

графия / О. Р. Сигнаевская – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2009. – 230 с. ISBN 978-5-7186-0426-9.

10. **Сигнаевская, О. Р.** Культурно-антропологические смыслы политического и образовательного пространств в информационную эпоху [Текст] : монография / О. Р. Сигнаевская – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2011. – 235 с. ISBN 978-5-7186-0466-5.

ФИЛОСОФИЯ СИМУЛЯКРА

ГРНТИ 02.41.51

УДК 7.01 + 17.022.1 + 316.37

Квятковский Георгий Юрьевич

БОРЬБА СИМУЛЯЦИЙ И ДЕСИМУЛЯЦИЙ: ИСТОЧНИК НЕСИМУЛИРУЕМОГО

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: массовая культура, симуляция, десимуляция, художественная культура XX в., рок-музыка, социальные эффекты, субъективация, несимулируемое.

АННОТАЦИЯ. В предлагаемой статье рассмотрен эффект, возникающий в процессе борьбы симулятивного и десимулятивного начал современной художественной культуры. Автор полагает, что массовая симуляция и борьба с ней способны стать фоном, на котором со временем проступят значимые несимулируемые элементы художественной культуры – авторская позиция, обоснованные ценности и мастерски воплощенное формосодержание.

STRUGGLE BETWEEN SIMULATION AND DES- SIMULATION: THE SOURCE OF THE NON- SIMULATED

KEYWORDS: mass culture, simulation, desimulation, contemporary artistic culture, rock music, social effects, subjectification, non-simulated

ABSTRACT: The proposed article examines the effect that arises in the process of combating between the simulative and desimulative principles of contemporary artistic culture. The author believes that mass simulation and the fight against it can create a background, in which significant non-simulated elements of artistic culture will emerge over time - the author's position, reasonable values and masterfully embodied formalized content.

Современная массовая культура устойчиво соотносится с процессом фабрикования смыслов, фактов, тел, образов, мыслей и прочих значимых для культуры элементов – «симулякров» в терминологии Ж. Бодрийяра [1]. В этом смысле, культуротворческий процесс понимается как тотальное мифотворчество, вершиной которого является создание мифа настолько правдоподобного и привлекательного, что он способен заменить собой актуальную реальность. Эту задачу в той или иной степени ставят перед собой компьютерные игры-симуляторы, телевидение, дистанционные образовательные технологии, социальные сети, комиксы, поп-музыка и прочие акторы и феномены виртуальной реальности. Современные технические средства позволяют симулянтам наращивать степень реалистичности (звуковая технология Dolby Surround, улучшение систем кодировки графики, снижение потерь сигнала при передаче его на большие расстояния, расширение цветовой палитры и т.д.), а также меру их присутствия в повседневной человеческой жизни (обязательные аккаунты в социальных сетях, корпоративная почта, реклама, уличное

телевидение и радио), сообщая каждому индивиду о социальной приемлемости и даже желательности симуляции. Следует отметить, что индивиды в большинстве своем не склонны сопротивляться симуляции, потребляя ее с неменьшим удовольствием, чем оригинальный продукт – так, двойники В. Цоя, выступающие с его песнями и одновременно исполняющие собственный репертуар, отмечают, что зал с восторгом принимает именно симуляцию известного образа [2], хотя и настаивают на том, что являются не подражателями, а продолжателями его дела [3].

С другой стороны, в последней четверти XX в. стали заметным явлением направления художественной культуры, взявшие на себя миссию борьбы с симуляцией (десимуляции). К ним можно отнести в изобразительном искусстве акционизм, неопримитивизм, постфотографию, в театре – театр *verbatim*, в кино – докудраму, в литературе – метамодернизм, литературу нон-фикшн, в музыке – джазовый неоимпрессионизм, рок-музыку в целом, а затем, по мере растущего в ней стилиобразования, панк-рок, DIY, а также многие другие. Они в разное время и на разных основаниях обосновывали собственные претензии на обладание некой высшей Правдой, дающей возможность осуждать «устаревшее искусство» и насаждать собственную тотальность, но в перспективе порождать новые симуляции и волны все новых и новых ниспровергателей.

Создается впечатление о том, что вопрос о принадлежности к симулянтам или десимулянтам является едва ли не основным вопросом современной художественной культуре, а диалектика симуляции и десимуляции выступает движущей силой ее развития. Однако этот в высшей степени интересный вопрос следует оставить для серьезной междисциплинарной дискуссии, сосредоточившись в настоящей статье на эффектах массовой симуляции.

Исходя из не подлежащего сомнению факту о симуляции как смыслообразующем звене современной художественной культуры (в отношении которого мы вправе

определимся, выступаем ли мы с поддержкой симуляции или с сопротивлением ей), а также из длительности процесса симуляции, в силу которой симулякры приобрели исторический характер и определенные каноны воспроизводства, можно описать, как вследствие их влияния изменилась роль личности в обществе. Безусловно, одним из наиболее заметных эффектов массовой симуляции является девальвация аксиосферы и снижение значимости ценностно-рационального типа деятельности – в эпоху тотальной подмены понятий становится невозможно определить, что является действительной ценностью, а что только выдает себя за таковую. В сочетании с идеей равноправия и свободы субъектов девальвация аксиосферы создает возможность манифестации любых идей в любом контексте, а оценка формальных и содержательных признаков манифестируемого становится заботой аудитории. Предполагается, что свободный мыслящий субъект получает достаточно компетенций, чтобы отделить прекрасное от безобразного, однако – вследствие проникновения аналогичных симуляций в массовое образование – субъект использует свободу не для роста и самосовершенствования, а для отказа от всего, что препятствует наслаждением самим процессом симуляции. Эти обременительные функции делегируются неким абстрактным экспертам, которые оценивают, принимают стратегические решения и доводят их до уровня целерациональной деятельности, и роль которых в настоящее время также может симулировать любой активный субъект.

Таким образом, художественная культура начинает во все большей степени зависеть от мнения публики [4], своего собственного прошлого [5], процессов, происходящих в смежных сферах [6] – именно они определяют совокупность ценностей, которыми руководствуются эксперты, и которые они потом воспроизводят далее, придавая симулякрам габитуальный статус [7]. Казалось бы, здесь мы попадаем в порочный круг – симулякры создают габитус,

который затем помогает воспроизводить симулякры и так до бесконечности. Попытки десимуляции, вскрытие объективных значений, отдельные рациональные действия порождают лишь вспышки культурного фундаментализма, объявление некоторых культурных зон заповедниками, ценностей – незабываемыми и истинными, а оппонентов – святотатцами, действующими в интересах неких иррациональных разрушительных сил.

Однако именно в массовости и длительности процесса симуляции кроется и позитивный для художественной культуры в целом эффект. Он проявляется в том, что ни массовая симуляция, ни десимуляция на больших исторических отрезках не порождают сколь-нибудь значимых феноменов из своей среды, слепо следующей правилам симуляции либо десимуляции – как правило, сообщества симулянтов и десимулянтов не пересекаются. Так, большинство популярных артистов, ставших популярными вследствие копирования манеры исполнения новоявленной звезды, по прошествии достаточно короткого времени выпадут из памяти аудитории, и ни одна ретро-волна не вернет им былой популярности, так как сменятся объекты, средства и цели симуляции. Даже при наличии у имперсонаторов некоторых художественных достоинств, им останется лишь наслаждаться моментом в потоке сиюминутной славы. Со всей неизбежностью в истории останутся те, кто по каким-либо признакам выделился из обоих сообществ, возможно, не примкнув к ним, возможно, даже не подозревая о значимости участия в них, возможно, все же действуя на их перекрестке. Но этот эффект наблюдается лишь на больших временных дистанциях и, безусловно, является слабым утешением для тех, кто находится внутри культуры, пораженной вирусом симуляции, и вследствие этого несет личный ущерб.

Таким образом, специалист по массовой художественной культуре сталкивается с парадоксальной ситуацией: на уровне описания феноменологии культуры ему

необходимо надо обращать внимание на массовую сторону культуры, интересы, ценности, порядки действия массы, но на уровне ее философской интерпретации, разделения общего, особенного и уникального, нужно абстрагироваться от массового начала и уделить внимание периферии ожесточенной борьбы симулякров. Представляется, что, прежде всего, на периферии будет обнаружена авторская позиция, подкрепленная обоснованными ценностями, а также мастерски воплощенное формосодержание – то, что слишком сложно симулировать симулировать, хотя можно длительное время игнорировать в процессе симуляции.

В целом представляется, что этот парадокс имеет позитивный характер для исследователя. Он показывает значимость несимулируемого – авторской позиции творящего субъекта, благодаря которой история массовой культуры должна быть понята как история субъективации, превращение человека массы в автора художественного произведения и своей жизни в целом.

Библиографический список:

1. **Бодрийяр, Ж.** Симулякр и симуляция [Электр. ресурс] / Ж. Бодрийяр. Режим доступа: http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml. – Дата обращения: 28.03.2017 г.
2. **Туаев, М.** Честная музыка [Электр. ресурс] / М. Туаев. Режим доступа: <http://viktorgroup.ru/press/gazetazp.html>. – Дата обращения: 28.03.2017 г.
3. **Печерская, А.** О чем мечтает двойник известного музыканта? [Электр. ресурс] / А. Печерская. Режим доступа: <http://www.tatpressa.ru/news/o-chem-mechtaet-dvoynik-izvestnogo-muzykanta-91.html>. – Дата обращения: 28.03.2017 г.
4. **Хренов, Н. А.** Публика в истории культуры. Феномен публики в ракурсе психологии масс [Текст] / Н.А. Хренов. – М.: Аграф, 2007. – 406 с.

5. **Рейнольдс, С.** Ретромания: Поп-культура в плену собственного прошлого [Текст] / С. Рейнольдс. – М.: Белое яблоко, 2015. – 528 с.

6. **Стракович, Ю.В.** Цифролюция: Что случилось с музыкой в XXI веке [Текст] / Ю.В. Стракович. – М.: Издательский дом «Классика-XXI», 2014. – 352 с.

7. **Бурдьё, П.** Практический смысл [Текст]/ П. Бурдьё — СПб.: Алетейя, М.: «Институт экспериментальной социологии», 2001 г. — 562 с.

ГРНТИ 02.41.51

УДК 316.37

*Прилукова Екатерина Григорьевна
Кошкарлова Наталья Николаевна*

РЕАЛЬНОСТЬ НЕРЕАЛЬНОГО: МИР КАК ПОТОК СИМУЛЯКРОВ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: реальность, образ, коммуникация, язык, репрезентация, знак, символ, симулякр, герменевтика.

АННОТАЦИЯ. Мир настоящего времени научным сообществом описывается как мир глобальной коммуникации. В этом мире важную роль начинают приобретать особый язык – язык высокотехнологичных образов электронных средств массовой коммуникации и информации. Происходит визуализация деятельности человека, в том числе и восприятия реальности. Реальность из актуального состояния переходит в потенциальное или виртуальное, являя собой некий вариант неаристотелевой реальности, устранивающей тотальное господство начал сущности, формы, причины и т.п.