

РЕАЛЬНЕ, ГІПЕРРЕАЛЬНЕ ТА ВІРТУАЛЬНЕ В ДИСКУРСИВНОМУ ПОЛІ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Проблема взаємозв'язку реального, гіперреального і віртуального є однією з провідних у творчості відомого французького філософа Жана Бодрійяра. Гіперреальність утворюється з того, що Бодрійяр назвав симулякрами, які не мають референтів у реальності, а існують як серії репродукцій, без власної реальності та власної історії. Поняття симулякра, симуляції, відомі ще з античності, завдяки Бодрійяру щільно увійшли в категоріальний апарат постмодернізму, стали важливими складовими його методології. Ними користуються такі відомі представники сучасної філософії, як Ж. Дельоз, У. Еко, М. Еліаде, П. Клосовські та інші. За допомогою цих понять осмислюється чимало явищ сучасного життя: вплив на людину найновіших технологій, комунікаційних мереж, телебачення, Інтернету, феноменів гіпермаркету, гіпертовару тощо. Гіперреальне, гіперреалізм є новаціями і в термінологічному, і в методологічному розумінні. Поняття гіперреального в дискурсивному просторі сучасної західної культури деякою мірою співпадає з давно відомим поняттям віртуального. Однак і віртуальне в цьому контексті набуває нетрадиційного звучання, тобто позначає реальність, яка будучи "абсолютно гомогенізованою, "цифровою", "операційною", завдяки своїй досконалості, своїй контрольованості і своїй несуперечливості замінює все інше" [1, 30].

Основою гіперреальності є сучасні засоби масової комунікації. Створений ними простір - не просто реальне, а нова реальність, в якій власне реальне (у традиційному розумінні) відсутнє. Копія або відтворення реального, що проходить різні етапи, набуває автономного статусу і відривається від реального. Ці Симулякри спотворюють об'єктивну реальність, маскують відсутність справжньої реальності і врешті, втрачаючи стосунок до жодної реальності, самі стають реальністю.

Ж.Бодрійяр виокремлює ряд характеристик гіперреального. В гіперреальному, яким зробилося наше сучасне життя, відсутні цінності, панує примітивна інформативність, розрахунковість, що більше не бажає помічати реального. Воно постає перед нами як горизонт реальності. І це специфічний вибір самого людства, хоч і погано усвідомлюваний. Сьогодні спостерігаємо величезне тяжіння до віртуального, до найновіших технологій. Заклики зупинитися, повернутися до справжнього, споконвічного лишаються більшою мірою без відповіді. Людство вирішило клонувати себе в іншому, відмінному від попереднього всесвіті, воно, по суті, наважилось зникнути як людський рід, щоб увіковічити себе в штучному, більш життєздатному і ефективному.

Ж.Бодрійяр окреслює своєрідну естетику гіперреального, створювану сучасними технічними засобами. Глядач відчуває насолоду аж до "тремтіння від запаморочливої і підлаштованої точності", "від віддалення й збільшення водночас, від викривлення масштабу, від надмірної прозорості, ... від надмірного смислу" [2, 45]. В гіперреальному реальне постає перед очима таким, яким воно ніколи не було, позбавленим відстані, перспективи (якостей справжніх предметів природи), однак з ефектом власної присутності глядача. Прикладом гіперреального є порнографія, потяг до якої більше пов'язаний з метафізичним відчуттям, аніж із сексуальністю.

Цариною гіперреальності постає сучасна політика. Засоби масової інформації роздмухують якісь політичні події, випадки корупції у владі, скандали, сварки, бійки (в парламенті) для того, щоб протиставити поведінку опозиції створеним в суспільній свідомості образам моральності існуючої влади, її безкомпромісності в боротьбі з пороками громадського життя. Це розмиває кордони між реальністю та ілюзією, істиною і хибією, справжнім та удаваним тощо.

В просторі гіперреального сама реальність перетворюється на гру в реальність. Відчуття вини, страх і смерть можуть замінюватись насолодою чистими знаками вини, страху і смерті. Це є ейфорія симуляції, яка прагне відмінити причину і наслідок, початок і кінець, смерть і безсмертя, зробити примарним їх розмежування. Прикладом є поведінка і сприйняття світу героями творів широко відомого в постструктуралістському середовищі чеського письменника М.Кундери. Герої його, хоч і не перебувають у просторі сучасних комунікаційних мереж, однак так само, як і сучасні фани Інтернету, шукають легкості (невагомості) буття. Так, героїня роману "Безсмертя" Беттіна, приятелька В.Гете і Л.Бетховена, прагне їх смерті, і це пов'язується нею з власним задоволенням, майбутньою славою. Смерть видатних митців трактується як джерело натхнення для героїні роману, її найулюбленіша мрія – легко і жартівливо здобути славу за рахунок знайомства (дружби) з геніальними людьми. "Смерть і безсмертя" – пара категорій, які набувають в цьому тексті ігрового характеру. Смерть постає знаком легкого здобуття слави, втіхи, насолоди [3].

Загалом, явище гіперреальності оцінюється як атака на західний раціоналізм. Гіперреальність ґрунтується на заміні об'єктивної наукової реальності ілюзорними імітаціями цієї реальності. "Повсюди, у будь-якій галузі (в політиці, біології, психології, в галузі засобів масової інформації), зазначає Бодрійяр, де більше неможливо зберігати відмінність між двома полюсами, ми потрапляємо в симуляцію – не в пасивність, а в нерозвиненість активного та пасивного... І тут, і там – та сама туманність, що не піддається розшифруванню ані на рівні своїх простих елементів, ані на рівні своєї істини" [2, 52].

Література:

1. Бодрійяр Ж. От фрагмента к фрагменту / Ж.Бодрійяр. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 200 с.
2. Бодрійяр Ж. Симулякри і симуляція / Ж.Бодрійяр. – К.: Основи, 2004. – 230 с.
3. Кундери М. Бессмертие / М.Кундери. – СПб: Азбука-классика, 2009. – 384 с.