

## **ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ОБЪЕКТОВ МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ: ГИПЕРРЕАЛЬНОСТЬ ИЛИ ИЛЛЮЗИЯ**

История человечества последних десятилетий представляет собой цепочку стремительных и кардинальных преобразований. Технологии, прочно проникшие в повседневную жизнь современного человека, оказали влияние на все сферы его активности, начиная с мелких бытовых хлопот заканчивая идеологией и религией. Современные технологии, с одной стороны, расширяют спектр человеческих возможностей до головокружительных широт, с другой – ставят ряд вопросов философского и этического характера. В связи с чем, оценка такого явления как возникновение и развитие техногенного общества имеет дискуссионный характер.

Одним из основных феноменов техногенного общества является всеобъемлющая виртуализация. Данное явление, как культурный процесс, вызывает интерес множества исследователей. Жан Бодрийяр в своих работах “Эстетика утраты иллюзий” и “Симулякры и симуляция” критически рассматривает виртуализацию, обвиняя её в уничтожении иллюзии, невилировании мистической сути вещей, их излишней стерилизации и гиперреализации [2, с.45]. Называя виртуализацию “восстозданием поддельной реальности в трёх измерениях” [2, с.45], Ж. Бодрийяр подчёркивает “бессмысленность постоянного совершенствования чёткости образа” [2, с.44]. Также он отмечает, что в виртуальной реальности “вещи как будто проглатывают свои зеркальные отражения. Проглотив свои зеркала они становятся прозрачными для самих себя, у них не остаётся больше секрета, они не могут больше создавать иллюзию. (...) Здесь повсюду лишь прозрачность, и вещи, полностью предоставленные самим себе в их визуальности, в их виртуальности, в их безжалостной транскрипции” [2, с.51].

Следовательно, если рассматривать в качестве предмета виртуализации некоторый материальный объект (в нашем случае – памятник материальной культуры), то сам объект, представленный в

пространстве, будет являться его трёхмерным отображением, при вычитании одного из измерений которого мы получим двухмерное отображение; воссоздав в виртуальной среде трёхмерный образ имеющегося объекта получаем трёхмерную модель реальности в цифровом эквиваленте [2, с.51]; добавив виртуальной модели множественную вариативность мы создаём четырёхмерное гиперреальное отображение объекта.

Согласно утверждению Ж. Бодрийяра: “Смысл образа в интерпритации Ж. Бадрийяра состоит в абстрагировании от трёхмерного мира и переходе в двухмерный. Образ вычитает у реальной трёхмерности одно измерение и именно за счёт этого порождает силу иллюзии” [2, с.44]. Можно ли приведённое выше утверждение и осуждение считать справедливым по отношению к виртуальному воссозданию утраченной действительности, если виртуально воссоздаваемый по иллюзорному отображению объект в реальной трёхмерности не существует (пример - виртуальная реконструкция разрушенных памятников архитектуры) либо к виртуализации изначально иллюзорных образов?

Полученная нами на основании иллюзорного отображения модель будет являться виртуальным трёхмерным воссозданием иллюзии. Для объективной реальности подобный объект может быть рассмотрен как гипериллюзия, так как не имеет основополагающего трёхмерного воплощения в реальной среде. Однако, тот же самый объект будет являться объективно реальным для виртуального пространства.

Таким образом, критика виртуализации апеллирующая к тому, что виртуальность убивает силу иллюзии, обращена скорее к копированию реальной действительности, к жажде достижения безупречной точности копии, стремлению создания гиперреальности наивысшей чёткости. В данном случае, осуждается виртуализация не как метод, а как набирающий обороты процесс, цель которого заключается в мельчайшем препарировании и копировании действительности. Рассмотренная же в данном контексте виртуализация утраченных объектов материальной культуры, имеет

совершенно иные цели и задачи, она направлена не на уничтожение, а на использование силы иллюзии для возрождения утраченной реальности.

Однажды уничтоженные, памятники материальной культуры, даже при физическом восстановлении их трёхмерной формы, уже не восстановят своей историчности и подлинности, подобное воссоздание формы будет являться лишь симуляцией, подчёркивающей скорее факт утраты подлинника нежели его полноценную замену. Однако, утратив свою физическую форму памятники материальной культуры не перестают существовать в иллюзорном духовном измерении ( в памяти, в истории, в художественных образах) и воссоздание данных объектов в виртуальном пространстве будет являться возрождением их духовного содержания, репликацией пропущенной сквозь призму переосмысления и переоценки. В подобной ситуации речь идёт не о подробном копировании физических характеристик объекта, но о восстановлении образного духовного ориентира. “Предмет, который не является предметом, - отмечает Ж. Бодрийяр, - не является в то же время и ничем. Он напротив не прекращает преследовать вас своей имманентностью, своим пустым и имманентным присутствием. Проблема в том, чтобы на последней стадии ничто материализовать это ничто, на последней границе пустоты очертить контуры этой пустоты, на последней границе безразличия играть по таинственным правилам этого безразличия” [2, с.47].

В работе “Симуляция и симулякр” Бодрийяр утверждает: “Нам нужно зримое прошлое, зримый континуум, зримый миф о происхождении, который бы утешал на относительно нашего конца” [1, с.18] – Виртуальная реконструкция выполняя важную для современного общества функцию – визуализации, как раз является восстановлением утраченной действительности.

Виртуальное пространство даёт возможность современному человеку проявлять своё духовное творчество в условиях всепоглащающей техногенной рационализации. Являясь по определению Мартина Хайдеггера чувственно не воспринимаемой разъятостью, в то же время несущей с

собой свободу и открытость для человеческого поселения и обитания, пространство в растущей мере всё упрямее провоцирует современного человека на своё окончательное покорение [4, с.312-315]. Помимо прочего, виртуальное пространство является творением самого человека, антропогенной параллельной реальностью, миром визуального воплощения иллюзий в котором свобода творчества не ведаёт границ. Созданное, как своего рода убежище от гипертрофированной рационализации объективного мира, виртуальное пространство даёт возможность испытать частичное отчуждение необходимое человеку существующему в обществе, где сглажен антагонизм между культурой и социальной действительностью, где “высокая культура становится частью материальной и за счёт этого теряет свою способность создавать иное измерение реальности” [3, с.123].

Таким образом, виртуализация утраченных памятников материальной культуры является процессом повторного воплощения в виртуальной реальности объектов, лишившихся своей материальной формы, однако не прекративших своё имманентное существование в виде образов духовной культуры. Виртуальное пространство является зеркалом, отображающим субъективное видение современным человеком объективной реальности. Данное отражение является реальным и даже гиперреальным (в виду множественной вариативности) для виртуальной среды. В то же время для объективной реальности данные образы представляют собой лишь эфемерное “зазеркалье”, мир воплощённых иллюзий, демонстрирующих виртуальный – потенциально возможный образ действительности. Воссоздание в виртуальной среде мира утраченной реальности, как своего рода виртуального культурного некрополя, помимо основной функции, способно также привлечь внимание современного человека к проблеме утраты национальной идентичности, в погоне за достижением техногенной рациональной универсальности.

- 
1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. А. Качалов. – 2012. – Режим доступа :

[http://lit.lib.ru/k/kachalow\\_a/simulacres\\_et\\_simulation.shtml](http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml). – Дата доступа : 13.04.2012.

2. Бодрийяр, Ж. Эстетика утраты иллюзий / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. А. Дугин // Элементы. – 2000. – №9. – С. 43.

3. Маркузе, Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек : Исследование идеологии развитого индустриального общества / Г. Маркузе; пер. с англ. А. Юдина, В. Кузнецова. – М. : ООО "Издательство АСТ", 2002. – 526 с.

4. Хайдеггер, М. Искусство и пространство // Хайдеггер М. Бытие и время. – М. : Республика. – 1993. – 447 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ