

УДК 111.1 + 141.78

ORCID 0000-0003-0661-4313

ПОСТМОДЕРНА КУЛЬТУРА ЯК СВІТ СИМУЛЯКРІВ

В.В. Окорокова, кандидат філософських наук, доцент кафедри всесвітньої історії та методології науки Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського

Стаття присвячена розгляду постмодерної культури як світу симулякрів. Автор звертає увагу на те, що подальше прискорення процесу втілення інформаційних технологій в життя людини сприяють тотальній симуляції соціальної реальності, де симулякр виступає в якості образу – знаку, що формує в людини відношення до оточуючого середовища.

Ключові слова: віртуалізація суспільства, постмодернізм, симулякр, гіперреальність, симуляція.

Актуальність проблеми. Постмодерна філософія, яка виступає як духовна квінтесенція сучасного суспільства, розглядає його як світ, сутність якого задається динамічними суперечливими процесами, різноспрямованими, але одночасними. Процеси розпаду і нового єднання, хаосу і впорядкованості, створення кордонів і подолання кордонів як найважливіші процеси конститування сучасного соціуму і як екзистенційні процеси, що забезпечують соціалізацію індивідів, формування їх особистісного сприйняття дійсності, представляються постмодернізмом як взаємно реверсивні, здатні фіксувати неможливість визначення, коли закінчується один процес і починається протилежний йому. На онтологічному рівні це дуже добре проявляється у стрімкому поширенні інформаційних технологій в сучасному житті людини, які усувають всіляку співвіднесеність з дійсністю – суспільство задовольняється штучними системами знаків – симулякрів, заміною реального – знаннями реального.

Аналіз наукових джерел і публікацій. Проблема симулятивної природи суспільства Постмодерну є наріжною в сучасних дослідженнях, оскільки підіймає проблему трансформації образу соціальної реальності, її симуляції. Віртуалізація суспільства знімає межу між реальністю і симуляцією. Світ і разом з ним людина поступово позбавляються принципу

реальності, яка більше не переживається, а лише симулюється, на що звертають увагу в наш час такі дослідники як П.К. Гречко [3], В.О. Ємелін [5], І.В. Кім [6], Н.Ю. Клікушина [7], І.Ю. Манакова [8], В.В. Ферроні [9]. Як результат, ми маємо справу вже не стільки з речами і їх однозначними функціями, скільки зі справжніми функціональними симулякрами, які виступають відображенням постмодерної культури.

Відтак, **метою статті** є розгляд постмодерної культури в межах стимуляційної концепції, визначення ролі симулякрів в сучасному соціумі.

Відомо, що в сучасному вживанні слово «симулякр» ввів Ж. Батай, в подальшому це поняття стало основним для концепції, сформованої Ж. Дельозом і Ж. Бодрійяром, що, на думку деяких вчених, дає підставу стверджувати: «...з легкої руки Ж. Бодрійяра концепція „симулякра“ і „симуляції“ стала прапором постмодернізму» [10]. Історія терміну «симулякр» виходить з платонівського протиставлення «істинного» світу нерухомості Ідей, доступних спогляданню, «удаваному» світу становлення, світу «речей», які постійно змінюються. Цей світ кажимостей, на думку В. В. Ферроні, при певних умовах (під якими Платон розумів, перш за все, несамовитість мистецтва) здатний породжувати все більш віддалені від джерела «реального», справжнього буття – світу ідей – «копії копій», що наближаються в своєму бездумному екстатичному розмноженні до повного небуття, а тим самим і наближають саме небуття, що загрожує поглинути світ Істини, Добра і Краси. Уже в «епoxy постмодерну, – каже вчений, – французький мислитель Ж. Дельоз відродив поняття симулякра в антиплатонічному дусі – як прагнення відмовитися від будь-яких „мета дискурсивних“ породжуваних моделей (типу платонівського „світу ідей“), щоб включитися у вільну, нічим не обмежену гру нескінченних можливостей, гру з правилами, які постійно змінюються» [9, с. 225].

П. К. Гречко звертає увагу на істотну відмінність постмодерної симуляції від симуляції модерної і домодерної (традиційної). Остання дійсно зводилася до спотворення, імітації, облуди і обману. У постмодерній

симуляції всього цього теж багато, але з'являється і щось додаткове, по-своєму евристичне. Копія, виявляється, не завжди гірше, «блідіше» оригіналу – зрозуміло, в функціональному, а не субстанціональному сенсі. До оригіналу часто взагалі не дістатися. Особливо якщо копія знімається з копії або йде серійне, практично нескінченне тиражування. Нерідко і на оригінал ми дивимося крізь окуляри копії. Штучне в цьому сенсі стає все більш майстерним. Уже сьогодні на своїх передових технологічних рубежах воно high (високе), fine (тонке) і smart (розумне). «А що ж буде завтра?! Схоже, ми йдемо до симулятивного перфекціонізму», – такий висновок робить П.К. Гречко [3, с. 34].

Оскільки для світу в цілому немає справжнього зразка, ідеальної моделі, то цей світ не можна вважати видимим, ілюзорним, несправжнім. Серед симулякрів можливі ідеальні прототипи, а також хороші, добрі, щирі речі і явища, просто їх не завжди видно, оскільки вони представлені в одному ряду з негативом. У великому світі симулякрів можливі і малі ідеальні світи. Симулякр для Ж. Дельоза – копія. На думку філософа, в ньому таїться позитивна сила, яка заперечує і оригінал, і копію, і всю ієрархічну структуру світу, оскільки він руйнує старий, звичний світ, одночасно будуючи новий, майбутній, пластичний, в якому опозиційність нормативності і аномалії буде істотно згладженою. Симулякр – це фантасмагоричний образ, позбавлений подібності; на противагу іконічному образу, що помістив образ зовні, а живе відмінністю. Тобто, за Ж. Дельозом, подобу симулякра представляє лише зовнішній ефект, ілюзія. Насправді ж, справжня його сутність в розбіжності, становленні, вічній зміні і відмінності в самому собі [4, с. 81].

Ж. Бодрійяр, слідом за Ж. Дельозом, визначає симулякр як копію, яка не має оригіналу. Проте, вчений поглиблює концепцію Ж. Дельоза, досліджуючи історичний та історико-політичний вимір феномена симуляції. Головне при цьому в тому, що Ж. Бодрійяр виходить за рамки семіотичної проблематики і звертається до філософського онтологічного дискурсу, що дозволяє розглядати культуру не стільки як систему знаків, які

опосередковують процес комунікації, скільки як своєрідну систему, де справжня соціокультурна реальність підміняється симуляційною гіперреальністю.

Симулякр – не ілюзія, а гіперреальний об'єкт, який абсолютно конкретним чином визначає соціальну дійсність. Для того, щоб перетворитися в дійсність, симулякр повинен в своєму розвитку пройти кілька послідовних стадій:

- він є відображенням базової реальності;
- він маскує і спотворює базову реальність;
- він маскує відсутність базової реальності;
- він не має відношення до будь-якої реальності, будучи своїм власним

чистим симулякром.

Інакше кажучи, словами Ж. Бодрійяра, симулякр – це зовсім не те, що приховує собою істину, – це істина, що приховує, що її немає.

У знаках симулякрів неможливо виявити сліди знайомства з вихідною, базовою реальністю, *terra firma*. Вони тепер – подібності самих себе, єдина, вся реальність. Втративши в стійкості, тобто в прив'язці до предметної субстанції, образи, симулякри виграють зате в свободі, свободі переміщення по інформаційному простору і нічим не обмеженого, практично нескінченного функціонування комбінування. Референціальність тим самим змінюється структурністю з її «комбінаторною свободою». Симулякр – це образ, тобто щось уявне, а не річ. Зв'язок з «зовнішньою реальністю» загублений, а змістом образи симулякрів наповнюються через взаємодію з іншими образами. Симулякри ні під що не підлаштовуються – вони просто робляться, надбудовуються. У повному розумінні цього слова симулякри починаються там, де закінчується зв'язок з означуваним і знаки вступають в автономне існування – ситуацію повної незалежності від подібності (єдності з оригіналом). Якщо і зберігається тут щось від подібності, то воно цілком зовнішнє. Тут спостерігається навіть своєрідна залежність: чим ілюзорніша (менша) реальність всередині, тим правдоподібніша (більша) вона зовні [3, с. 32].

У просторі симуляції реальний час переходить в розряд гіперреального, а усі об'єкти перетворюються на антирепрезентативні, ірреференціальні знаки як в художньому, так і в аксіологічному, релігійному, етичному сенсах. Гіперреальність, що також виступає одним з базових концептів світобачення Ж. Бодрійяра, характеризує ситуацію, коли феномени істини, адекватності, реальності перестають сприйматися в якості онтологічно фундованих і сприймаються в якості феноменів символічного порядку.

Гіперреальність – це світ, в якому переважають або домінують симулякри як самодостатні і безреференціальні знаки, – знаки, що не є тепер уже відображенням представлення деякої зовнішньої реальності, не посилають більше до предмета. «Гіпер» – тому що реальність симулякру самодостатня, самореференціальна, ніякої іншої (за нею) реальності вже немає.

Симулятивна гіперреальність постмодерну являє собою якесь розосереджене різноманіття. Кожен симулякр фрагментарний, живе сам по собі і ні до якої впорядкованості або структури не приписаний. Це – потік (потоки) сингулярностей, детеріторіалізована кліп-культура, в якій немає і не може бути спільної «картини світу». Кожна людина вільна збирати, як з кубиків, свою картину світу і по-своєму в ній влаштовуватися. При цьому ступінь примусовості (загальності) в соціальному або соціального наближається до нуля.

Симуляція соціальної реальності в постмодерні надає наступні можливості. По-перше, експериментувати (конструювати) тепер можна не тільки з денотативним, субстанціально речовим, а й з конотативним, комунікативно інтерсуб'єктивним матеріалом. Бажано – на мікрорівні, але немає ніяких протипоказань до залучення в цей процес мезо- і навіть макрорівня. По-друге, симулятивне конструювання настільки вільно і проспективно (черпає натхнення з майбутнього), що може виробляти і поставляти утопії, реалізовувати їх. Технології нині настільки розвинені і досконалі, що можуть легко поєднуватися з мистецтвом.

Таким чином, для симулятивної реальності характерна: умовність

параметрів (об'єкти штучні і змінювані); свобода входження, що забезпечує можливість переривання і відновлення існування, спонтанність (відсутність чітких меж, що ускладнює можливість визначення меж справжньої реальності та її симуляції); штучність, самопредставлення. Останнє особливо важливо, тому що симулякр за відсутності будь-якого референта звільнений від функції уявлення реальності. Тепер функція структурування речей і ідей переходить від об'єктивної реальності до коду як «трансцендентної інстанції» нашого часу, який в рамках певних правил надає симулякру смислово наповненість [8, с. 148–149].

Симуляція – це не маніпуляція. В останній завжди є якась тверда точка відліку, якась «справжня» реальність, щодо якої людину і вводять в оману. У разі постмодерної симуляції ніякого віднесення до справжності немає і бути не може. Симуляція створює особливу, самостійну, нову – конструкційно-ігрову реальність, що розташовується поза релевантним відношенням до дихотомії справжнього / несправжнього. Тут фіксується пряма протилежність платонівській діалектиці Ідей і речей. У симулятивних координатах не речі – бліді копії Ідей, а як раз навпаки: Ідеї – бліді, симулятивні (в традиційному сенсі цього слова) копії речей [3, с. 35]. Головне і по-справжньому провокативне, що відкрило постмодернізм в проблемі симуляції, симулякрів, зводиться до того, що ніякої природної в сенсі справжньої або зразкової реальності взагалі не існує. А значить, немає, не може бути і (її) спотворення. Симулякр – не підробка, а якщо і підробка, то тільки на першому етапі, що швидко долається. Істина тепер в тому, що людина живе в знаково-символічному середовищі, в оточенні образів і подібностей, в світі «справжніх» імітацій. Сучасні інформаційні технології ці імітації легко облямовують, інтенсифікують, ущільнюють, перетворюючи в особливу – віртуальну реальність. Онтологічно ця остання набагато реальніше, ніж просто можливість.

Подібно до Ж. Бодрійяра І. В. Кім задає питання: «Чи можна говорити про зникнення соціального буття в ситуації постмодерну?». І приходить до

висновку, що суспільство стає ефемерним, абсурдним, ірреальним, але продовжує існувати [6]. Інституційна структура перестає бути власне соціальною структурою, але вона аж ніяк не зникає. Сучасне суспільство – час переходу до відношення третього і четвертого порядків, час симулякра. Знаки більше не обмінюються на означуване, вони замкнуті самі на собі. Симуляція реальності цілком може здійснитися лише через симуляцію окремих соціальних інститутів, які втратили сенс свого існування, але не зникають через відсутність заміни. Це вже симуляція не реальності взагалі, а реальності соціальних інститутів Модерну, і ця симуляція – причина «развеществления» суспільства, симуляція втраченого сенсу існування громадських інститутів – вимагає зовсім іншого, нового осмислення.

Епоха симуляції розкривається через зняття реального на користь надреального, як наслідок втрати сенсу на користь симулякру і, нарешті, втрати лінійної темпоральності і, як наслідок, скасування лінійного простору, час і простір пасують перед владою симулякру. Оскільки різномірні по «матеріалу» симулякри виявляють глибокі структурно-стадіальні подібності, їх розвиток відбувається не як поступовий і нерівномірний взаємоперехід, а як загальна структурна революція. Кожна конфігурація цінності переосмислюється наступною за нею і потрапляє в більш високий розряд симулякрів. У побудові кожної такої нової стадії цінності виявляється інтегрований устрій попередньої фази – як примарна, маріонеткова, симулятивна референція. Кожен новий порядок симулякрів підпорядковує собі попередній. Місце діалектики займає потенціалізація і екстаз. Логіка симуляції розгортається не по діалектичній стратегії зняття, але за катастрофічною стратегією піднесення до ступеню. В результаті «стадія симуляції» досягає своєї межі – стадії «фрактальної», «вірусної» або «дифузійної», стадії «епідемії цінності», коли цінності поширюються «у всіх напрямках, без будь-якої логіки і принципової рівноцінності». Образ, що раніше відображав, маскував глибинну реальність чи її відсутність, тепер остаточно перестає співвідноситися з якої б то не було реальністю і

еволюціонує в чистий симулякр. Цей симулякр четвертого порядку, який включає в себе всі інші, здатний послатися на будь-який з попередніх рівнів симуляції.

Особливої уваги в даному випадку заслуговують ідеї І.В. Кіма про роль симулякра як образу в осягненні соціальної реальності постмодерну. Симулякр саме в силу свого нереального, несправжнього статусу не має власного змістовного ядра, яке могло б конфліктно перемагати само себе в ході діалектичних революцій, – він представляє собою порожню форму, яка байдуже натягується на будь-які нові конфігурації. Тому симуляція, в силу власної потенціалізації, скасовує «річ у собі», не знімає питання про реальне, як не заперечує постмодерн свого попередника, симулякр нескінченний у своїй довільності, як і проект гетерогенного суспільства. Симулякр просто знімає невирішене питання на користь власної нескінченної невизначеності. Ніяка локальна ідеологія не здатна осягнути весь світ у всьому його різноманітті, як неможливо осягнути реальність в її чистій якості, проте оперування образами дозволяє досягти навіть більшого, постмодерн залишив спробу закріпачення світу жорсткими формами, замість цього він домагається іншого типу закріпачення, діалектичність протистояння змінюється катастрофічністю плюрального, що раз і назавжди знімає саму можливість виходу з системи, з нескінченного обороту симулякрів [6].

З означеного вище виходить, що за своєю сутністю симулякр виступає образом соціальної реальності, який на відміну від соціального образу не має будь-яких визначених компонентів, не має, отже, структури. Це образ, який імітує соціальну реальність, створюючи тим самим образ нової соціальної реальності. В цьому випадку стає зрозумілим висновок Ж. Бодрійяра про те, що симулякри перемогли реальне, адже: вони паче не дзеркала реальності, вони вселилися в серце реальності, трансформували її в гіперреальність. Образ не може більше уявити реальність, оскільки він сам стає реальністю, не може її перевершити, трансфігурувати, побачити в мріях, тому що сам образ є віртуальна підкладка реальності. Це означає, що ми живемо в світі

симуляції, в світі, де вищим завданням знака є змусити реальність зникнути і замаскувати одночасно це зникнення, в світі, де реальне безсиле і потребує гіперреального як власного продовження. Таким чином, суспільство відтворює себе згідно з колишніми цінностями, тоді як вони давно вже втратили будь-яке значення і сенс. Втративши сенс, ідеї і концепції речі, знаки не гинуть, але навпаки вони вступають на шлях нескінченного самовідтворення [6].

Висновки. Таким чином, для постмодерної культури поняття симулякру має онтологічні коріння. Особливістю постмодерністської симуляції є те, що головний акцент звертається не на зіставлення реальне / нереальне, а на створення нової реальності (віртуальної), де питання істинності знімаються за визначенням. В результаті відбувається заміщення соціальної реальності образами реальності (симулякрами), які стають єдиним фактором подібності до дійсності. Реальність більше не переживається, а лише симулюється, прикриваючись симулякрами. Останні поглинають собою реальні об'єкти, а заміна реального на уявне веде до загальної симуляції, яка пориває з реальним об'єктом, перестає означати які б то не було реальні відносини, а отже, колишнє наповнення реальності речами і вчинками поступається місцем розпредмечуванню.

Список використаних джерел

1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Жан Бодрийяр; пер. с фр. С. Н. Зенкин. – М.: «Добросвет», 2000. – 387 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Жан Бодрийяр; пер. с фр. О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.
3. Гречко П. К. Постмодерный конструкционизм / П. К. Гречко. // Вопросы социальной теории. – 2013–2014. – Том VII. – Вып. 112. – С. 25–42.
4. Делез Ж. Логика смысла / Жиль Делез; пер. с франц. М. Фуко. – М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. – 480 с.
5. Емелин В. А. Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе / В. А. Емелин. // Национальный психологический журнал. – 2016. – № 3 (23). – С. 86–97.
6. Ким И. В. Постмодерн: потенциализация симулякра и снятие принципа реальности / И. В. Ким. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://docplayer.ru/43076039-Kim-iz-postmodern-notencializaciya-simulyakra-i-snyatie-principa-realnosti.html>
7. Кликушина Н. Ю. Понятие виртуальной реальности в курсе истории и философии науки / Н. Ю. Кликушина. // Эпистемология & Философия науки. – 2009. – № 4. – Т. XXII. – С. 86–103.

8. Манакова И. Ю. О фиктивности, подлинности и симуляции / И. Ю. Манакова. // Вестник ВГУ. – 2012. – № 2. – С. 144–151.
9. Феррони В. В. Теория «симулякров» Ж. Бодрийяра: «Ностальгия по настоящему» / В. В. Феррони // Вестник Воронежского государственного университета. Серия Гуманитарные науки. – 2001. – № 2. — С. 223–235.
10. Lipovetsky G. L'ère du vide. Essais sur individualisme contemporain / Gilles Lipovetsky. – Paris: Editions Gallimard, 1983. – [Electronic source]. – Access link: <https://www.franceculture.fr/oeuvre-l-ere-du-vide-essais-sur-l-individualisme-contemporain-de-gilles-lipovetsky.html>.

ПОСТМОДЕРНАЯ КУЛЬТУРА КАК МИР СИМУЛЯКРОВ

В.В. Огорокова

Статья посвящена рассмотрению постмодернистской культуры как мира симулякров. Автор обращает внимание на то, что дальнейшее ускорение процесса реализации информационных технологий в жизни человека способствует тотальной симуляции социальной реальности, где симулякр выступает в качестве образа - знака, формирует у человека отношение к окружающей среде.

Ключевые слова: виртуализация общества, постмодернизм, симулякр, гиперреальность, симуляция.

POSTMODERN CULTURE AS THE WORLD OF SIMULACRA

V.V. Okorokova

The article is sanctified to consideration of postmodernism culture as world of simulacra. An author pays attention to that modern social reality all anymore submerges in visual offenses, that conduces to the simulation of social space. Such general simulation takes off the problem of authenticity in philosophy postmodernism and erects existence of man to the endless skidding for the surfaces of sense. Otherwise speaking, a problem of simulacra is a generation exactly of twenty-four hours Postmodern, on the other hand, comes forward him one of the personal touches.

It is related to that with gradual introduction of information technologies is removed every correlated with reality - society is satisfied with the artificial systems of signs, by replacement real - by knowledge real. Simulation nature of modern society destroys society from within, more precisely, transforms, changes usual to us social copulas and relations to the unrecognizability. A limit disappears between reality and simulation. World and together with him man gradually delivered principle of reality that is no longer experienced, and simulates only. And we deal already not so much with things and them by unambiguous functions, with the real functional simulacra. Alienation of man increases. Things replace concrete interpersonality and social relations.

In the article becomes firmly established, that the simulation of social reality forms in a man certain attitude toward the surrounding world, events and phenomena of surrounding life. Constantly translated in internet-networks, in facilities of mass communication, simulacra at conscious level form for a man the so-called simulacra consciousness, that is sent to cognition of the surrounding world by means of characters, signs, constantly change each other. It is the so-called clip-culture, clip thinking that already is characteristic in most for modern youth.

For the sake of illumination of this range of problems, an author calls to labours of ideologists of Simulation conception, in particular Jean Baudrillard and Gilles Deleuze, that name modern society the era of total.

Key words: virtualization of society, postmodernism, simulacrum, hyperreality, simulation.