

УДК 141.32

## ОБРАЗ КАК СИМУЛЯТИВНОЕ «ПРОИЗВЕДЕНИЕ» БЫТИЯ В КУЛЬТУРЕ ПОСТМОДЕРНА

© 2011 г.

*С.М. Мальцева*

Волжский государственный инженерно-педагогический университет

s.m.malceva@pochta.vgipu.ru

*Поступила в редакцию 7.06.2011*

Рассматривается «произведение» как реальность, симулятивно построенная субъектом. Феномен симуляции занимает уже довольно значительное место в культуре общества постмодерна, и в дальнейшем его роль будет неуклонно возрастать. Следовательно, возможно рассмотреть эволюцию образа в симулякр действительности.

*Ключевые слова:* бытие, произведение, симуляция, образ, постмодерн, субъект, симулякр.

### **Произведение как субъектная форма бытия**

Человечество еще на заре собственной истории выделило сознание как специфический, только ему принадлежащий атрибут. Главным достоинством этого атрибута полагалась способность к адекватному отражению признаков объективной реальности, то есть установлению отношений сходства между объектом и содержанием сознания. Такое понимание страдает одним недостатком: поскольку сознание активно и избирательно по природе, постольку в содержание сознания должен войти не объект как таковой, а то, что сознание нашло в объекте, то есть произведение как организованная субъектом форма бытия. Можно заключить, что непосредственным содержанием сознания будет вид субъект-объектного взаимодействия, его актуально значимый характер, воплощенный в произведении. Другими словами, в сознании отражается не только реальное существование объекта (факт существования), не только свойства объекта как таковые, но значимые параметры объекта. Избранные сознанием значимые параметры объекта и оформленные предметно-познавательной деятельностью в качестве предметных характеристик, закрепляются в знаковой системе естественного языка и формируют систему понятий об объективной реальности, т.е. произведение. Поскольку картина мира есть система знаков и целостный знак как таковой, то произведение в полной мере служило бы уточнению финального образа и, соответственно, возможной картины мира [1].

Формирующаяся картина мира не только адекватна его простому отражению, но в то же

время уточняет наличную реальность. Язык есть средство истолкования мира, он может быть орудием как его проявления, так и его искажения. Исходя из анализа языковой картины мира, можно сделать вывод, что центральным и объективным ее признаком является актуальное значение, онтологическая значимость. Именно актуально функционирующее в структуре произведения значение предмета, данное с помощью определенной категории языка, части речи и др., формирует фундаментальный структурный элемент картины мира.

### **К определению понятия симулякра**

Современное общество развивается как общество информационное, специфическое мировоззрением которого становится постмодернизм. В рамках постструктуралистско-постмодернистской парадигмы особое место занимает теория симулякров, иначе трактуемая проблеме соотношения означающего и означаемого. Эта теория представлена в работах Ж. Делеза, Ж. Бодрийера и др.

Однако прежде чем приступить к непосредственному рассмотрению их взглядов, следует отметить, что оттенки значения слова «симулякр» (от лат. *simulare* «притворяться») меняются. Так, в определении, данном Платоном, симулякр следует понимать как копию копии, след следа, удвоение удвоения, которое, так же как и копия, претендует на обозначение оригинала, подлинника. Таким образом, для Платона симулякр – это копия копии, искажающая свой прототип, а так как истинность определяется им исходя из сходства или несходства с идеей вещи, то симулякры лишаются онтологического

статуса и осуждаются как подделки, вымыслы. В то же время пытаюсь исключить из реальности искажающие ее симулякры, Платон первым поставил вопрос о том, что в структуре бытия присутствуют объекты, которые теперь мы назвали бы виртуальными [2, с. 339–345].

В ином русле рассуждает Делез. За основу своих построений он берет утверждение, что оппозиция «модель-копия» более не имеет смысла. Само понятие подлинности, соответствия, модели утрачивает смысл, так как в головокругительной бездне симулякров теряется любая модель. Симуляция представляется как свойство реальности, так как возможность симулякра уже изначально присутствует в структуре бытия. Делез утверждает: «Все стало симулякром» [3, с. 336 – 337].

Бодрийяр, как и Делез, полагает, что симуляция начинается с утопии основного принципа репрезентации, утверждающего эквивалентность знака и реальности. Но, по Бодрийяру, симулякр никаким образом не соотносится ни с какой реальностью, кроме своей собственной. Если функция знака – отображать, символа – представлять, в отношении симулякра говорить о каком-либо соответствии не имеет смысла. «Означающее» больше не соотносится с «означаемым», знаки замкнуты сами на себя. Примечательно, что теоретик постмодерна предлагает рассматривать симуляции как заключительный этап развития знака, в процессе которого он выделяет четыре стадии развития. Первая – отражение некой глубинной реальности; вторая – маскировка и извращение этой реальности; третья – маскировка отсутствия всякой глубинной реальности; четвертая – утрата всякой связи с реальностью, переход из строя видимости в строй симуляции, т.е. обращение знака в собственный симулякр [4, с. 45].

Итак, основываясь на теориях Делеза и Бодрийяра, симулякр можно определить как знак, обретающий свое собственное бытие, творящий свою виртуальную реальность.

Таким образом, виртуальность является феноменом, свойственным самой структуре бытия, воплощающим возможность творческой деятельности субъекта. Существует мнение, что человек изначально погружен в виртуальную реальность и переходит из одного виртуального состояния в другое. То есть виртуальная реальность – это та среда, которая воспитала человека [5, с. 50]. Так или иначе, но люди всегда стремились обустроить окружающий мир, создавая свои миры, по сути дела являющиеся виртуальными. В этом смысле постмодерн – это самый глобальный из виртуальных проектов, когда-

либо осуществлявшихся человеком, перед которым теряется любая компьютерная реальность.

### **Произведение как симулякр, творимый субъектом**

Традиционно субъект активен и деятелен. Он существует тогда, когда выражает свою субъектность в деятельности, в производстве. Его деятельность по созданию и пониманию произведения предметна, наполнена смыслом и имеет цель. Деятельность в значительной мере определяет субъектность субъекта, однако субъектность, как упоминалось выше, также влияет на характер деятельности субъекта, в связи с чем произведение субъекта может быть прогнозируемо. Субъект преобразует окружающую его действительность и создает для себя картину окружающей действительности, выплескивая свое внутреннее содержание во внешнюю среду, т.е. в мир, и принимая в себя мир в той мере, в которой он способен это сделать [1].

Главное то, что налицо факт слияния субъекта и симулякра: субъект обращается в собственный симулякр, и, физически, телесно оставаясь в действительном мире, он ментально переходит в мир виртуальный, в пространство симулякров, где наделяется даже новым телом.

Произведение как способ структурирования бытия субъектом близко к представлению Г.-Г. Гадамера об игре как способе бытия. Субъект погружен в произведение, составляя таким образом его значимую часть. «Субъективное различение себя самого и игры – в чем и состоит игра “на публику” – не может считаться подлинным бытием игры... Теперь больше нет играющего (или автора), остается только играемое», – считает Г.-Г. Гадамер [6, с. 159].

Собственное бытие произведения состоит в том, что оно становится опытом, способным преобразовать субъект и само становится субъектом. «Тотальное опосредование означает, что опосредуемое само себя как таковое снимает. Таким образом, исполнение само по себе вовсе не является темой, но в нем и благодаря ему осуществляется представление» [там же, с. 166]. Скорее произведение предстает нам лишь в своих жизненных связях. Оно само обеспечивает свое воздействие, и в том, как оно это делает – «убивая» одно и дополняя другое – оно и выражается, выражается его «я». Правила и порядок, предписывающие заполнение игрового пространства, составляют сущность игры. Зритель лишь осуществляет то, чем является игра как таковая [там же, с. 155]. То же можно утвер-

ждать и о произведении, где человек-субъект творит произведение по его же законам. Г.-Г. Гадамер замечает: «Движение, которое и есть игра, лишено конечной цели; оно обновляется в бесконечных повторениях» [там же, с. 149]. Значит, и результат может быть самый разный. Это же происходит и с произведением, преобразующимся из одного вида в другой. «Природа... без цели и намерения, без напряжения выступает как постоянно обновляющаяся игра...», вечно творящееся само по себе произведение [там же, с. 151]. «Таким образом, преобразование в структуру подразумевает, что то, что было прежде, теперь не существует и что сущее теперь... и есть непреходяще подлинное» [там же, с. 157].

### Образ как произведение субъекта

Произведением как способом организации бытия должен также являться образ бытия.

В образе очень часто обращают внимание на момент *отражения*. «Образ – явление, возникающее как результат запечатления одного объекта в другом, выступающем в качестве воспринимающей формации – духовной или физической; образ есть претворение первичного бытия в бытие вторичное, отраженное и заключенное в чувственно доступную форму» [7, с. 195]. Истолкование образа мы можем найти в «Философском энциклопедическом словаре»: «Образ является результатом отражения объекта в сознании человека» [8, с. 112]. Вновь перед нами образ как результат, нечто ставшее. Но если образ как произведение – это результат отражения, то, очевидно, он отличается от отражения как такового, в противном случае можно было бы сказать «образ есть отражение». Ощущения, восприятия и представления, а на уровне мышления – понятия, суждения и умозаключения являются образами (произведениями). Образ как произведение одновременно и субъективен, и объективен, но в разных отношениях: субъективен, поскольку он есть нечто идеальное, и объективен по своему содержанию в той мере, в какой он верно отражает объект. При этом произведение никогда не исчерпывает всего богатства свойств и отношений отражаемого объекта; оригинал всегда остается богаче своей копии.

В последнее время образ все чаще рассматривают как копию; это происходит от того, что образ отождествляется с изображением. Как следствие, образ может трактоваться как симулякр.

В наиболее общем смысле категория «образ» применима к любой форме воспроизведения мира в сознании человека. Путем материализа-

ции на основе практической деятельности образ получает самостоятельное существование в виде понятия, теории, художественного произведения, т.е. является результатом двунаправленного процесса: идеализации действительности в сознании и активной деятельности субъекта по материализации этого идеального образа.

В трактате «Кант и проблема метафизики» М. Хайдеггер касается уже самой сущности образа и дает такое его описание-определение: «Обычно мы называем образом вид определенного сущего, поскольку оно открыто как нечто наличное. Оно предлагает вид. Исходя из этого значения, “образ” также может значить: отображающий вид некоего наличного (отображение), или же вслед-образующий (воспроизводящий) вид некоего более неналичного, или же про-образующий (предвосхищающий) некоего только должного быть осуществленным сущего» [9, с. 52].

В своих работах Ж.-П. Сартр подчеркивает особую роль активности сознания субъекта при создании образа как произведения: образ – не особая «вещь», не посредник между сознанием субъекта и отсутствующим в данный момент реальным предметом, который субъект вспоминает, но это специфический акт сознания, направленный на отсутствующий или несуществующий предмет» [10, с. 191]. Образ – это чистая спонтанная активность сознания, в отличие от восприятия, где сознание пассивно. У Ж.-П. Сартра речь идет в основном о визуальных образах отсутствующих предметов.

«Описывая образ как ничто бытия, квазинаблюдение, Ж.-П. Сартр понижает его ценность до статуса незавершенного восприятия. Сознание желает воспринимать реальный объект, сделать его присутствующим, однако эта творческая интенция воображения не завершается, останавливается на полпути и создает образ, фантом, бледную копию предмета, которая никогда не сможет уподобиться своей модели – предмету восприятия. Образ негативен, он – ничто бытия и существенно беден по сравнению с позитивным бытием неисчерпаемого богатства воспринимаемого предмета» [11, с. 145]. В таком случае, логично рассмотреть образ как один из симулякров действительности.

Итак, даже беглый обзор возможных направлений использования произведения как симулятивно построенной реальности, говорит о том, что этот феномен занимает уже довольно значительное место в культуре общества пост-модерна и что в дальнейшем его роль будет неуклонно возрастать. Симуляцию как таковую уже можно рассматривать в качестве специфич-

ческой характеристики постмодернистского мироощущения. К тому же *посредством виртуальных технологий симуляция стала неотъемлемым компонентом всех подсистем современного информационного общества*. Причем проявления симуляции можно найти и в искусстве, в политике, в сфере межличностных отношений и т.д. Налицо факт виртуализации сегодняшнего общества, в котором симулятивная деятельность принимает такие масштабы, что позволяет говорить об утрате устойчивости всех структур и об ощущении призрачности и нестабильности бытия.

*Список литературы*

1. Свинцова С.М. Произведение как субъектная форма бытия: Монография. Н.Новгород: ВГИПУ, 2007.
2. Платон. Собрание сочинений. М., 1993. Т. 2. С. 339–345.
3. Делез Ж. Симулякр и античная философия. М., 2003. С. 336–337.
4. Гараджа А.В. Бодрийяр // Современная западная философия. М., 1991. С. 45.
5. Корсунцев И.Г. Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. М., 1997. С. 50.
6. Гадамер Г.-Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. С. 159.
7. Забияко А.П. Образ // Культурология. XX век. Энциклопедия: В 2-х тт. С. 195.
8. Философский энциклопедический словарь. – М.: ИНФРА-М, 2001. С.112.
9. Хайдеггер, М. Кант и проблема метафизики / М. Хайдеггер. – М.: Логос, 1997. С. 52.
10. Сартр Ж.-П. Проблемы метода. М.: Республика, 1994. С. 191.
11. Соколова Л.Ю. Ж.-П. Сартр и Г. Башляр: две феноменологические концепции воображения // Размышления о философии на перекрестке второго и третьего тысячелетий: Сборник к 75-летию профессора М.Я. Корнеева (Серия «Мыслители»). Выпуск 11. СПб., 2002. С. 145.

**THE IMAGE AS THE SIMULATED «WORK» OF BEING IN THE CULTURE OF POSTMODERN**

*S.M. Malceva*

The article touches upon the problem of «work» as the simulated reality which is constructed by a subject. The phenomenon of simulation plays an important part in the culture of postmodern society and will be developed. That is why it is possible to investigate the process of changing of an image into a simulacrum of reality.

*Keywords:* being, work, simulation, image, postmodern, subject.