

О.А. Печенкина

/Тула, Россия/

Образ американского мира в постмодернистском дискурсе симулякров

Современная эпоха характеризуется большинством теоретиков постмодернизма как период неопределенности, множественности истины, алеаторного распространения ценностей. Одной из основных категорий постмодернистской философии является симулякр. Виднейший французский теоретик постмодернизма Жан Бодрийяр характеризует эпоху постмодернизма как эру тотальной симуляции и называет современное положение вещей «состоянием после оргии», предвидя «превращение эстетики симулякра в эстетику исчезновения, где вместо реальной жизни торжествуют мертвые формы» [Маньковская, 2000, 65]. «Реализацией подобной антиутопии Бодрийяр считает США – «мировой объект», «вечную пустыню», лишенную подлинной истории и культуры». Протестуя, подобно многим французам, против американизации, «кока-коланизации» европейской культуры, он видит в ней угрозу эстетизированным формам жизни, чреватую нулевым градусом радости, удовольствия» [Маньковская, 2000, 65].

По словам философа, каждый взрывной момент в мире – это оргия. «Это момент освобождения в какой бы то ни было сфере. Освобождения политического и сексуального, освобождения сил производительных и разрушительных, освобождения женщины и ребенка, освобождения бессознательных импульсов, освобождения искусства» [Бодрийяр, 2000, 2]. Каждому периоду оргии, таким образом, сопутствует революционное состояние опровержения предшествующих ценностей и идеалов, завоевания нового пространства свобод и прав. Однако, «после оргии» человечеству не остается ничего другого, кроме как симулировать освобождение, «изображать оргию». «Все что нам остается - тщетные притворные попытки породить какую-то жизнь помимо той, которая уже существует. Мы живем в постоянном воспроизведении идеалов, фантазмов, образов, мечтаний, которые уже присутствуют рядом с нами и которые нам, в нашей роковой безучастности, необходимо возродить снова и снова» [Бодрийяр, 2000, 8]. Происходит своеобразный переход этих идеалов в некое вторичное, «притворное существование».

Вместе с элиминированной диалектикой «реальное-воображаемое», в пространстве тотального господства гиперреальности, воображаемое исчезает не полностью. Оно становится прекрасным средством симуляции и маскировки гиперреального. Примером этому может служить американский Диснейленд. «Так повсюду в Диснейленде вырисовывается

объективный контур Америки, даже в морфологии индивидов и толпы. Все ценности в нем превозносятся посредством миниатюры и мультфильма [...]». «Диснейленд – совершенная модель всех запутанных порядков симулякров [...], *дайджест американ way of life*, панегирик американских ценностей, идеологическая транспозиция противоречивой реальности. Конечно. Но за всем этим скрывается нечто другое... Диснейленд там для того, чтобы скрыть, что эта «реальная» страна, вся «реальная» Америка – Диснейленд» [Бодрийяр, 2000, 24-25]. Будучи пространством регенерации воображаемого, Диснейленд представляет отход переработанного воображаемого, «первый крупный токсический выброс гиперреальной цивилизации».

«Повсюду сегодня необходимо перерабатывать отходы, и сны, фантазии – воображаемое историческое, феерическое, легендарное, детей и взрослых – это отход, первый крупный токсический выброс гиперреальной цивилизации. Диснейленд – прототип этой новой функции в ментальном плане. Но тому же порядку принадлежат институты по сексуальной, психической, соматической переработке, которыми кишит Калифорния» [Baudrillard, 1981, 27].

По утверждению философа, сама Америка являет собой прекрасный пример гиперреального пространства, причем значение и интерес этот пример представляет потому, что его можно видеть и анализировать со стороны, а сами американцы никакого представления не имеют о симуляции. «Америка – не сновидение, не реальность. Америка – гиперреальность. Она гиперреальна, поскольку представляет собой утопию, которая с самого начала переживалась как воплощенная. Все здесь реально, прагматично и в то же время все погружает вас в грезу. Возможно, истина Америки может открыться только европейцу, поскольку только он способен найти здесь совершенный симулякр, симулякр имманентности и материального воплощения всех ценностей. Американцы не имеют никакого понятия о симуляции, они представляют собой ее совершенную конфигурацию, но, будучи моделью симуляции, не владеют ее языком» [Бодрийяр, 2000, 95-96]. По мнению автора «Америки», именно здесь можно найти пример свершившейся утопии. «Здесь реализовалась утопия, здесь реализуется антиутопия: антиутопия безрассудства, дегерриторизации, неопределенности субъекта и языка, нейтрализации всех ценностей, конца культуры» [Бодрийяр, 2000, 176]. Прежде всего, именно в Америке и появилось это «чудесное пространство», которое положило конец диалектике реального и воображаемого, открыв все пространства для симуляции. «Именно здесь надо искать идеальный тип конца нашей культуры. Этот американский образ жизни, который мы рассматриваем как наивный или нулевой в культурном отношении, даст нам полную аналитическую картину конца наших ценностей – тщетно нами предсказываемую – в том масштабе, который ему сообщают

географические и интеллектуальные границы утопии» [Бодрийяр, 2000, 176]. Однако радикальной версией американизма можно считать калифорнизм как «мировой центр сладостного безумия, отражение наших отбросов и нашего декаданса». Калифорния, и Америка в целом, является по утверждению философа, зеркалом нашего упадка, но сама она, тем не менее, не находится в этом состоянии. «Она – гиперреальная жизненность и обладает всей полнотой энергии симулякра. «Это мировое пространство неаутентичности» – да, разумеется: в этом и состоит ее оригинальность и ее могущество. Здесь вы ощущаете необычный рост популярности симулякра» [Бодрийяр, 2000, 183].

Таким образом, с точки зрения Ж. Бодрийяра, Америка оказывается наиболее подходящим примером гиперреальности. «Они представляют собой идеальный материал для анализа всех возможных вариантов современного мира. Впрочем, ни больше ни меньше, чем в свое время таким материалом служили первобытные общества» [Бодрийяр, 2000, 96]. Следуя логике философа, можно предположить, что Америка, опередившая в развитии европейские страны, способна также служить примером некоей антиципации дальнейшей эволюции симулякров. Не случайно, путешествие в эту страну вдохновило в дальнейшем философа на продолжение своей стадийной схемы развития симулякров и на изобретение четвертой, *фрактальной* стадии симулякров в его произведении «Прозрачность зла» (1990г.).

Уничтожив появлением «чудесных» пространств (Диснейленд, например) само отличие реального от воображаемого, Америка, тем самым, предвосхитила рождение логики нового пространства – гиперреального, в котором воображаемое стало неотделимо от того, что производится из моделей реального. В подобном пространстве становится невозможно найти сам принцип реальности, которая доступна нам только в симулякрах, отныне реальность схватывается нами через симулякры.

«Диснейленд считается воображаемым для того, чтобы заставить поверить в то, что все остальное реально, в то время как Лос Анжелес и окружающая его Америка больше не реальны, принадлежат порядку гиперреального и симуляции. Речь не идет больше о репрезентации реальности (идеология), речь о сокрытии того, что реальное больше не реально и о том, чтобы спасти принцип реальности» [Baudrillard, 1981, 24-25]. Трудно сохранить принцип реальности в мире, где «все схватывается через симуляцию. Пейзажи – через фотографию, женщины – через сексуальный сценарий, мысль – через письмо, терроризм – через моду и масс-медиа, события – через телевизор. Кажется, что вещи существуют единственно ради этого предназначения. Можно даже задать вопрос, не существует ли сам этот мир только как реклама, созданная в каком-то другом мире» [Бодрийяр, 2000, 99-100]. Таким образом, в Америке все оказывается ивертировано: Диснейленд становится аутентичностью, а

кино и телевидение – реальностью. «[...] хотя американская реальность появилась раньше, чем кино, ее сегодняшней облик наводит на мысль, что она создавалась под его влиянием, что она отражение гигантского экрана, но не как мерцание платоновских идей, а в том смысле, что все здесь как бы несет отсветы этого экрана» [Бодрийяр, 2000, 127]. Кинематограф и реальность также становятся неотличимыми, можно сказать, что они меняются местами. Вся Америка становится кинематографом, в то время как кино исчезает в самих кинозалах и киностудиях. «В действительности кино находится не там, где мы думаем, и где его точно нет – так это на тех студиях, куда ходят целыми толпами, и которые представляют собой филиалы Диснейленда – Юниверсал Стадиум, Парамаунт и т.д. Если считать, что весь Запад гипостазируется в Америке, Америка – в Калифорнии, Калифорния – в метро Голден Мейер и Диснейленде, тогда именно здесь находится микрокосм Запада» [Бодрийяр, 2000, 127]. В гиперпространстве симуляции «реальные» события являются не чем иным, как смоделированным сценарием, «воплощенным в жизнь» с помощью медиума. «Реальные» факты превращаются в артефакты, а гиперреальность становится жизнью. Важным, по замечанию Ж. Бодрийяра, является то, что из этой гиперреальности исчезают эстетика и возвышенные ценности, равно как из телевизиального исчезает история и реальное.

«А где же кино? Оно – повсюду на улицах, повсюду в городе, фильм и сценарий – чудесные бесконечные. Повсюду, но не на студиях. Особое очарование Америки состоит в том, что за пределами кинозалов кинематографична вся страна» [Бодрийяр, 2000, 128]. «В Америке кино – настоящее, поскольку все пространство, весь образ жизни – все кинематографично. Разрыв и абстракция, которые мы оплакиваем, здесь не существуют: жизнь – это кино» [Бодрийяр, 2000, 170]. Воображаемое поддерживается теперь только для того, чтобы симулировать принцип реальности, симулировать саму реальность.

Отныне симуляция порождает реальное, которое, находя свои новые истоки в иных размерах симуляции, воспроизводится бесконечное количество раз из мельчайших клеток-матриц, содержащих воспоминания о реальном и основанных на принципах действия генетического кода. «Реальное производится из уменьшенных клеток, матриц и воспоминаний, моделей приказа – и оно может воспроизводиться бесконечное количество раз подобным образом. Реальному больше незачем быть рациональным, так как оно не измеряется больше инстанционально, в идеальном или негативном плане. Реальное исключительно операционально. В действительности это больше и не реальное, поскольку никакое воображаемое его отныне не покрывает. Это гиперреальное, произведенное в ходе излучающего синтеза комбинаторных моделей в гиперпространстве без атмосферы» [Baudrillard, 1981, 11]. «В этом

переходе в пространство, не относящееся ни к реальности, ни к истине, эра симуляции открывается уничтожением всех референтов – хуже: их искусственным воскрешением в системах знаков, материале более кожном, чем смысл, подвластном всем системам эквивалентностей, всем бинарным оппозициям, всей комбинаторике. Речь не идет больше ни об имитации, ни об удвоении, ни даже о пародии. Речь идет о замене реального знаками реального, то есть операции устрашения всего реального процесса его операциональным дубликатом, метастабильной знаковой машиной, программатичной, безупречной, которая дарует все знаки реального и минует при этом все перипетии» [Baudrillard, 1981, 11]. Таким образом, реальное заменяется своим операциональным дубликатом, истоки происхождения которого находятся в моделях, заменяющих в гиперпространстве референты. Даже отличия производятся теперь по законам симуляции и выводятся посредством модулирования. Симуляция это уже не подделка оригинала, но и не чистая серийность, которой правит закон эквивалентностей, теперь все формы выводятся путем модулирования отличий.

Гиперпространство симуляции характеризуется циклическим повторением событий, которые, в свою очередь, образуются из орбитальной циркуляции моделей. В подобном цикле, по мнению Ж. Бодрийера, невозможна детерминированность или определение, которое, в силу своего распространения по всем направлениям, рождает почву для плюрализма и многочисленных, даже противоречивых интерпретаций. «Если представить целый цикл действия или событий в системе с несуществующей больше линейной длительностью или диалектической полярностью, в поле, поврежденном симуляцией, то улетучивается всякое определение, упраздняется в соответствии с циклом, принеся пользу всем и распространившись по всем направлениям» [Baudrillard, 1981, 31].

Подобное производство артефактов, псевдо-объектов, псевдо-событий завоевывающее наше повседневное существование можно сравнить с искажением или фальсификацией аутентичного содержания. Повсюду происходит замена реального «нео-реальным», полностью произведенным сочетанием элементов кода. Одним из значительных примеров мизансцены артефактов медиумом может служить война во Вьетнаме, показанная по телевидению, что само по себе уже является плеоназмом, поскольку это была телевизионная война. «Американцы сражаются двумя важнейшими видами оружия: авиацией и информацией. Иными словами: это реальная бомбардировка неприятеля и электронная всего остального мира... Именно поэтому война была выиграна одновременно обеими сторонами: вьетнамцами на земле, а американцами в электронном ментальном пространстве. И если одни одержали идеологическую и политическую победу, другие извлекли из всего этого «Апокалипсис сегодня», который обошел весь мир» [Бодрийер, 2000, 120]. Ф. Коппола сделал свой фильм

точно так же, как американцы сделали войну, с одинаковым успехом. Война во Вьетнаме предстает такой же технологической и психоделической фантазией, последовательностью спецэффектов, «война стала фильмом задолго до того, как была снята» [Baudrillard, 1981, 89]. Для американцев эта война была, прежде всего, технологическим испытанием, гигантским полем, пространством, в котором можно тестировать свое оружие, методы, проверять свою мощь. В свою очередь Ф. Коппола не делает ничего другого, как проверяет «мощь интервенции кино», ставшего превосходным средством медиума, креативным средством артефактов, «механизмом без чувства меры спецэффектов». «Война стала фильмом, фильм становится войной, оба соединяются в их общем техническом излиянии» [Baudrillard, 1981, 89]. Фильм является продлением войны другими способами, «завершением этой незавершенной войны, ее апофеозом». Этот фильм является частью войны, так же как война является частью фильма (например, бомбардировка под звуки Вагнера), «война во Вьетнаме и этот фильм выточены из одного и того же материала...[...] если американцы проиграли одно (внешне), то они уверенно выиграли второе. *Апокалипсис сегодня* это мировая победа. Кинематографическая мощь, равная или превосходящая мощь индустриальных и военных машин, равная или превосходящая мощь Пентагона и правительств» [Baudrillard, 1981, 91].

По словам Жана Бодрийяра, на стадии симуляции находит свое завершение длительный процесс, «когда один за другим умерли Бог, Человек, Прогресс, сама История, уступив место коду, когда умерла трансцендентность, уступив место имманентности, соответствующей значительно более высокой стадии ошеломляющего манипулирования общественными отношениями» [Бодрийяр, 2000, 130].

Литература

1. Baudrillard, J. *Simulacres et simulation* / J. Baudrillard. – Paris: Éditions Galilée, 1981.
2. Baudrillard, J. *La société de consommation* / J. Baudrillard. – Paris: Éditions Denoël, 1970.
3. Бодрийяр, Ж. *Америка* / Ж. Бодрийяр. – СПб: Владимир Даль, 2000.
4. Бодрийяр, Ж. *Символический обмен и смерть* / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000.
5. Бодрийяр, Ж. *Соблазн* / Ж. Бодрийяр. – М.: Ad Marginem, 2000.
6. Бодрийяр, Ж. *Прозрачность зла* / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000.
7. Лиотар, Ж.-Ф. *Состояние постмодерна* / Ж.-Ф. Лиотар. – СПб.: Алетейя, 1998.
8. Маньковская, Н.Б. *Эстетика постмодернизма* / Н.Б. Маньковская. – СПб.: Алетейя, 2000.