

Ключевые слова: кинематограф, сценарий, режиссер, киностудия, кинофестиваль.

Possessor of “Golden Lion” and not only it.

Mykola Mashchenko

Annotation. The analytical essay enlightens personality of the prominent Russian film director and scenario writer Andrey Tarkovskiy, whose genealogy is genetically related to genealogy of classic of Ukrainian dramaturgy I.K. Karpenko-Kary (Tobilevych).

Key words: cinema, scenario, film director, film studio, film festival.

Ганна ЧМІЛЬ

член-кореспондент НАМ України,

доктор філософських наук

**СИМУЛЯЦІЙНА ПРИРОДА СУЧАСНОСТІ:
ФАРС ЧИ ПОВІЛЬНО ДІЮЧА ОТРУТА СВІДОМОСТІ?**

Усе, про що тут буде мовитись, чи майже все певною мірою не належить мені й відоме прихильникам постмодерністських дискурсів. Але це не плагіат, а лише одомашнення простору, перетворення екстер'єру в інтер'єр, поєднання власного погляду з ідеями адептів постмодерну задля розмикання меж свого життєвого світу. У приватний світ впускаючи світ всезагальний, маю на меті долучитися до корпусу творців «оптичного знання» стосовно природи сучасності. Через рухливість структуризації знайомого простору, текст якого завжди відрізняється від самого себе під час його «прочитання», об'єднаємо їх у цілісний простір власного екзистенціювання, власну сучасність або навіть зразок творення «сучасності як тексту», у якому присутня фіксація деталей або феноменів сучасності, що створює ілюзію всеохпності погляду, бо через рецепцію можна бачити й себе [1].

Хоча йдеться радше не про «зведення рахунків» із постмодерном, а про його представленість, бо, як відомо, створити вчення простіше, ніж довести його потрібність. Послідовників модних вчень багато, але тих, хто розуміє — не так уже й багато, швидше розуміють буквально (такою була доля марксизму), наслідуючи, спрощують і догматизують. І трагедії, на кшталт карикатур на Будду чи Христа, що викликають жах і бажання мститися в «істинно віруючих», які розглядають це як глумлення над святинями, цілком узгоджуються з культурою постмодерну — це її прояви. І це трагедія полишення Абсолюту. Трагедія, яка має й інший бік, — Храм душі замінено храмом як спорудою, а віру — ритуалом. І за цією логікою Іудушка Головльов чи не найвіруючіша людина, хоча з погляду постмодернізму — це не справжній симулякр, адже він має референта. Як зауважив свого часу Ансельм Кентерберійський, коли божевільний каже, що Бога немає, він знає, що таке Бог. Логіка симулякру не знає Бога, бо симулякр фіксує феномен тотальної семіотизації буття аж до набуття знаковою сферою статусу єдиної й самодостатньої реальності. Смерть Бога (Ф. Ніцше) постмодернізм доводить до «логічного» кінця ідеї «краху реальності».

Поняття симуляції виступає базовим терміном у концепції Ж. Бодрієра, згідно з якою «заміна реального знаками реального» [2, с. 114] є суттю сучасної культури, що еволюціонує від парадигми «відображення реальності» до маскування її відсутності. Симулякрізація заснована на презумпції «порожнього знака», фундаментального «заперечення знака як цінності і умертвіння всякої співвіднесеності» [3, с. 64]. У рамках симуляції реальне не зобов'язане більше бути раціональним, воно тільки операціональне. Розглядаючи сучасність як еру тотальної симуляції, Ж. Бодрієр подає низку соціальних феноменів, демонструючи їх симулякративний характер. Наприклад, якщо влада виступає як симуляція влади, то й опір їй, відповідно, носить симулятивний характер. Сучасна інформація не продукує смисл, а «розігрує» його, підміняючи комунікацію симуляцією спілкування («пожирає комунікацію»).

Симуляція, таким чином, розташовується «по той бік істинного і помилкового, по той бік еквівалентного, по той бік раціональних відмінностей, на яких функціонує будь-яке соціальне» [3, с. 92]. Культурні феномени також набувають знакової вартості. Так, Ф. Джеймісон фіксує квазісеміотизацію феноменів художньої культури: «Зірки — на кшталт Мерилін Монро — мимоволі трансформувалися в товар (commodified) і перетворилися на свої власні образи» [4]. Ми спостерігаємо героїнь «під Монро» в кіносеріалах, на естраді, це — один з досить розповсюджених образів-іміджів. Аналогічні аспекти відзначає і Р. Барт («Обличчя Гарбо») [5].

Ця гра дискурсивних кодів задає в постмодернізмі специфічну артикуляцію буття людини, зануреної у культурне середовище, яке є тим єдиним світом, у якому практично немає різниці: стояти «обличчям до світу» або стояти «обличчям до книги». Ж. Бодрієр постулює свого роду перемогу спекулятивного образу реальності над реальністю як такою, називаючи це «злим демоном образів» з іманентною ефемерною логікою «по той бік добра і зла, істини і брехні, логікою знищення власного референта, логікою поглинання значення» [3, с. 201]. В силу цього сучасна культура втрачає живе відчуття життя.

При такому підході культурна універсалия буття фактично збігається з універсалиєю тексту, світ стає набором текстів. Постмодерністська рефлексія тлумачить культури як «дзеркала світів»: презумпція принципового квазісеміотизму культури постмодерну лежить в основі її інтерпретації сучасними дослідниками як «дзеркал». У цьому вторинному дзеркалі, заданому мовою, значущими є не об'єктивні реалії, а такі інтенції свідомості, які прагнуть самовираження, коли текст виявляється «полем диференційованих слідів суб'єктивного Я». Свідомість не відтворює світ, а створює його, причому активно, не за логікою К. Маркса — «свідомість не лише відображує світ, але й творить його», бо ідеальне передує матеріальному («Капітал»), — а за формулою Р. Барта, коли свідомість жодним чином не є «якимось первородним відбитком світу, а справжнісіньким будівництвом такого світу» [5, с. 55].

Маємо таку когнітивну стратегію постмодернізму, яка переорієнтовує з розуму як самодостатньої і абсолютної цінності до конструктивної «уяви». Коли, за оцінкою М. Мерло-Понті, об'єкт можливий лише в результаті семіотичного зусилля суб'єкта [6, с. 68]. Постмодерністські зорієнтовані мислителі відмовились від ідеї реальності і виключили це поняття з концептуальних контекстів. Симулятивна природа сучасної культури руйнує її зсередини, точніше, трансформує, змінює до невпізнання звичні нам феномени. Сьогодні зникла межа між реальністю і симуляцією. Світ — і

разом із ним людина — поступово позбавляється принципу реальності, яка більше не переживається, а лише симулюється.

Як результат маємо справу вже не стільки з речами та їх однозначними функціями, скільки зі справжніми функціональними симулякрами. Посилюється відчуження людини і зміна людських відносин, які більше не переживаються, а «споживаються» і виявляються в результаті відносинами споживання. Таким чином, споживаються не речі, а саме відносини, речі ж лише виявляють ці відносини. На думку Ж. Бодріяра, суспільство перетворилося на подобу рекламної картинки — люди в ньому взаємодіють як герої кліпу. Так не нова сама по собі ідея про те, що сучасне суспільство — це суспільство споживання, набуває в концепції Ж. Бодріяра нового сенсу. Ідеться вже не тільки про глобальне відчуження, яке поневоле індивіда й охоплює всі форми його життєдіяльності, а й про трансформацію самої людини, що стає в оточенні симулятивної реальності «речей-функцій» «людиною-функцією», що виконує задану «системою речей» роль («Система речей»).

Симуляція настільки широкомасштабна, що вона змушує уподібнювати все реальне симулякративним моделям. При цьому зникає найсуттєвіше — відмінність між симуляцією і реальним. «Реальне не зобов'язане бути раціональним, оскільки воно більше не порівнюється з якоюсь інстанцією. Воно тільки операціональне. Фактично, це вже більше і не реальне... Це гіперреальне, синтетичний продукт, випромінюваний комбінаторними моделями в безповітряний гіперпростір» [7, с. 98]. Ж. Бодріяр вказує, що з настанням ери симуляції та симулякрів немає ні Бога, ні Страшного Суду, щоб відокремити істинне від помилкового, оскільки «все вже померло й відроджене заздалегідь» [2, с. 96]. Як результат маємо «непомірне продукування міфів про витоки та знаки реальності. Непомірне роздування вторинних істини, об'єктивності та автентичності. Ескалація істинного, пережитого, воскресіння образного там, де зникли предмет і субстанція» [2, с. 99].

Тотальна критика капіталізму в Ж. Бодріяра супроводжується критикою всього того, що на цей момент вже перестало бути революційним у суспільстві і поступово набуває респектабельності (а значить, в якомусь сенсі, скам'яніло). Це стосується насамперед структуралістських теорій, і зокрема етнології К. Леві-Стросса та проблематики безумства М. Фуко.

Наївно, вважає Ж. Бодріяр, шукати етнологію у дикунів, коли «вона тут, усюди, в метрополіях, у Білих, у світі вивченому вздовж і впоперек, а потім штучно відроджена під видами реального у світі симуляції, галюцинації істини, шантажування реального, вбивства будь-якої символічної форми та її істеричної, історичної ретроспекції — вбивства, за яке першими (становище зобов'язує) заплатили Дикуні, але яке вже давно поширилося на всі західні суспільства» [8, с. 85].

Ніщо не змінилося після того, як суспільство порушило мовчання відносно безумства. Ніщо не змінилося й тоді, коли наука начебто розбила дзеркальну поверхню своєї об'єктивності і схилила голову перед «відмінностями». На думку Ж. Бодріяра, «мірою того, як етнологія все більше обґрунтовується в класичній інституціональності, вона перероджується в анти-етнологію, завданням якої є ін'єктувати всюди псевдовідмінність, псевдодикуну, щоб приховати, що саме цей, наш світ став на свій манер дикунським, тобто розореним відмінністю і смертю» [8, с. 91].

Людина стала залежною від світу машин і сама вочевидь перетворилася на штуч-

ну машину. «Розумні машини є штучними лише в найбільш примітивному розумінні слова, в сенсі розкладу, як по полицках, операцій, пов'язаних з думкою, сексом, знанням на найпростіші елементи, з тим, щоб потім заново їх синтезувати відповідно до моделі, що відтворює всі можливості програми або потенційного об'єкта» [3, с. 77]. Штучний розум, здатний лише до відтворення, невигадливий. Протиставити штучному інтелекту можна лише мистецтво, бо мистецтво націлене на перетворення реальності, реалізацію творчої пристрасті щодо світу, штучному інтелекту цього не дано.

Навіть найрозумніша машина не може відчувати захоплення і задоволення від діяльності, вона позбавлена страждання і насолоди, «мінімумів» і «максимумів» емоцій, властивих людині. Для комп'ютера не існує Іншого, Свого, Чужого, відносин між ними з їх процесуальністю, багатомірністю і незавершеністю. Бурхливий розвиток технологій веде до засилля інформації, яка не засвоюється людською свідомістю, залишаючись лише нав'язливим інформаційним шумом: «Ніщо з написаного на екранах не призначене для глибокого вивчення, тільки для негайного сприйняття, супроводжуваного негайним обмеженням смислу і коротким замиканням полюсів зображення» [3, с. 80].

Все прагне бути відображеним за допомогою технічних засобів (фотоапарат, магнітофон або комп'ютер) на шляху до набуття досконалості в ефемерній, «віртуальній вічності», породженій пам'яттю машин (Ж. Бодріяр). У цьому віртуальному примусі до потенційного буття на нескінченній множині екранів і всередині безлічі програм не залишилося місця для свободи, можливості вибору і прийняття рішення. Будь-яке рішення Людини телематичної — фрагментарне і тривіальне. Внутрішня активність людей змінюється активністю екранів; погляд, з усіма притаманними йому якостями упередженого спостерігача, замінюється об'єктивом.

Розмірковуючи про сенс і перспективи віртуалізації, Ж. Бодріяр наводить дві неоднозначні оцінки. З одного боку, він позиціонує клонування Всесвіту як сміливий, у своїй специфічності, і при цьому неусвідомлений вибір самого людства, яке відмовилося від свого природного стану на користь штучного, ставши більш життєздатним та ефективним. З іншого боку, він стверджує, що стрімкий розвиток віртуального приведе до імплузії, тобто розмивання меж між дійсним і альтернативними світами. Згідно з Ж. Бодріяром, нескінченна репродукція об'єктів призводить, в кінцевому рахунку, до розростання їх аудіовізуальних образів, які задають простір гіперреальності. Реальність випаровується, гине в гіперреалізмі на шляху від одного відтворення до іншого, від однієї копії до іншої.

Як результат, світ перетворюється на знакову, віртуальну реальність. Віртуальна реальність у Ж. Бодріяра досконала в плані несуперечності, абсолютно гомогенізована й операціональна. Розгляд віртуальності супроводжується ностальгією за дійсністю, неминуче ставить питання про пошук гарантів існування культури, її справжності. Це питання залишається відкритим. Значимість такого роду концепцій полягає у тому, що в них представлена компенсаторна функція символічних універсумів, які захищають людину від «граничного жаху» перед незрозумілим, величезним і ворожим у житті суспільства» [2, с. 155]. Символи починають відігравати все більшу роль, при цьому зростає кількість симулякрів четвертого типу, тобто чистої фікції. Люди формують певний образ себе, «імідж», щоб пред'являти його

оточуючим в процесі спілкування, маючи, у свою чергу, справу з образами інших. Те, чим ми користуємось, часто не є предметами у власному розумінні слова, а лише знаками. Основою диференціації людей стають споживані ними знаки.

Символи, які мають концентроване вираження в коді, стають абсолютно індетермінованими, відносними щодо реалій навколишнього світу. Як результат руйнується і відмирає зв'язок між символами та реальністю. Обмін між символами відбувається відносно один одного, але не між символами та реальністю. За символами не стоїть нічого конкретного. Так стирається грань між реальністю і вигадкою, між істиною та оманю. Реальність та істина просто перестають існувати. Нескінченно репродукується реальне, перетворюючись на гіперреальне (так означає його Ж. Бодріяр). Симулякр формує середовище прозорості, де ніщо не може бути приховане. Навпаки, все стає надвидимим, набуває надлишку реальності. Нескінченна репродукція, мікродеталізація об'єктів, перетворення їх на модельні серії — це постановка «реального» як гіперреальності. Тут реальні об'єкти дереалізуються і абсорбуються симулякрами. Речі тепер надто правдиві, занадто близькі, надто детально помітні (деталі інтер'єру, порнографії); вони виведені в надочевидність галюцинації деталей.

Прозорість усуває дистанцію, в жадібній «ненажерливості погляду» ми зливаємося з об'єктом у непристойній близькості. Тому в гіперреальності безроздільно царює нова непристойність: «Це якийсь раж... прагнення все вивести на чисту воду і підвести під юрисдикцію знаків... Ми загрузли в цій лібералізації, яка є ніщо інше, як постійне розростання непристойності. Все, що приховано, що ще насолоджується заборонаю, буде відкопане, висвітлене, оприлюднене» [2, с. 95]. Непристойність означає гіперпредставленість речей. Саме в непристойності Ж. Бодріяр бачить суть соціальної машини виробництва та споживання, тому саме навколо непристойного в псевдосакральному культі цінностей прозорості шикуються ритуали колективної поведінки.

Ж. Бодріяр зазначає, що ми поглинені гіперреальністю, а значить занурені в непристойність. Гіперреальність і непристойність характеризують фатальний і радикальний антагонізм світу. Все прагне вирватися за межі, стати екстремальним; все захоплено симулякром і перетворено на нескінченну власну гіпертрофію: мода — більш прекрасна, ніж саме прекрасне; порнографія більш сексуальна, ніж сам секс; тероризм — більш насильницький, ніж саме насильство; катастрофа більш подієва, ніж сама подія. Це більше не трагедія відчуження, а екстаз комунікації [2, с. 114]. Увійшовши в цей екстатичний стан, переживши екстремальне звершення, все у світі гіперреальності, згідно з Ж. Бодріяром, перестає бути собою. На сцені більше неможлива вистава — у кращому випадку відбудеться банальна церемонія; порнографія замінила сексуальність; насильство заміщено терором; інформація скасувала знання. Амбівалентність катастрофи позначає межі коду — це смерть. Головний чинник цієї культури катастроф — засоби масової інформації та сучасні телекомунікації, екран як поверхня знака, комп'ютер і передові технології, мовчазна більшість мас.

Спостерігаючи за людьми не як психолог, а як людина, що зробила кіно не лише своїм фахом, а справою життя, до того ж і як глядач у кіно, намагалась шукати здоровий глузд. І чим більше шукаю, тим менше залишається сил на пошуки, тим більшим є розчарування. Віра у всемогутність думки, відповідальність Розуму, верховенство

права, вічні цінності — ті метанарації Просвітництва, які «розвінчує» постмодерн, є найбільш унікальними духовними формами, їх шукати не треба, бо вони є, але нас там немає. І біль тамує наркотик постмодерну, але наркотик не здатен наситити, його допомога — підтримка почуття голоду і спраги. Наркотик і можливість терапевтичного ефекту від нього — несумісні. Таким наркотиком і виступає постмодерн у культурі як погляд на речі, бо чорно-біле чи кольорове — не є об'єктивна реальність, а факт нашої свідомості, психіки. Це не означає відсутність кольорів, а є фактом цілісного сприйняття світу, це пізнання його краси, Храму Природи. Коли це не сприйняття, а знання — воно фікція (це доводить сцієнтистськи-позитивістська філософська традиція), а мета культурації людини, її виховання, освіти — навчити розуміти, а розуміти — значить бачити.

Щоб навчити бачити і розуміти, треба знати правила, азбуку, аксіоматику, закони споглядання, бачення. Кінопогляд базується (від базису) на умінні думати, решта — справа досвіду і вміння робити висновки. Думати — не значить сліпо вибудовувати силогізми. Розум завжди вводить в оману, тому в нашій традиції істини серця є вищими від істин розуму, звідси і кордоцентризм (Г.С. Сковорода, П.Д. Юркевич). Добути розумом думки — маски, які не показують справжнє обличчя, вони ховають сутність від нас, хоча проблема не в розумі, а в нас самих. Розум — це образ, це частина Вас, частина Цілого, він допомагає Вам досягти цілого і гармонії. Вам як цілісному, єдиному і неповторному, але ця єдність виродилася в егоїзм.

Его — це та пігулка, той наркотик, який підміняє собою Вас. Его шукає істину і впадає в істерію, шукає красу — знаходить юродство, замість щастя отримує божевільні втіхи. Говорячи про пристрасть, бажання бути визнаними, коханими тощо — Его використовує інших, бо воно егоїстичне, не буттєве, розколоте, не здатне перевершити себе, поважати свободу іншого, щоб бути вільним. Звідси істерія параноїдального суб'єкта індустріальної епохи, якого «стирає» новий суб'єкт-шизофренік, «хворий» на шизофренію іманентної розбещеності, що зовсім не означає для нього втрату реальності в клінічному розумінні шизофренічних розладів. Навпаки, йдеться про повний гіперконтакт з об'єктами перманентної гіперблизькості світу. Шизофренік «стає чистим екраном, чистою абсорбуючою поверхнею й ресорбується поверхнею...» [2, с. 108]. Його тіло поступово перетворюється на штучний протез, нескінченну серію протезів, що дозволяють продовжувати тіло до нескінченності. Суб'єкт і його тіло піддаються трансмутації у гіперрепродуктивній моделі клону-двійника. Двійник як досконалий протез, симулякр тіла.

Абсурдною логікою амбівалентності шизосуб'єкт гіпертрофує свій приватний простір і живе у своїй особистісній телематиці. Тому й існуємо як адресати, термінали мереж, тоді як креативна гра суб'єкта-деміурга, актора-гравця вже зіграна. Згідно із Ж. Бодріаром, «банальна стратегія» контролю раціонального чи іронічного суб'єкта над об'єктом більше неможлива [9, с. 7—33]. Шизофренія не залишає вибору: в нашому розпорядженні тільки «фатальна стратегія» переходу на сторону об'єкта, визнання його геніальності і його екстатичного цинізму, входження в гру за його правилами. Об'єкт повинен нас спокусити, а ми повинні віддатися об'єкту. Чарівність «спокушання» і безглуздості анулює метафізичний «принцип Добра». Фатальна стратегія — слідує «принципу Зла».

Симуляція, симулякр, гіперреальність — усі ці поняття вже давно увійшли в на-

ше життя. Хочемо ми того чи ні, але Ж. Бодріяр має рацію: постійні симулятивні практики стали реальністю. Вони проникли в усі сфери сучасного суспільства — політику, економіку, культуру. Є в цьому щось диявольське. Недарма Ж. Бодріяр говорить про втрату референта, про неможливість в умовах тотальної симуляції, в умовах гіперреальності розрізнити Добро і Зло. Самий принцип розрізнення щезає. Цей нескінченний карнавал масок і подоб здатний лише нескінченно відтворюватися, симулюючи вже навіть не реальність, а подібність реальності.

Величезну роль у формуванні гіперреальності відіграють засоби масової інформації. ЗМІ мають майже безмежну владу над суспільством. Ж. Бодріяр доводить, що ЗМІ і маси взаємовпливають одне на одного. «Вони починають з того, що пануючому коду протиставляють свої особливі субкоди, а закінчують тим, що будь-яке повідомлення змушують циркулювати в рамках специфічного, визначеному ними циклу. Маса-медіум набагато потужніша, ніж всі засоби масової інформації, разом узяті. Отже, це не вони її підпорядковують, а вона їх захоплює і поглинає або, що найменше, уникає підлеглого становища. Існують не дві, а одна-єдина динаміка маси й одночасно засобів масової інформації. «Media is a message» [10, с. 93].

У сучасному суспільстві «економічний, політичний, науковий або інший успіх більше залежить від образів, ніж від реальних вчинків і речей, образ більш дієвий, ніж реальність. Ж. Бодріяр називав гіперреальність великим спектаклем. «Маси — це ті, хто засліплений грою символів і поневолений стереотипами, це ті, хто сприйме все, що завгодно, лише б це виявилось видовищним. Вони відповідають на питання саме так, як від них вимагається. Вистава, що сприймається як напівспортивний-напівігровий дивертисмент, у душі зачаровуючої та водночас глузливої старої комедії моралі» [3, с. 210]. Людина усвідомлює умовність, але захоплено «живе» в ній, усвідомлюючи керованість її параметрів і можливість виходу з неї» [2, с. 90].

Віртуалізується спілкування між людьми: люди грають в ігри. Ерік Берн дослідив «Ігри, в які грають люди» і показав, що різні варіанти однієї й тієї самої гри можуть протягом декількох років лежати в основі сімейного та подружнього життя чи конфігурувати відносини всередині різних груп. Ігри людей — це не прояв нещирого характеру емоцій, а їх керованість. Це стає очевидним у тих випадках, коли емоції, а не ритуал беруть гору, що тягне за собою покарання. Гра може бути небезпечною для її учасників. Однак тільки порушення її правил загрожує соціальним осудом [11]. Людина прагне знайти свою індивідуальність, стати вільною, але при цьому зазвичай не виходить за рамки віртуальної реальності, в якій живе.

Найбільш унікальні духовні форми взаємин мають любовні ігри. Ця форма самоідентифікації носить особливий характер символіки й іншомовності. Від недомовленості цього високого почуття виникла необхідність складати поеми, писати музику. Це гра, ігрове поле якої — любов. В сучасних умовах великими можливостями для реалізації подібних проєктів є кінематограф. В ситуації постмодерну — це вже не любов Данте до Беатріче в дуальному оформленні опозиції «земне-небесне», це проєкт в іншому семантичному оформленні — «сексуальні ігри», що змістило одухотворену силу любові в бік сценаріїв плоті. На цьому паразитує цей всюдисущий ринок, перетворюючи сокровенне на річ, що має обмінну вартість і тим самим знищується одна з антропологічних сутностей людини.

Люди можуть спілкуватися, але рідко коли вони можуть почути один одного, а

без цього спілкування — не спілкування, а божевілья, коли ви говорите — вас не чують, значить ви говорите самі з собою, прислухаючись лише до власного Еґо.

1. Набоков В. Джеймс Джойс. Улисс // Набоков В. Лекции по зарубежной литературе. — М., 1998.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. — М.: Добросвет, 2000. — 365 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции // Философия эпохи постмодерна. — Минск, 1996.
4. Джеймисон Ф. Постмодернизм и общество потребления / Ф. Джеймисон. — (<http://ruthenia.ru>).
5. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. — М., 1994.
6. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. — М.: Наука, 1999. — 608 с.
7. Бодрийяр Ж. Забыть Фуко. — СПб.: Питер, 2000. — 289 с.
8. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. Л. Любарской, Е. Марковской. — М., 2006. — 356 с.
9. Зенкин С. Время симулякров // Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Пер. и предисл. С. Зенкина. — М.: Добросвет, 2000. — 315 с.
10. Маклюэн М. Робкий гигант // Телевидение вчера, сегодня, завтра. — М., 1987.
11. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. — М.: Эксмо, 2008. — 576 с.

Анотація. Стаття присвячена дослідженню сучасного стану соціальності, характерною рисою якого є втрата відчуття реального. Місце принципу реальності посідає принцип симуляції та гіперреальності кодів, що починає керувати людьми. Симуляція набуває глобальних масштабів, вона використовується певними інститутами для інформаційно-руйнівного впливу на масову свідомість з метою маніпулятивних впливів на свою користь, що призводить до значних світоглядних змін і трансформації духовних цінностей.

Ключові слова: симулякр, симуляція, принцип реальності, гіперреальність кодів, симулякризація реальності, семиотизація буття, операціональність реального.

Аннотация. Статья посвящена исследованию современного состояния социальности, характерной чертой которого является потеря чувства реального. Место принципа реальности занимает принцип симуляции и гиперреальности кодов, который начинает руководить людьми. Симуляция приобретает глобальные масштабы, она используется определенными институтами для информационно-разрушительного влияния на массовое сознание с целью манипулятивных воздействий в свою пользу, что приводит к значительным мировоззренческим изменениям и трансформации духовных ценностей.

Ключевые слова: симулякр, симуляция, принцип реальности, гиперреальность кодов, симулякризация реальности, семиотизация бытия, операциональность реального.

**The simulative character of modernity:
a farce or a slow acting poison of consciousness?**

Hanna Chmil

Annotation. The article investigates the current state of sociality, a characteristic feature of which is the loss of the sense of reality. The reality principle is replaced with the simulation principle and with the hyperreality of codes that starts managing people. Simulation becomes global, it is used by certain institutions for manipulative and devastating impact on public consciousness, which leads to significant outlook changes and the transformation of moral values.

Key words: simulacrum, simulation, the principle of reality, the hyperreality of codes, simulacrization of reality, semiotization of being, the operational character of reality.