

УДК 340.125(44)“19”

Н.Б. Капустіна

ЧАС СИМУЛЯКРІВ: ТЕОРЕТИЧНІ КОНСТРУКЦІЇ Ж. БОДРІЯРА

Для критичного аналізу сучасного індустріального суспільства Ж. Бодріяр користується терміном “симуляція”. Під симуляцією він розуміє уявлення або моделювання системи чи процесу.

На думку Бодріяра, сучасний етап історії людства характеризується втратою соціального. Сучасність – це той проміжок часу, що настає після закінчення оргії, при цьому остання розуміється як момент звільнення в будь-якій сфері. Дійсно, важко не визнати, що минуле століття справді нагадувало оргію – оргію матеріального, раціонального та ірраціонального, сексуального, критичного та антикритичного, оргію всього того, що пов’язано з хворобами зростання. Усі табу та заборони було знято, таємниці розкрито, обмеження скасовано [4, с. 33-34]. Настає час симуляції.

Симуляція набуває великої ваги у суспільному житті з появою комп’ютера, вона визначає імітативну репрезентацію функціонування системи або процесу із застосуванням комп’ютерної програми. Комп’ютерне моделювання відкрило нові галузі наукового дослідження і впливає на способи творення науки, а також на засоби проектування, тестування та промислового виробництва. “Постмодерністський світ”, згідно з Бодріяром, – це світ, у якому загальноприйнята модель виробництва була замінена кібернетичною моделлю симуляції, “кібернетизації” суспільства.

Бодріяр посилається на те, що комп’ютерне проектування застосовується в конструюванні всього на світі, від будинків та літаків до мікрочипів, і дозволяє уникнути дорогих експериментів. Застосування комп’ютерів для вирішення проблем у галузях широкого діапазону, від економіки та еволюційної біології до антропології та лінгвістики, впливає на теорію та практику фактично всюди. На передньому краї симуляції, вважає він, знаходиться синергетика. Дослідники пишуть програми, які імітують поведінку комплексних адаптивних систем та систем, що самоорганізуються, простежуючи активність антитіл в імунній системі або коливань на ринку акцій. Так звана геометрія фракталів, яка імітує структури світу природи, застосовуючи математичні моделі, та віртуальна реальність, що дає людям змогу почувати себе так, ніби вони перебувають у тривимірному електронному образі, – це симптоматичні, показові феномени, породжені комп’ютерною симуляцією. Нові комп’ютерні ігри симулюють екологічні та забудовані міські середовища. Кібернетика і теорія штучного інтелекту застосовують моделі, відомі під назвою нечіткої або розмитой логіки, для створення комп’ютерних програм, які симулювали б процес ухвалення рішень.

У постмодерністській (і постструктуралістській) художній літературі було введено поняття “кіберпростору”, тобто квазіреального простору, в якому людський розум перебуває під час контакту з комп’ютером. Розробники

комп'ютерних програм узяли це бачення за проект для своїх досліджень віртуальної реальності. “Кіберпростір” – це поняття, центральне для кіберкультури і конститутивний чинник у розвитку постмодерної суб’єктивності.

Визнаючи симуляцію безглуздою, Бодріяр у той самий час твердить, що в цієї нісенітниці є і “чарівність”: “принада” або “розбещування”. Розбещування проходить три історичні фази: ритуальну (церемонія), естетичну (розбещування як стратегія спокусника) і політичну. Відповідно до Бодріяра, розбещування властиве всякому дискурсу й усьому світу загалом [1].

Бодріяр пише, що результатом процесу симуляції є “симулякр” (від латинського *simulacrum* – образ, подібність). Цей термін, завдяки Бодріяру, завоював широку популярність у постмодерністськи орієнтованій філософській і просто теоретичній думці. Багато авторів приписують Бодріяру і створення цього терміна, що не зовсім вірно, хоча він дав йому найбільш прийнятне для сучасної (зрозуміло, постмодерністської) свідомості визначення і досить вдало його застосовував для характеристики дуже широкого кола явищ: від загальнофілософських проблем сучасної свідомості до політики і літератури. Але при цьому сам Бодріяр спирався на вже досить міцну філософську традицію, що склалася у Франції і представлена такими іменами, як Ж. Батай (власне, він і ввів в обіг актуальне значення цього терміна), П. Клосовський і О. Кожев.

До речі, прообраз симулякрів знаходимо вже у Платона, за яким існує певна модель-ідеал (ейдос), котра викликає до життя свої копії, які можуть відображати ейдос як істинно, так і викривлено, хибно. Ті імітації-копії, котрі правильно відображають ейдос, характеризуються подібністю з моделлю-оригіналом, а ті, що відрізняються від моделі, відображають її хибно, вважаються імітаціями-симулякрами” [4, с. 101-102].

Наприкінці 1970-х та на початку 1980-х рр. Бодріяр розробив цілу соціальну теорію розмноження симулякрів. Він визначає симулякр як копію або відтворення реального і простежує етапи, через які той проходить, поступово набуваючи автономного статусу, відриваючись від реального, щоб стати довершеним, або, як вважає за краще його називати Бодріяр, “чистим” симулякром:

“він є відображенням базової реальності;
він маскує і спотворює базову реальність;
він маскує відсутність базової реальності;
він не має жодного відношення до будь-якої реальності;
він є своїм власним чистим симулякром” [5, с. 6].

У результаті цього процесу симулякри перетворюються на “моделі реального, що не мають власних джерел і реальності” [5, с. 10]. Під дією симуляції відбувається “заміна реального знаками реального”, у результаті “симулякр виявляється принципово неспіввідносним з реальністю безпосередньо, якщо взагалі його можна співвіднести з чим-небудь, окрім інших симулякрів. Власне в цьому і полягає його фундаментальна властивість. Бодріяр пише: “Це відображення фундаментальної реальності. Він маскує і спотворює фундаментальну

реальність. Він маскує відсутність фундаментальної реальності. Він вже не має відношення до жодної реальності: він є своїм власним чистим симулякром” [3, с. 34].

Історично Бодріяр накреслює три “порядки” симулякрів у сучасний період, кожен із яких позначає дедалі більший відрив від феодального суспільного ладу з його фіксованою ієрархією знаків:

1) симулякри “першого порядку”, які ще вказують на оригінал, такі, як барокова підробка;

2) симулякри “другого порядку”, витворені механізованими процесами промислової революції, які врешті-решт дають конвеєрні серії точних копій, і всі вони мають еквівалентну цінність;

3) симулякри “третього порядку” постмодерністського періоду, які передусім прив’язані до засобів комунікації та інформації.

Сучасний світ виступає як функціонуючий світ “симулякрів” – фантомів свідомості, уявлень. “Сучасний світ складається з моделей і симулякрів, – пише Бодріяр, – що не мають жодних референтів, не засновані на жодній “реальності”, крім їх власної, яка становить собою світ самореферентних знаків. Симуляція, видаючи відсутність за присутність, одночасно змішує реальне й уявлюване...” [3, с. 35]. Цей світ моделей і симулякрів, який засновується тільки на самому собі й ніяк не співвідноситься з реальністю, але сприймається набагато реальніше, ніж сама реальність, Бодріяр називає гіперреальністю. Всім цим процесом керує симуляція, яка видає відсутність за присутність і знищує всяку відмінність між реальним і уявним; симуляція – це “породження гіперреального”.

У культурній теорії та медіа-студіях Бодріяр застосовує термін “симулякр” для опису нових умов існування суспільства, яке більше не управляється логікою репрезентації. Він постулює культуру гіперреальності, в якій домінують симуляції, об’єкти та дискурси, що не мають фіксованого референта або основи. Симуляція характеризується відданням переваги моделям, передбаченням реальності за допомогою медіа-ефектів, що їх він називає прецесією симулякрів. Бодріяр запроваджує епістемологічну семіологію, оперту на плинний означник, що є відходом від традиційного розуміння знака.

У своїх працях Бодріяр наводить численні приклади того, як симуляційні коди стали керувати такими різноманітними галузями сучасного суспільного життя, як засоби масової комунікації, мода, мистецтво, архітектура, сексуальність та дизайн. Наприклад, інформація, яку подають ЗМІ, не містить жодного сенсу, а лише “розіграє” його, оскільки підміняє комунікацію симуляцією спілкування, що й породжує специфіку світовідчуження сучасного масмедійованого стану суспільства і суспільної свідомості.

На особливу увагу заслуговує така галузь сучасного суспільного життя, як політика. Тут симулякри позначають утворювані владою віртуалії, що виконують роль нестійких псевдоміфологем, тобто симулякр – щось міфоподібне, але це не сам міф, а його пародіювання. Сучасність для Бодріяра – це ера тотальної симуляції, і він усюди виявляє симулятивний характер сучасних соціальних

і культурних феноменів. Зокрема, симуляція змінює і відносини влади, перетворюючи їх на симулякри.

Розмірковуючи над цим, Бодріяр задається питанням: “Що ж може зробити владу стійкою проти симуляції? Який закон застосувати не до безладдя, але до повної відсутності порядку?” [3, с. 36]. Навіть у тому разі, коли симуляція злочину буде встановлена, вона буде піддана або легкій мірі покарання, або ж покарана як образа правоохоронних органів, – але ніколи не як симуляція.

Річ у тім, що симуляція не може бути перетворена на реальність, а в цьому разі неможливе і її придушення. “Пародія зрівнює одне з одним, слухняність і порушення, і от у цьому й полягає найбільший злочин, оскільки він анулює відмінності, з яких виходить закон. Встановлений порядок нічого не може з цим зробити, оскільки закон становить собою симулякр другого порядку, тоді як симуляція належить до третього, розташовуючись по той бік правильного і помилкового... по той бік раціональних відмінностей, завдяки яким функціонують будь-яке соціальне і будь-яка влада. От на ваді реального і варто націлювати порядок” [3, с. 36].

Саме тому порядок завжди віддає перевагу впорядкуванню реального. І навіть у разі сумнівів він завжди схильний вважати щось реальним. Проте це ставало дедалі складнішим, оскільки “якщо практично неможливо відокремити процес симуляції від того “реального за інерцією”, що нас оточує, то вірно й зворотне (і саме ця взаємна образність складає частину механізму симуляції і безсилля влади). Тобто тим самим неможливо ані відокремити процес реального, ані надати докази реального” [2, с. 36-37].

Влада, опинившись у просторі симуляції, дезорганізується і стає симуляцією влади. І в цій ситуації їй залишається тільки усюди впроваджувати реальне і референтне, переважно пускаючи в хід дискурс кризи, а також і дискурс бажання, позбавляючи при цьому нас від реальності соціального, від значущості економіки і цілей виробництва. “Приймайте ваші бажання за реальність” можна розуміти як останнє гасло влади, оскільки в ірреферентному світі навіть змішання принципу реальності та принципу бажання менш небезпечно, ніж заразлива гіперреальність. Ми знаходимося в проміжку між принципами, і в цьому влада завжди права” [3, с. 37].

Бодріяр звертається до думки Фуко щодо відносин влади, відповідно до якої вони існують незалежно від суб'єкта, детермінуючи його поведінку; влада бачилася йому як реальна і могутня сила, якій варто чинити опір або якої слід уникати. Раніше, коли влада відчувала загрозу з боку реальності, каже Бодріяр, вона розігрувала розчарування і симуляцію, долаючи всі суперечності за допомогою виробництва відповідних знаків. Нині же загроза виходить від самої симуляції, і влада грає в дійсність, у кризу, у переорієнтацію художніх, соціальних, економічних і політичних цілей.

Таким чином, у реальності влада втрачає свою всюдисутність, і в Бодріяра вона здається таким же симулякром, як і опір їй. Влада, перетворюючись на симулякр, на його думку, перестає бути небезпечною, бо переходить у розряд засобів і викликає до життя протилежні симулякри – політичну опозицію,

“лівих”, критичний дискурс. Усі вони є “контрастними симулякрами, за допомогою яких влада намагається розбити зачароване коло свого неіснування, своєї фундаментальної безвідповідності, своєї “плинності”. Влада перетікає подібно до мови, до теорій. Тільки критика і негативність ще створюють підстави для реальності влади. І якщо через якусь причину вони вичерпаються, владі нічого іншого не залишиться, як тільки штучно їх воскресити, гальванізувати.

Отже, на думку Бодріяра, світ, котрий нас оточує, складається виключно із симулякрів і в різноманітних галузях сучасного суспільного життя люди мають справу не з реальністю, а з гіперреальністю, що сприймається набагато реальніше, ніж сама реальність.

Література

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр // Философия эпохи постмодерна : сб. переводов и рефератов. – Мн. : Красико-принт, 1996. – С. 32-48.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть : сб. эссе / Ж. Бодрийяр – М. : Добросвет, 2000. – 387 с.
3. Дехтяр В. М. Проблема влади у французькому постструктуралізмі : автореф. дис. ... канд. філос. наук / В. М. Дехтяр. – К., 1999. – 18 с.
4. Куцепал С. В. Французька філософія другої половини ХХ століття: дискурс із префіксом “пост-” : монографія / С. В. Куцепал. – К. : ПАРАПАН, 2004. – 323 с.
5. Baudrillard Jean (1981). Simulacra and Simulations, trans. Sheila Faria Glaser, Ann Arbor, MI : University of Michigan Press, 1994.

Анотація

Капустіна Н.Б. Час симулякрів: теоретичні конструкції Ж. Бодріяра.
– Стаття.

У статті проводиться аналіз сучасного суспільства через призму ідей Ж. Бодріяра. Для визначення сучасного індустріального суспільства він використовує термін “симуляція”. Під цим терміном він розуміє моделювання системи або процесу. Сучасне суспільство це суспільство тотальної симуляції. Симуляцією пронизані практично всі галузі сучасного суспільного життя, такі, як засоби масової комунікації, мода, мистецтво, архітектура і дизайн.

Ключові слова: Ж. Бодрийяр, симуляція, симулякр, сучасність, суспільство, постмодернізм.

Summary

Kapustina N.B. The Time of Simulacra: Theoretical Construction of J. Baudrillard. – Article.

The analysis of modern society is conducted in the article. This research is conducted on the basis of ideas of J. Baudrillard. For the walkthrough of modern industrial society he uses a term “simulation”. Under him he understands presentation or design of the system or process. An author in his works makes numerous examples that, how a simulation is in various branches of modern public life, such as facilities of mass communication, fashion, art, architecture and design.

Key words: J. Baudrillard, simulation, simulacrum, contemporaneity, society, postmodernism.