

О ФИКТИВНОСТИ, ПОДЛИННОСТИ И СИМУЛЯЦИИ

И. Ю. Манакова

Воронежский государственный университет

Статья поступила в редакцию 18 октября 2012 г.

Аннотация: в статье проводится анализ проблемы фиктивности человеческого Я. Обосновывается несостоятельность понятия фиктивности в контексте философии постмодерна. В связи с чем делается вывод о симулятивном характере существования человека и его восприятия мира и снимается вопрос о возможности перехода человека на уровень подлинности.

Ключевые слова: фиктивность, подлинность, симуляция, виртуальность, гиперреальность, культура постмодерна, информационное пространство, постиндустриальное общество.

Annotation: the text deals with the problem of fictitious nature of human Self. The authors state that the concept of fictitious nature in the context of postmodern philosophy is non critical. The final conclusion of the article is that postmodern philosophy builds only the concept of simultaneous character of human being its perception of the reality and so it denies the possibility for the human being to achieve the level of true existence.

Key words: fictitious nature, true existence, virtyality, upper reality, postmodern culture, postindustrial society, informational space.

В последнее время большое внимание в рамках постмодернистского дискурса уделяется вопросу о фиктивности личности. Идея фиктивности рассматривается как ориентация на условия, не имеющие реального содержания и становящиеся той основой, на которой индивид выстраивает свою жизнь и осмысливает ее.

Однако внимание исследователей, справедливо озабоченных проблемой утраты человеком самого себя и пытающихся вернуть его в пространство подлинности, совершенно не останавливается на том факте, что в рамках постмодернистской философии вопросы о подлинности или фиктивности человеческого Я неправомерны. Фиктивность – есть антипод реальности, и по сути именно фиксация фиктивности позволяет перейти к реальности как отрицающей ее. Справедливыми в данном случае являются понимание некорректности использования понятия фиктивности в рамках постмодернизма и необходимость определения индивидуального существования в контексте симуляции.

Для начала попытаемся осмыслить неполноту идеи фиктивности в рамках постмодерного дискурса, в связи с чем обратимся к исследованию Н. Лумана «Реальность массмедиа», которое, несмотря на свой явный социологический характер, позволяет увидеть проблемы в понимании фиктивности.

Луман, рассматривая влияние массмедиа на индивида, вводит понятия фиктивной реальности и реальной реальности. Массмедиа создает фиктивную реальность, навязывающую индивиду неаутентичные модели, сотканые из чужих переживаний и опыта, которые, с одной стороны, накладывают на восприятие определенные штампы, с другой – позволяют разграничить фиктивную реальность и реальную реальность. Существование вторичной (фиктивной) реальности, по его мнению, позволяет индивиду, на основании самой его возможности различения истинности и ложности образов, выделить свою аутентичную реальность. Сама способность к такому различению есть предпосылка формирования некоего подлинного Я индивида, который путем анализа и переработки массмедийной реальности, в которую оказывается погружен, вычленяет в этом массиве истинные и ложные образы.

Луман, хотя и замечает, что личностное восприятие, да и сама культура, определяются фикциями, однако не видит всех трудностей человека по дифференциации истинного и ложного, которые переплетены в едином информационном пространстве и воспринимаются как однопорядковые. Он ссылается на способность индивида к различению, что позволяет через противопоставление выделить подлинное. Вопрос о возможности такого выделения решается на основании того, что индивид как бы находится (по мнению Лумана) на самообеспечении, сам решает, кто он такой. Реальная и фиктивная реальности предлагают множество моделей идентификации, но «если задана опция «имитация/аутентичность» и мы наблюдаем нас самих, стремясь обнаружить в этом свою идентичность, то можно выбрать обе стороны различения, а можно выбрать то одну, то другую» [1, с. 99].

Оставляя для себя открытым вопрос о том, служат ли фикции однозначно моделями для идентификации либо основой для различения в себе подлинного и неподлинного, Луман замечает: «То, что предлагается в виде развлечения, никого не обязывает, однако дает достаточно отправных точек для работы над собственной «идентичностью» [1, с. 100]. Развлечение в его концепции понимается как порождающее реальность второго уровня. Но ситуация раздвоенности позволяет индивиду определить себя как Я, ориентированное либо на имитацию, либо на подлинность.

Данная позиция Лумана кажется в некоем роде утопической, поскольку современное информационное пространство предстает как пространство симулякров (сформированных в том числе массмедиа), а потому не предполагается сама возможность различения или перехода между первичным и вторичным уровнями реальности, за счет утраты реальности как таковой.

Признание фикций в качестве неких ложных допущений в осмыслении человеком себя и окружающего мира предполагает с неизбежностью возможность перехода на уровень подлинности. То есть проблематика фиктивности всегда возникает в смысловом поле противоречий реального и воображаемого, истинного и ложного. Однако постмодер-

ное пространство, лишенное означаемого как образца и пронизанное бесконечными отсылками означающих друг к другу, не предполагает возможности найти некий исходный принцип как в самом бытии, так и в человеческом существовании. В таком пространстве, не предполагающем никакой референции, человеку не представляется возможности соотносить себя с исходной реальностью. Человек замыкается в сфере знаков, которые заменяют собой реальное и претендуют исключительно на комбинирование различных эквивалентных значений. В постмодерном пространстве реальность утрачивается, и, как следствие, понятие фиктивности теряет прежний смысл. Вместо этого появляется симулятивное пространство, которое фиксирует отсутствие реальности, но заменяя ее, воспринимается как реальное.

Специфика современного пространства заключается в симуляции, поскольку указанные выше противоречия не осознаются индивидом в качестве принадлежащих к двум разным уровням реальности, а воспринимаются как однопорядковые. Симулятивное пространство (гиперреальное, виртуальное), воспринимаемое как реальное, пронизывает все сферы существования человека. Отсюда и вопрос о фиктивности личности и подлинности в самом широком смысле снимается.

Ж. Бодрийяр в связи с этим говорит о ментальной катастрофе. Здесь стоит с ним согласиться, однако не просто зафиксировав в след за ним утрату человеком четкого понимания себя и в более общем плане некую мировоззренческую пустоту, характерную для постмодерной культуры, но и в этой его характеристике увидеть более глубокий процесс, вызывающий такой мировоззренческий хаос. Сутью постсовременной ситуации является перенос человека из плоскости его реального существования в плоскость ментальную, бесконечно цитируемую, симулятивную и далекую от связи с реальными процессами и явлениями. Как правильно замечает Луман, сегодня человека интересует не высказывание мнений по поводу реальности, а замороженность темами, некими информационными моделями реальности, которые уводят человека из плоскости действительности в плоскость размышлений и высказываний о ней. Постмодерного человека не интересует по большому счету реальное существование, поскольку он теперь занят его симуляцией.

Бодрийяр отрицает возможность человека быть подлинной личностью, определять и осуществлять свои действия в соответствии с собственными мыслями. Сегодня тело замыкается в знаках, в симулякрах, что приводит к отрицанию смысла, а следовательно, и целостной личности, для которой этот смысл был прежде важен.

Действительно, в постиндустриальном обществе человек формирует искусственную среду, которая вытесняет естественную, а виртуальная реальность поглощает реальную. Но, так или иначе, люди всегда стремились обустроить окружающую действительность, создавая свои миры, по сути дела являющиеся виртуальными. Виртуальная реальность существовала всегда, поскольку «человек нуждается в фиктивном удвоении мира. В этом смысле телевидение и компьютерные средства

помогают прояснить природу человека. Потребность в иллюзорной жизни, когда мир раскрывается как приключение, есть антропологическое свойство» [2, с. 204].

Однако в настоящее время постановка проблемы виртуальной реальности стала необходимой в связи с появлением новых информационных технологий, позволяющих расширять сферу виртуального до немыслимых прежде масштабов. В постиндустриальном обществе рождается новая форма виртуализации, но не виртуальная реальность как таковая, так как и прежде человек сталкивался с виртуальным во всех сферах своего жизненного опыта. Специфика виртуальности, характерной именно для постиндустриального общества, заключается в том, что она становится гиперреальностью, новым жизненным пространством человека, замещающим собой пространство социальной реальности.

Гиперреализация представляет собой возведение реального в ранг модели, когда реальность умножается, разрастается до такой степени, что становится слишком очевидной и зримой, превращаясь в красочную модель, более красивую, нежели сама реальность. Возникновение гиперреальности как виртуальной реальности Бодрийяр связывал с возможностью новейших информационных технологий воспроизводить объект в мельчайших подробностях, в связи с чем философ выдвигал тезис об «утрате реальности» [3, с. 93], на смену которой приходит гиперреальность – искусственная, вторичная, виртуальная реальность.

Заметим, что элементами виртуальной реальности являются симулякры, понимаемые, следуя Ж. Делезу, как образы, лишённые всякого подобия, в отличие от копии, являющейся вторичной по отношению к оригиналу, с которым ее связывает подобие. Симулякры возникают на основе отсутствия сходства и обозначают существенное извращение или отклонение [4]. Они поглощают собой реальные объекты, а замена реального на виртуальное приводит к тому, что всеобщая симуляция порывает с референтом, перестает означать какие бы то ни было реальные отношения. Всеобщая симуляция характеризуется тем, что исчезают различия между знаком и референтом, а следовательно, прежнее наполнение реальности вещами и поступками уступает место развеществлению и утрате реальности как таковой.

Однако в постиндустриальном обществе речь скорее идет не об уничтожении реальности, а об обретении реальностью характеристик гиперреальности, в рамках которой оригинал и копия сосуществуют. Происходит смешение виртуального с реальным, вследствие чего человек живет уже не в реальности, а в искусственной среде симулякров. Такой «мир вторичностей», копий копий оказывается для человека первичнее, чем сама реальность, индуцируя образ жизни и действия человека.

Поскольку виртуализация представляет собой любое замещение реальности ее симуляцией, то, выявляя специфику виртуальной реальности, господствующей в постиндустриальном обществе, необходимо упомянуть о трех порядках симулякров, сменяющих друг друга на протяжении истории.

Анализ трех порядков симулякров осуществляется в исследовании Бодрийяра «Символический обмен и смерть», где он рассматривает эволюцию симулякра от эпохи Возрождения и до наших дней. Для эпохи Возрождения были характерны симулякры первого порядка, представляющие собой не что иное, как подделку. В эпоху промышленной революции появляется симулякр второго порядка, обязанный своим возникновением развитию техники, с помощью которой открылась возможность производить все, что необходимо, без ограничений. Так в процессе производства утратилось всякое представление об оригинале (которое имело место в первом порядке симулякров), поскольку вещи стали симулякрами друг друга и между ними установились отношения эквивалентности, неразличимости.

Для постиндустриального общества характерно возникновение симулякров третьего порядка, представляющих собой не подделку оригинала (симулякр первого порядка) и не серию идентичных единиц (симулякр второго порядка), а форму, выводимую из моделей [5].

В отношении симулякра третьего порядка мы не можем четко установить означаемое, поскольку симулякр соотносится с моделью в рамках определенного кода, заключающего в себе правила интерпретации смысла. Именно симулякры третьего порядка являются составными элементами гиперреальности, которые замещают собой реальность. С помощью разнообразных технических средств создается виртуальная реальность, глубоко проникающая в социальную и индивидуальную жизнь человека и обуславливающая его поведение, адекватное не реальности, а гиперреальности, созданной другими людьми.

Таким образом, если раньше образ мира формировался в ходе взаимодействия человека с этим миром, то в постиндустриальном обществе образ мира начинает формироваться на основе взаимодействия человека с информационным пространством.

Подобное тотальное замещение реальности гиперреальным пространством, помимо тенденций, присущих самой гиперреальности, во многом было обусловлено разрушением символического универсума. Исчезновение четких духовных ориентиров в человеческой жизни способствовало тому, что виртуальная реальность обрела первостепенное значение, поскольку в силу своей зримости и гиперочевидности смогла придать смысловую наполненность жизни человека посредством предоставления четких и ясных моделей поведения, которые отсутствовали в социальной реальности. В настоящее время социальное пространство все сильнее подвергается процессу виртуализации, способствующему замещению реальных отношений и предметов образами реальности, становящимися единственным фактором правдоподобия.

Стоит подчеркнуть, что для симулятивной реальности характерна: условность параметров (объекты искусственны и изменяемы); свобода вхождения, обеспечивающая возможность прерывания и возобновления существования, спонтанность (отсутствие четких границ между вир-

туальным и реальным существованием, что затрудняет возможность определения пределов подлинной реальности и ее симуляции); искусственность (виртуальное предстает как артефакт, замещающий собой реальность), самопредставление. Последнее особенно важно, так как симулякр в отсутствие какого-либо референта освобожден от функции представления реальности. Теперь функция структурирования вещей и идей переходит от объективной реальности к коду как «трансцендентной инстанции» нашего времени, который в рамках определенных правил придает симулякру смысловую наполненность.

Сравнивая виртуальное и воображаемое, заметим, что первое переживается как объективная реальность и ориентировано не на отражение, а на представление новой реальности при утверждении (а не отражении) новой реальности.

Воображение понимается как устойчивое состояние ума, способное создавать образы, однако эти образы значимы лишь для порождающего их человека, тогда как симулякры как компоненты виртуальной реальности обладают всеобщностью и воспринимаются как подлинно существующие в действительности многими людьми, а не только порождающим эти образы человеком, как в ситуации с воображением. Виртуальная реальность является системой, в которой сама реальность полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы.

Интересным представляется обращение к творчеству писателей-постмодернистов, осмысливающих процесс утраты подлинности в культуре постмодерна через использование образов библиотеки (У. Эко), лабиринта, дворца, сада, где ветвятся дорожки (Х. Л. Борхес), мира как гипертекста (М. Павич) и др.

Так, Х. Л. Борхес во многих своих произведениях описывает мир как ризому, где человек пытается внести некую упорядоченность в бытие, но все его старания оборачиваются только еще большим осознанием неукорененности своего существования и отсутствия какого-либо определяющего начала мира. Например, в рассказе «Everythingandnothing» Борхес с первых строк заявляет о своем герое: «Он был никто». Этот никто нашел свое счастье в труде лицедея и всю свою жизнь играл многочисленные роли, проживая чужую жизнь, оставляя свою неопределенной. Представ перед Богом, он пожелал, наконец, «перестать быть многими» и «стать одним, быть собой». На что Бог ему ответил: «Я – тоже не Я. Этот мир Я измыслил так же, как ты измышлял свои драмы, Мой Шекспир, и ты – один из образов моей фантазии, ты, кто, подобно Мне, – все и никто» [6, с. 96]. Здесь у Борхеса нашла выражение установка постмодерна на понимание мира в качестве хаоса, мира как лишённого стержня. По сути, в этом рассказе можно увидеть отсылку автора к ницшеанскому постулату о смерти Бога, постулату, который в постмодерне реализовался в полной мере и на всех уровнях. Поскольку если нет основополагающего принципа, который позволял бы удерживать мир от погружения в пространство тотальной симуляции, то о какой подлинности человека можно говорить.

Правда, в другом своем произведении «Тлен, Укбар, Orbistertius» Борхес предлагает свой взгляд на причину возникновения гиперреальности как таковой. По мысли автора, человеку присуща потребность создавать миры, в которых он будет хотя бы иллюзорно властвовать. Описывая в этом рассказе неведомую планету «Тлен», Борхес обращает внимание, что она воспринимается ее жителями не как пространственная последовательность, но как временная, где жизнь структурируется не предметами, а отдельными поступками. Подобные неструктурированность и несвязанность ментальных процессов с предметностью мира реального позволяют людям посредством симуляции создавать свою модель мира, испытывая при этом надежду на понятность и подвластность самим себе такого рода бытия. «Как же не поддаться обаянию Тлена, подробной и очевидной картине упорядоченной планеты? Бесполезно возражать, что ведь реальность тоже упорядочена. Да, возможно, но упорядочена-то она согласно законам Божественным ..., которые нам никогда не постигнуть. Тлен – даже если это лабиринт, зато лабиринт, придуманный людьми, лабиринт, созданный для того, чтобы в нем разбирались люди.... Очарованное стройностью, человечество все больше забывает, что это стройность замысла шахматистов, а не ангелов... уже в памяти людей фиктивное прошлое вытесняет другое, о котором мы ничего с уверенностью не знаем – даже того, что оно лживо» [7]. Подобно многим творениям Борхеса, это выражает понимание автором мира как гипертекста, где реальность разбита на разные уровни и цитаты, с присущими им принципами и смыслами, со своим специфически выстроенным способом существования. Но попытка связать эти уровни в одно упорядоченное целое терпит крах, так как человек осознает внутреннюю смысловую несоотнесенность этих цитат друг с другом, их противоречие, которое свидетельствует о всеобщей симуляции.

Такая всеобщая симуляция снимает проблему подлинности в философии постмодерна и сводит существование человека к бесконечному скольжению по поверхности смысла. Напрашивается аналогия с высказыванием Ницше: «Мотыльки и мыльные пузыри, и те, кто похож на них среди людей, больше всех знают о счастье. Зреть, как порхают они, эти легкие вздорные ломкие бойкие душеньки – вот что пьянит Заратустру до песен и слез» [8]. Можно сказать, мечта Заратустры реализовалась – теперь человек скачет среди означающих. Пространство, в котором находится современный человек, не дифференцировано на реальное и моделируемое. Все совмещается и порождает такие же следствия.

Таким образом, реальный смысл исчезает, его заменяют однообразные модели, призванные дать людям гарантию однообразности и неразличимости их повседневного существования. Отсутствие смысла в таких моделях гарантирует существование стилизованных форм, определяющих существование человека.

О последствиях такой подмены пишет Б. Паскаль. Он упоминает о швейцарском писателе А. Ф. Амелье, который на протяжении долгого времени создавал свое творение «Дневник» в 1600 страниц, на которых

подробно были изложены все события из жизни автора. Все происходящее с ним настолько банально, примитивно и не заслуживает внимания, что у читателя должно создаться впечатление полной никчемности существования героя. Однако на деле получилось совсем обратное: не наполненная событиями жизнь, но, тем не менее, методично и детально описываемая, в конце концов, за счет пристального внимания к незначительным фактам приобретала некоторый статус – статус существующей. «Скудость – вот современный ад», – замечает Б. Паскаль. И если А. Камю в цепочке сменяющих друг друга событий стремился прийти к точке, в которой возникнет вопрос «зачем», а вместе с ним и открытие человеком абсурда, то для современного человека такой вопрос не нужен, как не нужно срывание покровов с иллюзорного. Единственное, что в этой же веренице незначительных событий он хочет увидеть, – это значимость, имитацию смысла и сходство своей истории с историями других людей. Ему не нужна истина, единственное к чему он стремится, – это подобие, неразличимость и равнозначность своей и чужих жизней, через которые возможно добиться ценности своего существования. Вспоминая слова Ф. Ницше, что «человек есть однажды случающееся чудо», можно с уверенностью говорить о том, что никакого чуда уже никто не ждет. Человеку нужно не прозрение, а узнавание себя в других.

Литература

1. *Луман Н.* Реальность массмедиа / Н. Луман. – М., 2005.
2. *Микешина Л. А.* Новые образы познания и реальности / Л. А. Микешина. – М., 1997.
3. *Бодрийяр Ж.* В тени молчаливого большинства, или Конец социального / Ж. Бодрийяр. – Екатеринбург, 2000. – С. 93.
4. *Делез Ж.* Платон и симулякр / Ж. Делез. – Режим доступа: www.PHILOSOPHY.ru/library/intent/07deleuze.html
5. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М., 2000. – 387 с.
6. *Борхес Х. Л.* Everything and nothing / Х. Л. Борхес // Борхес Х. Л. Дворец. – СПб., 2001.
7. *Борхес Х. Л.* Тлен, Укбар, Orbistertius / Х. Л. Борхес // Коллекция : сб. рассказов. – СПб., 1992. – Режим доступа: <http://lib.ru/BORHES/kniga.txt>
8. *Ницше Ф.* Так говорил Заратустра / Ф. Ницше. – Режим доступа: http://lib.ru/NICSHE/zaratustra.txt_with-big-pictures.html

Воронежский государственный университет

Манакова И. Ю., кандидат философских наук, доцент кафедры онтологии и теории познания

Тел.: 8-960-123-83-42

Voronezh State University

Manakova I. Yu., Candidate of Philosophy, Associate Professor of the Department of Ontology and Theory of Cognition

Tel.: 8-960-123-83-42