

КАТЕГОРИЯ ВИРТУАЛЬНОГО: ПРОСТРАНСТВО, КУЛЬТУРА, СОБЫТИЕ, СОЗНАНИЕ.

Следствием современного уровня развития компьютерных технологий явилось появление нового вида информационного воздействия на человека – виртуальной реальности – искусственной среды, моделируемой посредством трехмерного изображения и объемного звука. В.П. Руднев в “Словаре культуры XXв.” дает два определения виртуальной реальности. Это “игровые или необходимые с технической точки зрения “искусственные реальности”, которые возникают благодаря воздействию компьютера на сознание” [9;53]. В широком значении виртуальная реальность – это “добые измененные состояния сознания: психотический или шизофренический паранойяльный бред, наркотическое или алкогольное опьянение, гипнотическое состояние, изменение восприятия мира под действием наркоза [9;53]. Последнее определение интересует нас исключительно с позиций прямой аналогии в реальном мире той искусственно моделируемой среде, которую мы подразумеваем под техногенной виртуальной реальностью. В.П. Руднев склонен считать всякую реальность виртуальной, поскольку “мир счастливого и мир несчастного – это совершенно разные миры. Реальность философа-аналитика отличается от реальности феноменолога или прагматиста” [9;55].

Термин “виртуальность” возник в классической механике XVII в. как обозначение некоего преднамеренного математического эксперимента, но стесняемого реальностью, внешними связями и ограничениями. Исходное понимание виртуальности было двойственным: оно подразумевало как мнимость, потенциальность, так и истинность. Эту амбивалентность сохранило и сегодняшнее понимание виртуального мира: он возможен, вероятностен и проективен, и в то же время мним, ибо его свойства и наполнение лишь имитируются. Если иллюзия, имитация реальности становится все более правдоподобной, то собственно реальность во все большей степени виртуализуется.

П. Вирильо отмечает, что в настоящее время изменился характер окружающей среды. Ранее в основе города лежала необходимость объединения, он был основан на идее близости. Теперь наполнением городской среды являются средства коммуникации, делающие возможными работу и общение на расстоянии, “иными словами, города становятся одновременно предместьями и виртуальными городами. Все

реальные города суть предместья невидимого виртуального города, гиперцентра коммуникаций...” [8;29]. По выражению П. Вайбеля, взаимодействие реального и виртуального привело к тому, что “современная архитектура превратилась с помощью коммуникационных технологий в интерфейс между машиной и человеком. Интерфейс, создающий виртуальное пространство и занимающий место пространства как такового” [6;70].

Е. Асс в статье “После пространства. Фрагменты протоколов архитектурных испытаний пишет о новой пространственности, которая на наш взгляд прямо вытекает из концепции Ч. Дженкса. Очерченность, структурированность пространства в настоящее время размыта. Если ранее культурные ритуалы предопределяли формы и параметры пространства, то сейчас они снимают его границы. Коммуникационные каналы перестали совпадать со структурой пространства, поскольку коммуникации вышли за материальные пределы. Возможность включения и выключения несущих информацию (которая не интегрируется в материальную форму) коммуникаций определяет их внеположенность пространству. Е. Асс говорит так же об обесценивании “материальной близости” и связанной с ней утратой телесности, включающей как переживание собственного тела, так и физического окружения.

Искусство отображает пространство и существует в нем. Поэтому изменение пространственности не могло не отразиться на художественной культуре. По выражению П. Вирилио, “искусство теперь может быть повсюду, оно существует лишь в форме трансляции и приема сигналов, форме обратной связи” [7;56]. Изначально искусство было укоренено в конкретном месте и непосредственно теле человека (наскальные росписи, татуировка), в течении веков его локализация менялась: культовые и жилые сооружения, музеи и галереи. Если CD-ROM П. Вирилио еще расценивает как материальный носитель, то в практике интерактивного обмена между автором и зрителем, искусство деллокализовалось окончательно. Сходным рассуждениям следует Б.Хаттон в статье “The Place of Art – The Art of Place”, где подчеркивает, что именно в музее искусство было собственно искусством – абсолютно эстетическим объектом.

Сама реальность в ХХв. становится видимостью, эффектом реальности; процессы дематериализации, виртуализации в большей степени связаны не столько с историей искусства, сколько с влиянием СМИ. Так, с развитием рекламы внутренние внутренние качества и функции вещей стирались, замещаясь образом предмета. В процессе симуляции, создании на экране иллюзорной реальности, все более размывается граница между реальным

и иллюзорным. В рекламном контексте предмет выглядит более совершенным, более привлекательным, именно реклама и становится настоящей действительностью. В книге “Соблазн” Ж. Бодрийар пишет о новом виде симуляции, характерном для XX в. – это уже не воспроизведение, а порождение события телевидением. К примеру, телевизионная передача о Холокосте – это уже причина не пережить событие заново, а забыть его окончательно, т.к. универсальность телевизионного сообщения не оставляет какой-либо недосказанности или же исторической несправедливости. Сообщение подобного рода являет собой замкнутый на себе же поток симуляционный дигитальный поток. Человеческое тело в XX в. становится дигитальным благодаря развитию новых технологий оно превращается в считываемый и воспроизводимый код.

Рассуждения о соотношении реальных и виртуальных событий Ж. Бодрийар продолжил в последующих работах. В “Америке” он пишет о войне во Вьетнаме, которая велась в двух пространствах и была выиграна обеими сторонами. В реальном пространстве победил Вьетнам, в информационном – США, осуществлявшими реальную бомбардировку Вьетнама и электронную – всего мира. В статье “Войны в заливе не было” Бодрийар рассматривает военные события в Персидском заливе как лишенные логики таковой, что и позволило ее избежать. “Война” происходила в виртуальном пространстве, где виртуальное следовало за виртуальным и логически не зависело от реального. Это состояние философ считает характерным для конца XX в.: ”В наши дни виртуальное решительно берет верх над актуальным, наш предел – довольствоваться такой предельной виртуальностью, которую, в противовес аристотелевской, лишь устрашает перспектива перехода к действию. Мы пребываем уже не в логике перехода возможного в действительное, но в гиперреалистической логике загугивания себя самой возможностью реального” [3;33].

Как отмечалось выше, феномен виртуального сознания связывается не только с работой систем виртуальной реальности, но и измененными состояниями сознания. Существует множество примеров разработки этого аспекта в литературе. Это описания так называемых “психоделических практик” (К. Кастанеда, Маккена, Д. Лилли). Н.Я. Гинзбург в “Записках блокадного человека” описывает изменение состояния сознания вызванное голодом – переживание тела как абстрагированного, отчужденного, проникающего в виртуальные измерения, которые существовали актуально, но реально не ощущались. В эпоху постмодернизма измененное состояние сознания концептуализировалось: сам мир существует как множество его описаний, и именно изменение состояния сознания демонстрирует

поливариативность этих описаний. В этом контексте становится важным рассмотрение нового понимания виртуального сознания, один из вариантов которого предложен Я.М. Персиковым в работе “Хвост пчелы: изменение состояния сознания как изменение культурной парадигмы”. Виртуальное сознание не существует без контекста, мысль – без одновременной оценки самой себя. Т.о. само мышление становится уже не линейным, а параллельным, опровергающим само себя. Тот или иной поворот мысли обусловлен контекстом, мысль бесконечно “разматывается” и остается незавершенной. Так же и любой телесный акт размывается в контексте, не существует вне рефлексии и абстрагирования. Каждый предмет становится способным открывать свою внутреннюю структуру, пространство же становится видимым уже не как промежуток между двумя предметами, а именно как пространство. Время может как замедляться, так и ускоряться относительно восприятия, течение времени наблюдателя и предмета может быть различным. В этих условиях виртуальная личность открыта трансформациям и преобразованиям. Тело переживается нелинейно: одновременно и как собственное, и как абстракт телесности, и как выхваченная из потока единица. Мысль, как активизированная ссылка в гипертексте, вызывается к жизни контекстом, она не воспринимается как собственное порождение.

Итак, мы рассмотрели трансформацию категорий пространства, события и сознания, обусловленную процессом размывания границ между реальным и виртуальным. В этом контексте виртуализуется не только сама природа, но и пространство, в котором она существует, само человеческое отношение к ней и любое действие. Характеризуя в работе “Прозрачность зла” современное общество Ж. Бодрийар пишет, что XX в. стал временем реализации всех утопий, человечество живет в постоянном воспроизведении идеалов и фантазмов, которые и так присутствуют в реальности. Политические, экономические и сексуальная революции XX в. привели к высвобождению знаков и понятий от их сущности, идей и ценности: теперь знаки функционируют при полном безразличии к собственному содержанию, бесконечно самовоспроизводятся. Единственным выходом из сложившейся ситуации Ж. Бодрийар называет порождение помимо уже существующей реальности некой новой жизни. В качестве таковой в наше время выступает виртуальная реальность, чья область применения и функции постепенно расширяются, равно как множится и число ставящихся перед человечеством связанных с нею проблем – технических, социальных, правовых и т.д., что вызывает потребность в более детальном, всестороннем изучении феномена виртуальности и всех его проявлений.

Литература:

1. Асс Е. После пространства. Фрагменты протоколов архитектурных испытаний. // Художественный журнал. – 1997. - №16. – С.62-64.
2. Бодрийар Ж. Америка. – СПб.: Владимир Даль. – 2000. – 203с.
3. Бодрийар Ж. Войны в заливе не было // Художественный журнал. – 1994. - №3. – С.33-35.
4. Бодрийар Ж. Прозрачность зла. – М.: Добросвет. – 2000. – 257с.
5. Бодрийар Ж. Соблазн. М.: Ad Marginem. – 2000. – 317с.
6. Вайбель П. Искусство и архитектура в эпоху киберпространства // Художественный журнал. – 1997. - № 17. – С.66-71.
7. Вирилио П. Черные дыры искусства. // Художественный журнал. – 1997. - №18. – С.56-60.
8. Виртуальная городская среда. Бытие в мире и реальном времени. Беседа А. Сина и П. Вирильо // Мир дизайна. – 1998. - № 4. – С. 27-29.
9. Руднев В.П. Словарь культуры XX в. – М.: 1997. – 384с.

Смягликова М.В.

К ВОПРОСУ О СОДЕРЖАНИИ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА

Изучение содержания бытия человека представляет значительный интерес как составная часть более общей проблемы возможностей человека быть субъектом истории в мире самостоятельно движущихся превращенных форм его деятельной сущности. Задачи, связанные с уяснением специфики существования человека в мире его отчужденной предметности, находят свое рассмотрение в рамках современного философского дискурса. В частности, большинство проблематики современной западной философии отражает процесс критического постижения новейшей действительности, осуществляемого в границах метафизического подхода. Тем не менее, многие стороны проблемы, разработка которых становится возможной лишь в пространстве диалектического понимания мира и способа мышления, остаются малоисследованными. В частности, необходимо детальное рассмотрение на современном материале отношений человека и предметного мира,