних і технократичних тиражувань. Наслідком технологічної революції постала радикальна зміна індивідуальної онтологічної та етико-естетичної парадигми сприйняття: віднині не насолода автентичним, оригінальним та майстерним, втіленням реальності у Символічному – мистецтві (*mimesis*) визначає естетичну перцепцію, але захоплення свідомості в полон репрезентацією суб'єктивних «курйозів» (Уявного) як подій реальності. Однак, для візуальної культури в цілому *технократизація* постала причиною зміни соціальної функції зображення: перетворення його з джерела візуальної інформації та естетичної насолоди переважно в функціональний елемент індустріального (а потім інформаційного) виробництва та одночасно об'єкта споживацького ринку. Почалася масова комерціалізація творів мистецтва, його перетворення в артосферу, засновану на законах брендингу, таргетингу та «окупації» з боку реклами та спонсорства.

Глядацьке сприйняття, яке піддалося дії радикальної трансформації, втратило духовну «ауру» спілкування з «високою» культурою. Глядач перетворився в одиницю масової аудиторії кіно, а потім і телебачення. Його позицію і реакцію В. Беньямін² визначив як стан «*розсіяного критика*»: в сучасній трактовці постлаканізму Люблян це – позірно «креативний», *інтерактивний*, але глибоко перверзивний стан користувачів мережі: автора і його читача/глядача/слухача – він не є позитивним, оскільки його «виворотом» постає «*інтерпасивність*» – невротична пуста істерія, що виникає внаслідок перенесення кожним із реципієнтів ризоми свого *права на творчість, споглядання*

¹ Беньямін, В. (2002). *Мистецтво в епоху його технічного репродукування*. Львів: Літопис.

² Там само.

і насолоду на Іншого¹. Пасивне розосередження уваги стало об'єктом маніпуляцій, де естетичне переживання визначається здатністю швидко пов'язувати у свідомості кліпові картографічні «клаптикові» фрагменти швидко переглянутої візуальної інформації. З впровадженням комп'ютерів й програмного забезпечення з'явилися нові можливості для генерації уявних цифрових образів і здійснення їх нелінійного монтажу (універсального захоплення). Як зазначає Білл Ніхолс у своїй статті: «Замість відтворення і зміни нашого ставлення до оригінального твору, кібернетична комунікація симулює і змінює наші відносини з оточуючим простором і свідомістю»².

Утім, віртуальна реальність є не просто ілюзорним світом ескапізму – втечі у наратив мрії, сновидіння, марення, де пусті фантазії народжують пусті фантазії: вона являє собою закодоване у цифрову форму позасвідоме людства, реальний зворотний бік якого містить усю «печеру» колективної монструозної суб'єктності, з її архетипами, бажаннями, комплексами і фантазмами. Ми маємо справу з сучасними технологіями інформаційної війни машини проти людини, відомої як «кібервійна» («війна мудрості»), коли мережа (ризом) з сервісного розширення людських можливостей (кіберпротезу, функціонального додатку до тілесності та духовності) перетворилася на автономний самостійний світ, реальніший за офлайн-дійсність, відносно якого сама людина стала його ж додатком. Віднині не техніка «кружляє» навколо людини, а людина «кружляє» навколо створеної нею ж техніки, яка закарбовує її фантазми, транслює її бажання та керує її позасвідомим: радикально технофобські прогнози романтика В. Беньяміна виявилися неймовірно реалістичними, їх підтверджено сучасним структурним психоаналізом та соціальною теорією віртуальної війни.

Так народжуються *естетизовані цифрові катастрофи* (перформанси справжніх подій), які символічно репрезентують монструозні факти дійсної соціальної сцени та обценного (непристойного) зворотного боку цієї сцени, оскільки розміщення сумнівної скандальної інформації на особистих сторінках соціальних мереж, поширення потаємних інтимних подробиць власного життя на блогерських ресурсах, кібербулінг, вибухи мемів і сталкінг – все це є, по суті, добровільними виявами нашої «невільної волі» – свободи слова всупереч свободі та самому собі, всупереч власній самості, інформаційної відкритості, перетвореної на інформаційну порнографію, на космічне сміття, що викликає психоделічний екстаз пустого спілкування.

Цей феномен гіпертрофованої моделі реальності, емансипованої від неї самої й позбавленої простору уяви, Ж. Бодрійяр сформулював у своєму концепті *симуляції* (пізніше – гіперреалізму симуляції, фасцинації як зачарування транссексуальністю – розсіяною чуттєвістю – екрану та екстазу комунікації в межах екранної культури), що стала, на його думку, репрезентаційною моделлю сучасності: «Це більше питання не імітації, не редуплікації, не навіть пародії. Це питання підстановки знаків реальності замість реальності як такої ... Гіперреальність відтепер ізольована від уяви, а також від будь-якої відмінності між реальним і образним, залишивши простір тільки для нескінченного відтворення моделей і симульованого генерування різниці»³. Втрата грані між приватністю і публічністю, між дозвіллям і працею, ввела суб'єкта в простір *цілодобового цифрового контролю за роботою як за розвагою і за розвагою як за роботою*. Високі теоретики в області класичного мистецтва, які традиційно монополізували право на інтерпретацію академічних репрезентацій, у візуалістиці поступилися місцем новій хвилі прикладних фахівців, котрі намагаються відстояти інший тип професійної компетенції, заснованої на міждисциплінарному підході до вивчення екранної культури в усіх її різноманітних проявах. Мова йде про меритократів усіх спрямувань: соціологів, дизайнерів, фрілансерів, спеціалістів з НЛП, менеджерів, коучерів, копірайтерів, кібернетиків, журналістів, блогерів, мережевих поетів тощо. Стало очевидним, що візуальні мистецтва не є власністю касти істориків мистецтва або фахівців в галузі масмедіа. З'ясувалося також, що західноєвропейські конвенції візуальної репрезентації не є універсальними.

Вивчення візуальності в широкому сенсі має включати в себе аналіз культурних практик, технологій і конвенцій нової репрезентації художньої образності. Йдеться про дослідження кіно, телебачення, масової культури з позиції сучасних критичних філософських і соціальних теорій,

¹ Жижек, С. (2019). *Как наслаждаются посредством Другого. Культурная логика многонационального*. Санкт-Петербург: Алетейя, 89.

² Nihols, B. (1988). The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems. *Electronic Culture. Technology and Visual Representation. Screen, 21 (1), Winter, 22-46*.

³ Бодрійяр, Ж. (1999). Реквием по масс-медиа. Поэтика и политика: Альманах российско-французского центра социологии и философии Института социологии РАН. Москва: Институт экспериментальной социологии; Санкт-Петербург: Алетейя, 195.

що пояснюють специфіку перформативного суспільства (Ж. Бодрійяр, Ж. Дельоз, М. Фуко, Дж. Батлер), поняття «репрезентації» як гіперреалізму симуляції та здійснюють культурологічні експлікації механізмів функціонування аудіовізуальних технологій та створення й поширення медіа-продуктів. Інформація, споживання і масовість – основні силові лінії сучасної постіндустріальної (інформаційної) культури, де символічна, знакова реальність стає самостійною, штучною, «другою», природою, в якій візуальний компонент є важливим засобом, функціональною ланкою інформаційно-комунікативного повідомлення, що дозволяє змінити як тип подачі інформації, так і стратегію її обробки і, звісно, сам її зміст через ремедіацію – меседж.

Необхідно особливо відзначити, що візуалізація як характеристика постсучасної культури, є історично детермінованим явищем як наслідком інформатизації та науково-технічного прогресу, коли прихід «третьої хвилі» фактично призвів до знецінення традиційних інституцій (держава, сім'я, регулярна праця на підприємстві) та нівеляції класичних цінностей (слово, мораль, обов'язок, служіння, солідарність, етика вольового зусилля). Праця піддається символічній ефемеризації і видається позірно легкою за рахунок «другої космічної швидкості» *дигітальних технологій* (М. Дері)¹, фактично зливаючись з дозволям, але уявна легкість обертається *ретериторизацією* – прив'язкою до екрану, цілодобовим перебуванням за комп'ютерною роботою (З. Бауман). Потік інформації, який оперативно рухається вертикальною динамічною віссю часу (парадигмою), обертається «нанізаною» на нього сталістю окремих індивідів за дисплеями як статичних ланок (хабів) цього руху в горизонтальній статистиці синтагми простору (А. Бадью). Ретериторизація – зворотна сторона детериторизації (Ж. Дельоз). Рух цифрового капіталу потребує нерухомості його сервісних обробників.

Основними характеристиками візуального світу є його *континуальність і просторовість*. У цьому подвоєнні приховується намагання маніпулювати суб'єктом через приховану ідеологію, яка забезпечує процес семіотичного моделювання культурної ідентичності і світосприйняття людини. Позірна плюральність меседжів приховує внутрішню монологічність панівного нарративу гегемонії, за уявною багатоманітністю приховується невидима еквівалентність, рух містить у собі ядро сталості. Секрет ефективності впливу візуальних медіа безпосередньо пов'язаний з тим, що саме ця система знаків і мов створює ефект реальності, ілюзію подібності візуальних знаків з відображеною ними реальністю, що змушує суб'єкта вірити у видиме. Конвенціональність іконічного знаку (Ч. Пірс, П. Серіо, Ю.М. Лотман, У. Еко) з позицій семіотики передбачає викриття «ефекту реальності», визнання автономії зображення і розуміння реальності, відображеної в візуальних повідомленнях, не як уявного, а як дійсного. Таємничість схожості, міметичної аналогічності зображення предмету реальності, обумовлена процесами кодування, які укорінюються в механізмах сприйняття знаків мови суб'єктом. Бачення – це одночасно сталий феномен, який зумовлений традицією, та динамічне явище, яке еволюціонує, змінюється. Час, середовище, виховання світоглядно трансформують навіть наш фізичний зір, розвивають «оптику погляду» як здатність бачити. Бачення представляється найважливішим компонентом формування суб'єкта, а ідеологія, будучи компонентом «Погляду» (інтерпеляції як магії «першого погляду» за М. Доларом², або погляду Великого Іншого за Ж. Лаканом) крізь призму зорових практик моделює ідентичність на рівні позасвідомого. У такому ракурсі найважливішою тезою постає проблема єдності влади і зорового канону як ідеологічної суперструктури, що, незважаючи на зміну соціальної інфраструктури з індустріальної на цифрову, продовжує утримувати свої позиції.

Отже, бачення – це екран, екран – це ідеологія, ідеологія – це символічна візуальна репрезентація влади. Важливим в контексті відносин між владою і баченням є питання про те, яким чином домінуюча ідеологія «конструює» політику гендерних репрезентацій та інтерпретацій, а, отже, і те, як ми бачимо тих, хто дивиться на нас, на щось, на когось і так далі у загальному дискурсі *вуайєризму* – масового інтимного підглядання. Процес репрезентації – представлення, відображення явищ в системах різних дискурсивних формацій – розуміється нами, насамперед, як маніфестація певного способу бачення, як спосіб відтворення ідей, втілених образів, – того, що культура думає про себе саму. Її метанаратив пов'язаний з поняттями ідеалу, дискурсу, влади, що показує ступінь її участі в конструюванні ідентичності, у том числі гендерної ідентичності та квір-ідентичності.

¹ Дері, М. (2008). *Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков*. Москва: Аст Москва; Екатеринбург: У-Фактория.

² Долар, М., Божович, М., Зупанчич, А. (2020). *Любовная машина; Лакан и Спиноза; Комедия любви*. Санкт-Петербург: Алетія, 5-40.

Сексуальні можливості тіла інтегровані в широкий спектр соціальних контекстів: в одних культурах не артикулюється зв'язок між сексуальним актом і зачаттям, тоді як інші культури визнають секс тільки в його репродуктивній функції. Секс і сексуальність формуються в соціальній інтеракції відповідно до смислів, приписуються культурою, але одночасно детермінуються внутрішніми бажаннями індивідів, витіснення й заміщення яких є джерелом культурного розвитку. У дискурсі постмодерного неопрагматизму терміном «нормальність» називають те, що є антропологічною необхідністю, тоді ні сам цей термін, ні його антонім (аномальність, «ненормальність») не можуть бути застосовані до різноманіття форм людської сексуальності в контексті культурного релятивізму. Тоді навряд чи можна викликати в уяві будь-який образ, який би не відповідав тому, що є в тій чи іншій культурі нормою або, принаймні, вважається природним.

Утім, незважаючи на культурний релятивізм, плюралізм, мультикультуралізм та «ковзання поверхнею» у риторичі відмінностей, де *неопрагматична парадигма постмодерну* породжує різні «пакети» моралі з різних антропологічних контекстів, класичні міфи, що посилаються на біологічні чинники, залишаються найбільш стійкими та породжують велику частину дискримінаційних практик виключення Чужого. Так, за позірною множинністю «свободи» криється невидима одноманітність диктатури.

Парадокс віртуалізації визначається амбівалентним семіотичним синтезом уявних значень як динаміки (парадигми, діахронії) та структуралізованої мови як статички (синтагми, синхронії) у віртуальному просторі «Символічного Реального»¹. У цьому просторі роль Чужого виконує уявний *монструозний співбесідник як фантазм*. Розглянемо це питання докладніше у гендерному контексті. Суспільство контролю й тотального спостереження-нагляду, яким є постмодерн, засноване на падінні табу та трангресії бажання, воно є наскрізно транссексуальним, оскільки в гіперреалізмі симуляції сексуальне начало пронизує усі сфери економіки, політики, культури й розчиняється в них. Своєю чергою, це виводить нас на виявлення різноманітних мережових практик, які відтворюють сучасну розсіяну сексуальність у дискурсі трансестетики як інформаційної естетики безперервної насолоди. Іншим, на якого перекладаються суб'єктивні якості власних активності та пасивності, що дозволяє відбуватися людським ідентичностям і контактам в прозорому, широкому й при цьому екстатично пласкому континуумі оголених інтимних відносин, які моделюють сексуальну і гендерну орієнтацію індивіда зокрема та соціальної структури взагалі. Тому серед наслідків інформатизації культури велику роль відіграє можливість здійснення дигітального (транссексуального) контролю через сферу чуттєвого, приватного, інтимного.

Маємо справу з відновленням феномену варварства як Символічного Реального у кібернетичному відвертому бодіцентризмі, але без онтологічної наснаги змісту прадавніх символів, вихолощених в симулякри. Соціальні об'єкти, починаючи з традиційних суспільств, поділялися на дві сфери – *царини чоловічого і жіночого*, – де жіноче асоціювалося з соціальним *низом*, а чоловіче – з соціальним *верхом* в ієрархії простору. Все різноманіття топосів, яке розвивалося в історичному часі від простого до складного, ґрунтувалося на приналежності до області чоловічого або жіночого, тоді як численні ролі та функції, що виконувалися людиною, практично отожднювалися з соціально нормативним значенням статі (гендером). Кожен індивід був спочатку представником статі й лише потім – виконавцем інших соціальних ролей. Себто, бути чоловіком або жінкою в соціальному сенсі означає виконувати роль чоловіка і жінки, тобто підпорядковувати свою поведінку нормативним вимогам і соціальним очікуванням, що застосовуються до поняття і ролі чоловіка та жінки.

В результаті всі соціальні ролі, функції та статуси можна розуміти як елементи соціальних вимог і привілеїв, застосовуваних до чоловіка або жінки як до представників чоловічої або жіночого. В основі багатьох функціонуючих в культурі опозиційних оцінок лежить архаїчна міфологічна географія протистояння «чоловічий-жіночий» як «свій – чужий», або «норма – квір». Соціальні інститути сьогодні все частіше трактуються як організатори інформації, причому, чим більше інститути задовольняють соціальні очікування, тим з більшою ефективністю контролюється їх діяльність. Зазначене стосується інститутів сексу та шлюбу, діяльність яких регулюється на основі виділеного К. Леві-Строссом принципу бриколажу² – техніки створення бажаного об'єкта

¹ YouTube (2016). *Славој Жижек – Реальность виртуального* <<https://www.youtube.com/watch?v=aDI1EKSAfQ4>> (2016, вересень, 13).

² Леві-Стросс, К. (2008). *Неприрученна думка. Тотемизм сьогодні. Неприрученна думка*. Москва: Академический проект, 169-170.

з підручних матеріалів. Характерно при цьому, що перша частина ієрархічної опозиції наділяється вищим статусом, аніж друга. Перша частина виступає підставою, детермінантою по відношенню до другої частини опозиції. Така оцінка статусу елементів зазначеного категоріального ряду настільки міцно увійшла «в кров і плоть» культури, у її колективне позасвідоме, що сприймається як дещо саме собою зрозуміле.

Уявні класифікації, які оперують переважно бінарними протиставленнями «чоловічий/жіночий», «наш/не-наш», організують сприйняття соціальної дійсності і за умов єдності лаканівських «колець Борромео»¹ (Реальне-Уявне-Символічне), дійсно, здатні організувати цей світ. Поведінка індивіда підлаштовується під інституціональну матрицю: адже, якщо бажаний ступінь координації досягнутий, безлад і плутанина зникають, хаос структурується у космос. Наведення порядку на символічній території досягається шляхом очищення, виключення тих елементів («надлишків»), які порушують звичний хід речей.

Традиційно вважалось, що, чим більше замкнута культура, тим менш толерантно вона ставиться до іншого, нетипового, і навпаки. Однак сучасний досвід позірно інформаційно прозорих «толерантних» взаємин переконує, що *виключення Чужого* у постмодерні відбувається так само інтенсивно, – лише приймає більш згладжені, імпліцитні форми, що свідчить, що *новітня репресивність* є базовим принципом сучасної повсякденності. Нормативні колоніальні опозиції, які приховуються за позірною нееквівалентністю постколоніальних ідентичностей в мультикультуралізмі, не усвідомлюються сучасними суб'єктами. Глибинні шари позасвідомого як Реального втілюються в уявних сценаріях їх повсякдення. Пошук самості як головна задача західної метафізики не може відбутися, попри на ліберал-демократичний культ індивідуальності, уявний сценарій якої знищує сутність і самість. Необхідність радикального переосмислення етики інакшості стає основною філософською проблемою на стику модерної колоніальної асиміляції та постмодерної постколоніальної легітимації Іншого, які разом становлять ефект «стрічки Мьобіуса» жорсткої та м'якої сил примусу. Якщо спочатку в постмодерному релятивізмі інакшість сприймалася у якості нової точки відліку філософії як гетерономії, яка намагалася відмовитися навіть від номінації Іншого як «Друга», щоб не знищувати його недоторканість семіосферою своєї мови та її знакових засобів, то нині, коли мультикультуралізм відкрив свій виворіт у якості символічної маски нового пригнічення – гіперглобалізму, володарювання машини перформативної влади (дискурсу) через *фрагментацію суб'єктів*, – ми вже не говоримо про поневолення інакшості категоріальної сіткою концептуального апарату своєї семіосфери, ми говоримо про те, що *Інакше поневолює нас*. За будь-яких умов *репрезентація є привласненням Іншого*, яке відбувається у процесі надання йому імені, у ході практики перекладу з однієї семіотичної мови на іншу, під час включення чужих феноменів у власний культурний світ. «Квір» як *концентрат ідентичності Чужого, Іншого, Жіночого* становить той вакуум у символічній структурі, той надлишок, який потрібно певним чином номінувати (надати йому ім'я), «зшити» мовою культури, «одомашнити». Апропріація є *крадіжкою статусу «квір»*, і вона відбувається у мережі за рахунок уявних образів, в ході їх *символічної репрезентації*. З іншого боку, поза репрезентації немає спілкування, інтерпретації, трансляції та кумуляції культурних цінностей. Отже, проблема полягає у тому, щоб, визнавши необхідність Символічного (мови, культури), вирішити, наскільки критично до нього ставитися і наскільки свідомо у його простір входити, конструюючи при цьому власну ідентичність.

У середовищі екранної, візуальної, віртуальної культури репрезентація як погляд на власне відображення (Іншого) відбувається через агентів масової культури, у ролі яких постають мода, реклама, телебачення, кінематограф, Інтернет, які задають антропологічні норми та аксіологічні орієнтири гендерної комунікації. За допомогою маніпулятивних технологій масова культура бере активну участь у деформації людини, інтенсивно використовуючи її як засіб насолоди – *атрактор*, – у ролі якого нерідко постає *жіночий образ як концентрат насолоди*. Фемінність, репрезентована масовою культурою, виступає кодом бажання Іншого. Символи, архетипи, знаки, сигнали жіночого/чоловічого, висловлюючи певні інтенції, об'єднуються в образну систему, в єдине візуальне поле культури споживання, підпорядковуючи останній патерни гендерної ідентичності.

Гендерна ідентифікація у постсучасних реаліях відбувається під впливом візуального та віртуального символічних чинників. Поле реалізації гендерної ідентифікації – це дигітальний світ.

¹ Лакан, Ж. (1997). *Інстанція букв в бессознательном или судьба разума после Фрейда*. Москва: Русское феноменологическое общество, 184.

Відмітна складова гендерної ідентифікації постмодерної особистості полягає в тому, що вона описує за допомогою особистих історій процес самовизначення власної статевої приналежності. Становлення нарративної ідентичності можна представити у вигляді процесу, що складається з двох етапів. На першому етапі відбувається конструювання індивідуальних уявлень про ідеальний образ представника тієї чи іншої статі (імаго), а на другому етапі відбувається реалізація цих уявлень в ході соціальної та культурної діяльності.

При цьому необхідно відзначити, що другий етап не є повним і достовірним втіленням змісту першого, тобто розкривається розбіжність між образами об'єктів бажання *petit a*, що містяться в гендерній свідомості людини (нарратив марення), і діями в її безпосередній життєвій практиці (нарратив яві). Коротке замикання, викликане розходженням символічних означників, вводить суб'єкта такої ідентифікації у стан інформаційного шоку, симптомами якого є невроз, агресія, фобії, ресентимент, фрустрація, шизофренія, біполярний розлад. Отже, ризома, стає не сприятливою передумовою «креативної» гендерної ідентифікації, а бар'єром на шляху її формування, підмінюючи дійсність ілюзорними образами, які затуляють травматичну реальність.

Висновок. Отже, візуальна віртуальна реальність, або, за С. Жижеком, «Реальність Віртуального»/«Символічне Реальне» (в тому числі і феномени візуального сприйняття мережі в повсякденному житті) перестала сприйматися сучасними дослідниками як ілюзорне, вторинне, підлегле начало стосовно культурної практики офлайн і постала як світоглядний конструкт, який підлягає інтерпретації в тій же мірі, в якій цим процедурам підвладний текст позасвідомого. Ліберальна мрія про те, що людина не здатна створити машину, що перевершувала б її здібності, у тому числі, здатність слідкувати й контролювати, припинилася з початком ери тотального захоплення (*total capture*) світу мережею. Зв'язок візуального та ризомного початків через екран інтерпеляції – це єдність означника (іконічного знаку) та означуваного (позасвідомого фантазму). Якщо спочатку осмислення візуальних феноменів було пріоритетом, в основному, теорії мистецтва і психології сприйняття, то нині для вивчення цих питань характерний міждисциплінарний підхід і осмислення всіх соціокультурних аспектів даних феноменів: від естетичного до психоаналітичного, від семіотичного до філософського.

Їх синтез здатна здійснити культурологія на ґрунті структурного психоаналізу, семіотики культури та *cultural studies*. Ризома є змістом, візуальне є знаковою формою, а видовища розважальної культури – механізмами здійснення нового технократичного Всесвіту, до складу якого увійшли інтегровані в гібридні («сіамські») форми феномени кіно, телебачення, реклами, фотографії, дизайну, моди, маркетингу тощо. Видовищність в сучасній культурі використовується як знаряддя в інформаційній війні за увагу, здійснюваній за стратегією *soft force* («м'якої сили» – спокуси і насолоди), і як інструмент впливу на позасвідоме, причому принцип візуалізації, віртуалізації та симуляції поєднані у єдину систему, яка стосується передачі не лише чисто зорової, але й вербальної (аудіо та письмової) інформації (візуальна поезія, аудіолекція в мережі, блогерство та інші феномени «малого екрану»). Єдність віртуального, словесного і візуального постає нині як новітня культурна універсалія реально-символічної мови та уявного значення одночасно в семіотичних осях синтагми та парадигми. «Смерть Батька» постає одним з найбільш актуальних і дражливих чинників, які, на наш погляд, повинні трансформувати гендерну ідентичність у бік радикального розриву з приписуванням сучасними новими медіа суб'єкту ідеального екранного жіночого/чоловічого образу, який перетворюється на нову форму нетрадиційної репресивності, у бік виходу за межі медіа та реалізації у життя позитивної онтологічної програми власного самостійного вибору та конструювання квір-ідентичності відповідно до особистої природи, світовідчуття й самості.

References:

1. YouTube (2016). *Slavoj Zhizhek – Realnost virtualnogo* [Slavoj Zizek – Reality of the virtual] <<https://www.youtube.com/watch?v=aDI1EKSAfQ4>> (2016, September, 13). [in Russian].
2. Nihols, B. (1988). The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems. *Electronic Culture. Technology and Visual Representation. Screen. Screen, 21 (1), 22-46.*
3. Rich, B. R. (2013). *New Queer Cinema: The Director's Cut*. Duke University Press Books.
4. Bauman, Z. (2004). *Globalizatsiya. Posledstviya dlya cheloveka i obshchestva* [Globalization. Consequences for the individual and society]. Moscow: All the World.. [in Russian].
5. Badiou A. (1999). *Apostol Pavel. Obosnovaniye universalizma* [Apostle Paul. Justification of universalism]. Moscow; St. Petersburg: Moscow Philosophical Fund, University Book.. [in Russian].

6. Benjamin, V. (2002). *Mystetstvo v epokhu yoho tekhnichnoho reprodukovannya* [Art in the era of its technical reproduction]. Lviv: Chronicle. [in Ukrainian].
7. Baudrillard, J. (1999). *Rekviyem po mass-media. Poetika i politika: Almanakh rossiysko-frantsuzskogo tsentra sotsiologii i filosofii Instituta sotsiologii RAN* [Requiem for mass media. Poetics and Politics: Almanac of the Russian-French Center for Sociology and Philosophy of the Institute of Sociology of the Russian Academy of Sciences]. Moscow: Institute of Experimental Sociology; St. Petersburg: Aletheia. [in Russian].
8. Deleuze, J. (2004). *Kino* [Movie]. Moscow: Ad Marginem. [in Russian].
9. Deleuze, J., Guattari, F. (2005). Rizoma («Tysiacha plato», glava pervaia) [(Rizoma. “A Thousand Plateaus”)]. *Vostok* [East], 11/12 (35/36). (2021, December, 15). [in Russian].
10. Dery, M. (2008). *Skorost ubeganiya – kiberkultura na rubezhe vekov* [Escape speed – cyberculture at the turn of the century]. Moscow: Ultra, Culture, AST Moscow; Yekaterinburg: U-Factoria. [in Russian].
11. Dolar, M., Bozovic, M., Zupancic, A. (2020). *Lyubovnaya mashina; Lakan i Spinoza; Komediya lyubvi* [Love machine; Lacan and Spinoza; Comedy of love]. St. Petersburg: Aletya. [in Russian].
12. Zizek, S. (2019). *Kak naslazhdatsya posredstvom Drugogo. Kulturnaya logika mnogonatsionalnogo* [How to enjoy through the Other. Cultural logic of the multinational]. St. Petersburg: Aletheia. [in Russian].
13. Zakharov M. (2018). Nerealnyye prostranstva [Unreal spaces]. *Materialy mezhdunorodnoy nauchnoy konferentsii (Yekaterinburg, 5 grudnya 2018)* [Proceedings of the international scientific conference (Yekaterinburg, 05 December 2018)]. Yekaterinburg: Ural University Press, 70-91. [in Russian].
14. Lacan, J. (1997). *Instantsiya bukvy v bessoznatelnom ili sudba razuma posle Freyda* [The instance of the letter in the unconscious or the fate of the mind after Freud]. Moscow: Russian Phenomenological Society. [in Russian].
15. Levi-Strauss, K. (2008). *Nepriruchennaya mysl. Totemizm segodnya. Nepriruchennaya mysl* [An untamed thought. Totemism today. An untamed thought]. Moscow: Academic project. [in Russian].