

МЕТОДЫ СКРЫТИЯ ПРОСТРАНСТВА: УСКОРЕНИЕ И СИМУЛЯЦИЯ

Данная статья посвящена изменению во взгляде на эпистемологическое пространство в контексте топологического переворота. В статье исследуются такие методы скрытия пространства, как ускорение и симуляция. Ускорение рассматривается на основе теории П. Вирилио, в контексте которой также исследуются концепты дромологии, дромократии и хронополитики. В контексте теории симуляции Бодрийера рассматриваются феномены мимезиса, абстракции, а также гиперреальности и виртуальности. Обе теории не исследуются автором как противоречащие, но рассматриваются как взаимодополняющие.

Ключевые слова: скрытие пространства, дромология, дромократия, хронополитика, симуляция, гиперреальность, виртуальность.

Дана стаття присвячена зміні в погляді на епістемологічний простір в контексті топологічного перевороту. У статті досліджуються такі методи приховування простору, як прискорення і симуляція. Прискорення розглядається на основі теорії П. Віріліо, в контексті якої також досліджуються концепти дромології, дромократії і хронополітики. У контексті теорії симуляції Бодріяра розглядаються феномени мимезису, абстракції, а також гіперреальності і віртуальності. Обидві теорії не досліджуються автором як суперечні, але розглядаються як взаємодоповнюючі.

Ключові слова: приховування простору, дромологія, дромократія, хронополітика, симуляція, гіперреальність, віртуальність.

This article deals with a change in the view of the epistemological space in the context of topological turn. The article examines methods of hiding spaces such as the speeding and simulation. Speeding is considered on the basis of the theory of P. Virilio, in the context of which also explores concepts dromology, dromocracy and hronopolitic. In the context of the theory of simulation Baudrillard's discusses the phenomena of mimesis, abstraction and hyper-reality and virtuality. Both theories are not investigated by the author as to conflict, but are viewed as complementary.

Keywords: hiding space, dromology, dromocracy, hronopolitic, simulation, hyperreality, virtuality.

Топологический переворот, совершившийся в западноевропейской философской мысли, явно указал на то, что отношение к пространству полностью изменилось, осуществился сдвиг парадигмы – пространство как эпистемологическая данность более не удовлетворяет интересы и потребности современного человека. Широкая дискуссия, развернувшаяся в этом поле, представляет различные точки зрения на причины, следствия, а также методы и цели трансформации пространства. Конечно, действительное эпистемологическое пространство никуда не исчезло. Но оно все более отодвигается на задний план, скрывается за новыми, творимыми посредством технологий пространствами. Это скрытие в различных теориях обретает разные дефиниции – например, у Вирилио это ускорение, у Бодрийера – симуляция. Как бы там ни было, а факт скрытия пространства теми или иными методами, для тех или иных целей является неоспоримым.

В нашей работе мы попытались исследовать точки зрения на факт скрытия пространства двух известных французских мыслителей: П. Вирилио и Ж. Бодрийера. Их концепции в корне отличаются, но не противоречат, а дополняют и расширяют друг друга. Теория Вирилио исходит из влияния скорости на пространство, теория Бодрийера – из роли абстракции в процессе трансформации пространства. Слияние основных тезисов этих двух теорий, на наш взгляд, может существенно расширить перспективу взгляда на современные мировые процессы, помочь более глубоко понять их причины, а также более вероятно прогнозировать их следствия.

Вирилио одним из первых занялся интенсивным изучением феномена ускорения в обществе и основал дромологию, учение о скорости. С точки зрения скорости Вирилио различает два вида пространств, которые он называет эпохами. Первая, эпоха торможения

характеризується географічним (історичним екстенсивним) простором. Друга, епоха прискорення характеризується дромологічним (технічним інтенсивним) часом. Суспільство епохи прискорення Вірліо називає суспільством зникнення.

Епоху прискорення, першій епоху в історії людства, властива «швидкість живої», метаболічна швидкість, тобто швидкість, прив'язана до людських або тваринних масштабів, і використання перших «штучних» засобів пересування (парусне судно, колесо і т. д.) ґрунтувалося на природних силах, таких як вітер або океанські течії. В той час рух в просторі легко піддавався регламенту і контролю. Вірліо називає цей час «епохою прискорення», «так як захоплюючі сили домінували над рухом вперед» [3, с. 157]. Простором в епоху прискорення визначається як «географічний простор». В ньому існують величини об'єму, маси, щільності, сили тяжіння і ваги. Непрозорий географічний простор розділяє, створює дискретність і локальну фіксацію, які з течією часу внаслідок своєї однорідності і різноманітності генерують дистанцію і ізоляцію. Час і простор в епоху прискорення визначені межами. Час є не просто пов'язаним з простором, а знає межі власного руху від залежних від простору змінних (простор-час).

Епоха прискорення характеризується швидкостями, перевищуючими метаболічні, при цьому вони ростуть по експоненті аж до абсолютної. Дромогенний простор визначається не тільки засобом своїх просторових величин, а стає «простором-швидкістю» (*espace-vitesse*). Він містить в собі характеристики прозорості і неперервності. Цей континуум втягує за собою розчинення меж і відмінностей, простор втрачає свій структурно визначений характер. Дистанції, як конституюючі простор параметри, втрачають в дромогенному просторі своє значення з постійно зростаючою швидкістю. Простор втрачає свої масштабні параметри, домінуючі риси і владу: «упорядкування простору стає застарілим; він зводиться до мінімуму» [3, с. 175]. Місце територіальності займає темпоральність, так як народи більше не окупує простору, а шукають своє місце в більшій частині во часі.

Дромогенному простору епохально відповідає технічний час. При цьому він виступає як інтенсивний час, який характеризується відсутністю і одночасністю (симультантністю), замість екстенсивного часу, який визначається часом історії і хронологією. Новий час пронизаний феноменами прискорення. Він є час щільний, в якому тривалість скасована, тому що з-за прискорення не залишається часу для термінів. Він є мертвий час, тому що перебуваючі в русі тіла транспортує окремо від їх оточуючого середовища, напрямку більше не має значення.

Дромологія Вірліо ґрунтується на милітаристській диспозиції, в якій закони економіки і суспільства втрачають своє вплив, силу мають милітаристські інтереси і закони. Державні функції нормативно-демократичного суспільства зводяться до мінімуму, економіка служить оборонній промисловості, наука – воєнному переважанню. Під предлогом виконання захисної функції суспільство піддається все більшому контролю, так як знання про вектор руху і намірах кожного в окремості забезпечує верховенство правителя (принцип, активно використовуваний ще з часів Наполеона). Воєнні більше не служать «своєму» суспільству (наприклад, захист державних меж), а використовуються в боротьбі за владу, яка видається за демократичну революцію. Мир означав би смерть для машини воєнної промисловості. Вірліо говорить: «Африка третього світу не займає позицію позади Європи, але вперед: майже всюди вже править армія; постіндустріальне суспільство є суспільством милітаристським» [3, с. 178]. Нестабільність подібних суспільств зростає разом з прискоренням демократичної революції. Але на прикладі Африки можна прослідкувати і той факт, що суспільство тим швидше переконається, чим швидше з'являється знання і інновації з інших територій. В той час як в європейських суспільствах виникали соціальні, економічні, політичні і законодавчі структури, які здатні хоч як-то стримувати цю милітаристську революцію, в суспільствах без коренів вона може прийти до влади швидше.

В эпоху ускорения уже не пространство задает масштабы, но время. Вирилио вводит понятие хронополитики, целью которой является господство над временем. Войны становятся войнами времени, потому что господство над временем определяет, кто господствует, а кто подчиняется (власть и безвластие). При этом говоря о таком времени, не имеется в виду экстенсивное время эпохи торможения, а идет речь об интенсивном, техническом времени. Оно характеризуется сокращением сроков и идеалом одновременности, которая становится возможной благодаря телекоммуникационным технологиям. «Война», согласно Вирилио, «должна быть в состоянии мгновенно охватить взглядом все пригодные для обитания точки вселенной» [12, с. 61]. В своей теории сокращение сроков Вирилио объясняет на примере ядерной атаки. В 1962 году период оповещения о ядерной атаке составлял 15 минут, с течением времени этот срок сократился до 10 минут [12, с. 61]. То есть господство напрямую зависит от скорости. В этой системе человек деградирует до машины, потому что он больше не имеет возможности подумать и принять взвешенное решение. Его действия автоматизируются.

В контексте концепции дромологии Вирилио исследует дромократию, феномен слияния власти и скорости. Согласно Вирилио, модерн, или современность, начинается не с индустриальной революции, а с дромократической революции. Достижениями этой дромократической революции являются паровой двигатель, двигатель внутреннего сгорания, а также современные технологии телекоммуникации и телевидения. Их общая цель – преодоление пространств и расстояний.

Возрастающее ускорение означает возрастающую власть, по этой причине даже экономика в целом подчиняется законам ускорения. Эта возрастающая власть может быть проиллюстрирована на нескольких уровнях. Рассматривая физически – это большее влияние ускоренного тела по сравнению с телом такой же массы в состоянии покоя. Основной физический закон гласит, сила равна произведению массы и ускорения. Эта сила, в том числе и сила разрушающая, увеличивается благодаря ускорению в два раза, удвоенное ускорение сопровождается разрушительным ускорением в четыре раза большим. Таким образом, решающим параметром является ускорение. Это можно проиллюстрировать на примере огнестрельного оружия: не масса делает их разрушительными, а ускорение массы. Отсюда вывод – «основой высвобождения насилия» является увеличение скорости [12, с. 39].

С другой стороны, ускорение означает быстроту. Благодаря господству над скоростью приобретает господство над территориями и «подчиненными», хотя менее быстро, чем над территориями. Это ведет к фундаментальному разделению людей на господствующих и подвластных, при чем первые определяются доступом к более высокой скорости. Войны длятся дольше и охватывают все большие территории [12, с. 39]. Более высокая скорость способствует более быстрому перенятию, или захвату власти, причем решающее значение здесь имеет система логистики. Вирилио определяет это как «скорость действий» [12, с. 59]. Такое дромократическое преимущество позволило народам Европы быстро поработить (истребить) народы обеих Америк: «Преимущество во времени и скорости завоевателей привело к уничтожению цивилизации несколькими десятками всадников» [12, с. 32]. Однако, дромократия Вирилио может использоваться не только в военном контексте: основным является то, что «уровень жизни группы <...> зависит от ее подвижности» [12, с. 32].

Этот потенциал ускорения приводит к тому, что физическое окружение человека все более подчиняется диктату скорости. Для того чтобы сократить продолжительность пути и оптимизировать ускорение, в Евклидовом пространстве использовался принцип линейности. Первые истоки линейности были реализованы еще в Месопотамии с изобретением шоссе. Такие оси являются символами «более быстрой топографии», так как дорога является кратчайшим расстоянием между двумя точками в евклидовом пространстве. В целом, взаимодействие скорости и трансформации физического пространства кратко представлены словами Вирилио: «Скорость вызывает пустоту, пустота, со своей стороны, – быстроту» [12, с. 43].

«Так как абсолютная скорость предполагает абсолютную пустоту, увеличивающееся производство машин сопровождается расширением пустыни» [12, с. 83]. Это вызвано, с одной стороны, выпрямлением, а с другой стороны, планировкой, сглаживанием и эрозией поверхности. Из этого следует, что скорость тоже является эрозией. Идеалом для скорости

является вакуумный тоннель, так как он обеспечивает отрыв от любой топографии, от любого рельефа.

Ускорение трансформирует не только поверхность материала, она атакует также и плотность материи. Пространство в эпоху ускорения приближается к идеалу голоморфного пространства. Оно является гомогенным и дромогенным и поэтому как угодно взаимозаменяемым. «Из-за того, что мы хотим создать пустоту, мы больше не можем терпеть плотность материала <...>, и небесное тело нами используется таким же образом, как мы ранее покоряли его поверхность и использовали ее» [12, с. 165]. Вакуум воспринимается как идеал пространства, непрозрачность материи должна просматриваться и исследоваться посредством движения. Проникновение в вещество влияет на все механические вмешательства, в которых материя исчезает во благо ускорения. Дистанция становится фактором твердости и прочности материала. Эта материя может быть просвечена, в нее можно проникнуть, поэтому материя больше не создает препятствия для скорости.

Для человека ускорение означает потерю непосредственности, так как мы уходим от конкретного. Вирилио определяет это как «отделение от живого в угоду бестелесной скорости» [12, с. 34]. Скорость, как правило, приводит к чрезмерной стимуляции, и, следовательно, к притуплению и износу визуального смысла: посредством все более коротких отрезков (кадров) человеческий глаз получает чрезмерную стимуляцию, и старые поля восприятия постепенно уничтожаются. Эта чрезмерная стимуляция ведет также ко все более усиливающейся зависимости от протезов, расширяющих чувства и возможности.

Фиксация человека в автомобиле (в средстве передвижения) приводит к ограничению перспективы обзора и ее направления. Области, лежащие по сторонам и позади, более не воспринимаются, что приводит человека в конечном итоге к потере восприятия истории. Теряется даже восприятие другого, мы становимся одинокими пассажирами, которые занимаются любованием собой при помощи зеркала и инсценировки. Человек как пассажир подвергается, и подчиняется, процессу десоциализации, «физическое присутствие сотрудников и близких людей становится все более нереальным» [12, с. 50]. В ходе этого «физическая реальность тела смещается в угоду ужасающего постоянства знака». В связи с этим восприятие вещей происходит в основном через их поверхность и характеризуется мимолетностью и туманностью.

Конструкции Вирилио в некоторых местах носят прогностический характер и поэтому должны быть осмыслены в отношении к текущей ситуации. Тенденция, которая экстраполируется на будущее, может возникнуть совершенно непредсказуемым образом, но это не обязательно. Таким же образом следует понимать и последующее изложение.

Если обсуждать будущее человека в контексте ускорения, то стоит упомянуть о двух принципиально различных сценариях. Оба ориентированы на ускорение до абсолютной скорости. Первый касается телепортации. В настоящее время она может быть исключена для перевозки человеческого организма. Если для человека это станет возможным, то его тело будет частью этого ускорения. Второй сценарий стал заметным уже в век информационных технологий: так как скорость означает прогресс и власть, тела, которые не в состоянии достичь степени необходимого ускорения, будут попросту оставлены.

В своих теориях Вирилио занимается исследованием второго сценария. В нем средство передвижения человека является не просто «автомобилем», но «аудио-визуальным автомобилем». Тело человека как таковое более не играет особой роли, решающим является дух – именно он и подвергается стимуляции и моделированию. Вирилио определяет это развитие как новую мутацию, «только здесь речь больше не идет о “позитивной эволюции” в направлении нового типа перемещения органов (мотрицитации), а просто о “негативном регрессивном поведении”, которое ведет человеческий вид к патологической неподвижности: к появлению сидящего человека или еще хуже, человеку, погруженному в сон» [10, с. 273].

Для эпистемологического пространства это означает то, что оно становится неким его-центрированным (инвертированным) пространством. Бодрийяр называет его «ментальным пространством». То, что подразумевается в теориях Вирилио о дальнейшем человеческом развитии, Бодрийяр определяет более точно: не только лимитируются или совсем отключаются моторные компоненты («отключение движения»), он прогнозирует человеку также общую умственную, или духовную, усталость. Так же как очки или контактные линзы для человека

заменяет интегрированным протезом, так и искусственный интеллект будет утверждаться как когнитивное дополнение, он будет действовать как «мыслящий протез».

Если эпистемологическое пространство исчезает, то что же остается? В физической теории, актуальной на сегодняшний день, пространству отводится важное место. Но, если следовать текущей дискуссии о теории пространства в области наук медиакоммуникации, то здесь ситуация обстоит следующим образом. Все больше исчезает эпистемологическое пространство. Что остается – интенсивное время. Все происходит одновременно. Существует только настоящее, которое становится «площадью сечения различных темпоральностей» [7, с. 9]. Это, в свою очередь, ведет к огромному сжатию, сгущению и уплотнению настоящего, потому что в электронный век действует следующий идеал: все всегда и везде является доступным, каждое место и каждое время превратились в здесь и сейчас. С одной стороны, пространство сузилось, с другой – расширилось. Первое относится к стиранию дистанций и расстояний, второе – к воссозданию далеких пространств и времен в личном горизонте опыта.

Что касается одновременности, то здесь термины «расширенное» или «уплотненное пространство» являются центральными. Они описывают физическое пространство, которое расширено с помощью информационной составляющей. В «идеальном случае» каждая точка содержит абсолютно всю информацию, все точки связаны между собой единой сетью: любое пространство, любое время и каждая информация доступна в любой точке. Это представляет собой некое гипермерное пространство – каждая точка способна дать возможность появиться любому произвольному пространству, что предполагает интересную параллель с квантовой теорией. Вирилио очень точно описывает то, что при этом речь идет не о простом исчезновении пространства, а о его субституции временем: глубина времени пробивается сквозь глубину пространства [13, с. 109].

Еще одним описанием этого уплотнения каждой точки в бесконечном измерении является гомогенизация. Имманентным требованием гомогенизации является взаимозаменяемость, повторение до бесконечности. Это ведет к ряду социальных последствий, которые касаются стирания идентичности и индивидуальности: нет пространства, нет контекста, нет пространственного и временного контекста, нет нарратива. В расширенном пространстве психическое пространство становится пространством данных, в котором информационные потоки идут как внутрь, так и вовне, кроме того, оба нуждаются друг в друге: «Тесная взаимосвязь между надзором / контролем и поддержкой / расширением является ключевой особенностью общества хайтек, поэтому расширенное пространство всегда является контролируемым пространством» [9, с. 341].

Стоит отметить и те изменения, которым в данном случае подвергается дуальность «общественного» и «частного» – она попросту исчезает. Средства массовой информации играют ведущую роль в преодолении пространства и времени: «история средств массовой информации является историей возрастающего символического распоряжения над не-присутствующими отдаленным временем и отдаленным пространством» [7, с. 33]. Короче говоря, медиа преобразуют отсутствующее в присутствующее. Это освобождает современного человека от необходимости выхода в открытое публичное, общественное пространство. В то время как в античном Риме необходимо было выйти из дому, собрать на площади людей, чтобы передать некое сообщение, эту функцию сегодня выполняет интернет или телефон. В то же время для того, чтобы вещание медиа было продолжительным, они должны быть расположены в непосредственной близости от нас. Прием и передача данных, таким образом, могут происходить в любом «здесь и сейчас». При этом не используются ни внешнее пространство, ни внешнее время, так как информация в любое время находится в открытом доступе. Это приводит в меньшей мере к тому, что стирается граница между внешним и внутренним, а по большей части к тому, что попросту внешнего больше нет. Мы начинаем переживать пространство изнутри.

Вирилио в своих утверждениях идет еще на один шаг дальше и видит человека парящим в невесомости в полностью просматриваемом пространстве полной транспарентности. Центром человека является его пульт дистанционного управления, с помощью которого он управляет своей жизнью в почти полной неподвижности [13, с. 110]. Вирилио обозначает этот пульт управления как единственную точку соприкосновения с пространством, его можно сравнить с

больцмановской аналогией невесомого человека в звездном пространстве, чью единственную точку соприкосновения со временем представляет настоящее. Это ограничивает употребляемое Вирилио понятие транспарентности в определении: транспарентность в смысле некоего неуловимого пространства, пространства без [видимых] границ. После того, как измерение и геометризация пространства завершится, начнется его окончательная гомогенизация, в которой каждая точка идентична любой другой. Следующий этап – это исчезновение пространства, в котором материя становится избыточной или излишней, а человек невесомо и неподвижно сам в себя излучает электромагнитные лучи, замкнут на себе. Человек в технической коме [13, с. 121] больше не нуждается в пространстве, которое он проходит насквозь.

Это стирание границ между общественным и частным распространяется вплоть до когнитивной деятельности общества, путем того, что личная память становится частью коллективной памяти [7, с. 20]. «Одновременное присутствие всех прошедших событий нацелено на трансформацию психической памяти в направлении мировой памяти» [цит. по: 7, с. 32]. Это неизбежно ведет к смене парадигмы, так как речь больше не идет о мимесисе внешнего пространства природы, а о «симуляции внутреннего времени нашего мозга» [7, с. 61].

Целью мимесиса является имитация пространства с целью растворения в нем, и это растворение непосредственно сопровождается и растворением знака, до тех пор, пока он не станет совершенно другим. При этом существует различие между материальным мимесисом и формальным мимесисом. Платоновская критика мимесиса опирается на тот факт, что мимесис (мимикрия) якобы относится только к явлению вещей, но не сущего, не онтологического измерения. Таким образом, он говорит только о формальном измерении мимесиса. Примером такого формального мимесиса является перспектива, так как она позволяет представлениям предстать определенным способом. В эпоху Возрождения была разработана перспектива, которая опиралась на исчисления и являлась математической рациональной конструкцией. Связь с математикой должна была обеспечить постижение истинного положения вещей, а не их представление посредством глаза. Это основывалось на том, что математика (*mathesis universalis*) понималась онтологически. Таким образом, с появлением центральной перспективы имело место очевидное изменение связи на уровне «быть».

Понятие симуляция является производным от латинского *simulatio* и означает притворство и обман. Латинское *similis* означает подобный, похожий, идентичный. Продукт симуляции, симулякр, от латинского *simulacrum* может переводиться как изображение, копия [1, с. 6]. Понятие симуляции сначала получило свое значение в Ренессансе, благодаря центральноперспективной конструкции и связанным с ним понятием *inventio*. При *inventio* больше не имеется в виду имитация, но генерирование фикции, вымысла, которое характеризуется не только ее искусственностью, но и созданием альтернативной, фиктивной реальности.

Напомним тезис Бодрийяра, что во всем нашем воспринимаемом мире может иметь место только одна мега-симуляция. Для человека в этой связи было бы невозможно прийти к закрепленному и четкому осознанию того, что мы воспринимаем только видимость вещей (феноменальный уровень), а не их истинное существо. В этом случае человек был бы архитектором и конструктором своего собственно мира, и его строительные планы основывались бы только на представлении оригинала, а не на оригинале самом по себе.

Этот оригинал в мимесисе всегда присутствует как различие в имитации, однако в симуляции реальное впервые порождается. Парадокс симуляции заключается в том, что она является идентичной копией без оригинала. Между мимесисом и симуляцией все же есть переход, потому что увеличивающееся абстрагирование может рассматриваться как процесс, который ведет от мимесиса к симуляции. Этот путь ведет через потерю референций с реальностью. Бодрийяр [2] описывает этот процесс следующим образом:

1. Образ есть отражение глубины реальности.
2. Образ замаскировывает и денатурирует глубину реальности.
3. Образ маскирует отсутствие глубины реальности.
4. Образ никак не связан с существующей реальностью: это его собственный симулякр.

Последующие этапы характеризуются тем, что связь с оригиналом все больше исчезает, то есть, в то время как первая фаза относится к оригиналу, вторая фаза относится только к

созданному образу. В определенный момент эти образы благодаря созданию символической ценности получают большее значение, чем сам оригинал – знаки становятся самостоятельными, независимыми. Что остается в конце, чистый симулякр, который не знает никакого оригинала или даже отрицает его: «Симулякр никогда не является тем, что скрывает истину – он является истиной, которая скрывает факт, что никакой истины нет» [2, с. 1]. Это процесс увеличения псевдо-реальности, которая сама по себе становится возможной реальностью. В то время как мимесис имеет очевидные референции с реальностью и создает ее эстетическое богатство из различия, симуляция не имеет референций.

Отсутствие референций ведет в конечном итоге к стиранию различия и к дестабилизации границ: «Симуляция стирает разницу между “истиной” и “ложью”, “реальным” и “воображаемым”» [2, с. 3]. Эта утрата манифестируется в символической форме в искусстве. Вместе с ней теряется способность к абстракции в смыслах, которую человек использует для того, чтобы отстраниться от собственного конкретного окружения, но при этом всегда сохранять рефлексивность, чей отпечаток представляет абстракцию «реального» на феноменальном уровне. Исчезновение закрепленных границ, следовательно, сопровождается исчезновением абстракции как художественного выражения мимесиса: «Что-то исчезло: суверенное различие между одним и другим, которое конституирует шарм абстракции» [2, с. 2].

При симуляции полностью теряется отношение к феноменальной реальности. Симуляция претендует на оперирование на онтологическом уровне реального. С 1960-х гг. появляются сгенерированные компьютерами объекты, которые не имеют материального существования. Они при этом не являются образом, но генерированными посредством алгоритмов техническими изображениями – симуляция переживает свою полную технизацию. В то время как аппараты еще связаны с физическими законами, программное обеспечение подчиняется только коду. Коду, который был подвергнут основательному анализу и актуально может достигать самого высокого уровня абстракции. Таким образом, последующий синтез симуляции использует оба абстрактных знака (0 и 1), которые на уровне своей высшей абстракции потеряли свои референции и теперь являются полностью разделенными. При этом компьютер развивается «усиленно от инструмента анализа к средству синтеза. Машина более не удовлетворяется описанием реальности при помощи символов, а все больше вторгается посредством алгоритмических знаков в конструирование реальности» [11, с. 86]. Симуляция является независимостью символа, в том смысле, что она больше не имеет отношения к первой природе [7, с. 150]. Гроскlaus определяет симуляцию также и как мимесис на уровне кода [7, с. 153]. Это включает в себя воспроизводимость пространства и времени, в которой компьютер оперирует как универсальная машина перевода. Так как программное обеспечение может сгенерировать то, подо что природные законы не могут прогнуться, оно может превзойти мимесис и тем самым внести решающий вклад в искусство.

Для того чтобы «уровень представления» достиг оригинала, симуляция должна соответствовать ему на структурном уровне, а также на уровне кода. Но на этом уровне кода прослеживается субституция, а именно в том, что оригинал репрезентируется посредством знака: «Это вопрос субституции реальности знаком реальности» [2, с. 2]. Но эти знаки отрицают различие с оригиналом и сами выдвигают требование оригинальности. Симуляции, таким образом, имеют потенциал воздействовать реалистически, так как они структурно используют одни и те же кирпичики, даже если они были получены искусственно, синтетически. Образы создаются с помощью алгоритмов, которые отражают в идеальном случае оси воображаемого как оси реального и оперируют согласно правилам игры реального мира. Таким образом, они производят симптомы, которые проявляют логические причинно-следственные связи. Бодрийяр описывает этот процесс на одном примере из медицины: «Если кто-то хочет имитировать болезнь, он просто может остаться в постели и заставить поверить всех, что он болен. Если кто-то симулирует болезнь, он продуцирует в себе некоторые симптомы» [2, с. 3]. Поэтому симулянтов настолько трудно распознать, так как они продуцируют характерные черты, указывающие на реальные причины.

Это состояние генерированной реальности без оригинала или реальности также называется гиперреальностью. В начале этого стояла потребность человека самому стать создателем, и устраивать мир на основе собственных представлений. Геометризация и технизация пространства способствуют воплощению в жизнь этой потребности. Как говорит

Флюссер, «модернисты верили, что мир сконструирован в соответствии с неким математическим планом, что имеется некий миро-плотник, который создал формы из дерева, но этот плотник теперь мертв, и теперь мы сами заняли его место» [6, с. 196]. Это высказывание явно показывает то, что мы больше не принадлежим к модернистскому дискурсу и мировидению, так как все понимаем и переживаем совершенно по-другому. Логическим следствием из этого конструирования некоего все более конкретного опыта является его симуляция. «Благодаря этому перевороту мы становимся конкретнее, чем до этого, а именно потому, что мы разработали альтернативные, виртуальные миры» [6, с. 199]. Флюссер, таким образом, расценивает технику в качестве средства передвижения, которое приведет нас к исполнению этой идеи, а именно в смысле переживания все более конкретных альтернативных миров. В них все сильнее конституируют себя объект и субъект посредством соотносительности друг с другом. Соотносительность находит свое место не только в пространстве, а и как следствие в его объекте и субъекте, чье взаимосоотнесение и производит фактическое пространство. Для Флюссера именно это и определяет виртуальное, здесь исчезает материальное и опыт все более становится формальным [6, с. 200].

Центральную проблематику виртуальности с философской точки зрения составляет вопрос между отношениями реального и виртуального, возникшая при этом дискуссия очерчивает различные позиции. Для Кремер речь идет о нововременной интеграции фикции, вымысла в реальное для эксплицитного культурного развития, чей исток можно найти в центральной перспективе [8]. Центральная перспектива как вычисляемая математическая модель производит впечатление чего-то реального посредством смоделированной иллюзии. Из этого можно сделать вывод, что декорирование в любом случае происходит посредством смоделированных схем, в которых «реальность» заменяется символом реальности. Из-за процессов математизации и формализации мы видим и познаем посредством исчисления, которое, однако, декорирует только более специфические модели действительности. Кремер обозначает это развитие как «рационализацию восприятия» и как «функционализацию картины реальности», причем картина реальности включает в себя компоненты фикции.

Для Флюссера виртуальность и реальность не составляют противоположности, но уже априори неразрывно связаны. «Виртуальное», согласно Флюссеру, это то, «что вытекает из возможного и почти превращается в реальность» [10, с. 66]. Он подчеркивает, что нет абсолютной истины, и нет абсолютной лжи, оба являются недостижимыми идеалами. Между ними возникает поле возможностей истинного и ложного, истина позиционируется при этом где-то от области «невозможного» до «возможного» [10, с. 67]. Флюссера совершенно не интересует вопрос, являются ли виртуальные миры «истинными», потому что они конструируются на истинных – в смысле разрешенных, утвержденных – операциях. Это включает также и вопрос о человеческом различии «реального» от «виртуального» на онтологическом уровне. Пространство состоит из точек, и, согласно Флюссеру, «реальное» зависит от плотности рассеивания облака точек. Что-то кажется тем более реальным, чем плотнее точки располагаются друг к другу. Когда-нибудь плотность точек виртуального, искусственного пространства будет соответствовать «реальности».

Даже Делез видит в реальности и виртуальности только актуальности временных параметров: «Виртуальное не противоположность реальному, но актуальному. <...> виртуальное должно быть определено строго в рамках реального объекта. <...> Мы должны избегать того, чтобы давать элементам и отношениям форму структуры и актуальность, которой они не имеют, и извлекать из них реальность, которая в них имеется» [цит. по: 4, с. 33]. Деланда продолжает теорию Делеза и исследует виртуализацию из подходов кибернетики, теории хаоса и математической топологии. Он исходит из множественности пространств, в которой и зарождается воспринимаемое нами пространство посредством актуализации определенных тенденций множественности: «Любое пространство выстраивает актуализацию некоего виртуального пространства, каждое актуализированное пространство содержит виртуальные тенденции разграничения» [5, с. 209]. Квантовая физика обеспечивает этой мысли естественнонаучную основу (Шредингер).

В высказываниях Флюссера, Делеза и Деланда «действительность отождествляется с совокупностью ее возможных симуляций» [7, с. 136]. Таким образом, «смысл возможного

становится тенденциально важнее, чем смысл реальности. То, что возникает, является новой реальностью возможного» [7, с. 142].

Корень этой теории может быть обнаружен в биологическом учении о видах. В типологическом смысле можно постулировать, что реальное редуцируется к некой идеальной первоначальной идее, и все ее «реальные» проявления являются только инстанциями, копиями, виртуальными разграничениями. Таким образом, вся наша среда обитания является частью виртуальности как поля возможностей. Так стоит ли вообще опасаться виртуализации?

Безусловно, ответ на этот вопрос не предполагает конкретного ответа. Процесс скрытия пространства посредством ускорения или симуляции, как показало наше предыдущее изложение, открывает неограниченные перспективы для надзора и контроля над человеком и обществом в целом. На наш взгляд, этот факт неотвратим, так как логическое рациональное развитие человеческой мысли в целом и технического прогресса в частности и привели нас именно к этому. В виду последних событий мировой истории милитаристская диспозиция Вирилио кажется более релевантным ответом на вопрос о том, что же ждет нас в будущем. Но все-таки возможность того, что этот процесс не сделает из человека идеального раба для рессентиментной милитаристской воли, а трансформирует в творящего создателя с расширенными возможностями, также актуальна. Но для воплощения этой актуальности в действительность надзор и контроль каждого в отдельности, что уже почти осуществимо с технической точки зрения, должен не подавлять и подчинять индивида, а давать возможность раскрытия его собственного потенциала.

ЛИТЕРАТУРА

1. Baudrillard J. *Agonie des Realen* / Jean Baudrillard. – Berlin : Merve Verlag, 1978. – 112 s.
2. Baudrillard J. *Simulacra and Simulation* / Jean Baudrillard. – The Univ. of Michigan Press, 1995. – 176 p.
3. Breuer S. *Der Nihilismus der Geschwindigkeit. Zum Werk Paul Virilios // Die Gesellschaft des Verschwindens* / Stefan Breuer. – Hamburg : Rotbuch Verlag, 1992. – 247 s.
4. DeLanda M. *Intensive Science and Virtual Philosophy* / Manuel DeLanda. – London : Continuum, 2002. – 182 p.
5. Dünne J. *Raumtheorie: Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften* / Jörg Dünne, Stephan Günzel. – Frankfurt am Main : Suhrkamp, 2006. – 258 s.
6. Flusser V. *Medienkultur* / Vilém Flusser. – Frankfurt am Main : Fischer, 2005. – 163 s.
7. Großklaus G. *Medien-Zeit, Medien-Raum: zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne* / Götz Großklaus. – Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1995. – 264 s.
8. Krämer S. *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien* / S. Krämer. – Frankfurt am Main : Suhrkamp, 1998. – 174 s.
9. Manovich L. *Die Poetik des erweiterten Raumes* / Lev Manovich. – Angela, Lammert et al. (Hrsg.) : Topos Raum, 2005 – 247 s.
10. Rötzer F. *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk* / Florian Rötzer, Peter Weibel. – Boer Verlag, 2014. – 376 s.
11. Trogemann G. *Code@Art: Eine elementare Einführung in die Programmierung als künstlerische Praktik* / Georg Trogemann, Jochen Viehoff. – Wien : Springer, 2005. – 162 s.
12. Virilio P. *Der negative Horizont* / Paul Virilio. – München : Carl Hanser Verlag, 1989. – 296 s.
13. Virilio P. *Rasender Stillstand* / Paul Virilio. – München : Carl Hanser Verlag, 1992. – 137 s.