

**Безгинова Ирина Вячеславна**

кандидат культурологии, доцент, доцент  
кафедры социально-гуманитарных  
и психолого-педагогических дисциплин  
Южно-Уральского государственного  
института искусств им. П.И. Чайковского

## **ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ В ЗНАЧЕНИИ КУЛЬТУРНОГО СИМУЛЯКРА**

### **Аннотация:**

*В статье исследуется роль художественного произведения в структуре современной культуры. Основное внимание акцентируется на содержании произведения как культурного симулякра. Эта тенденция отражает усиление метамодернистского контекста современных процессов. По мнению автора, симуляции в форме произведения подвергаются фундаментальные стороны культурного бытия: реально-историческое пространство культуры (время и пространство, хронология, социально-экономические, военные, политические, идеологические события и феномены, биографический контекст личности), социальная и бытовая среда (реалии дома, городское пространство, природное окружение), психосимволическое и интеллектуальное пространство индивида (реальность сознания, целостная модель мира, социальная коммуникация). В качестве материала рассматривается широкий круг художественных объектов – от инсталляций до альтернативной истории в фолк-истории, кинематографе и литературе, компьютерных игр, романов-мистификаций и других артефактов.*

### **Ключевые слова:**

*культура, современность, художественное произведение, творчество, симулякр, самоидентификация, автор, виртуализация*

**Bezginova Irina Vyacheslavna**

PhD in Cultural Studies, Associate Professor,  
Department of Social-Humanitarian  
and Psychological-Pedagogical Disciplines,  
South Ural State Institute of Arts  
named after P.I. Tchaikovsky

## **A WORK OF ART IN THE MEANING OF A CULTURAL SIMULACRUM**

### **Summary:**

*The paper explores the role of an artistic work in the structure of modern culture. The main attention is focused on the content of the work as a cultural simulacrum. This trend reflects strengthening the Metamodern context of modern processes. According to the author, simulations in the form of a work are subjected to the fundamental aspects of cultural existence: the real-historical space of culture (time and space, chronology, socio-economic, military, political, ideological events and phenomena, biographical context of personality), the social and everyday environment (realities of the house, urban space, natural environment), the psychosymbolic and intellectual space of the individual (reality of consciousness, holistic model of the world, social communication). As a material, a wide range of artistic objects is considered – from installations to alternative history in folk history, cinema and literature, computer games, hoax novels and other artifacts.*

### **Keywords:**

*culture, modernity, artistic work, creativity, simulacrum, self-identification, author, virtualization*

Современная культура – сложное, полифонически многомерное пространство, внутри которого непрерывно возрастает роль художественно-творческого компонента, интеллектуально-креативный контекст социально-исторических и психосимволических процессов. Все чаще в сознании личности культура трансформируется в специфический, авторский художественный текст, трактуемый с позиций лично значимых смыслов ее носителя. Можно констатировать, что в начале XXI столетия культурное пространство все отчетливее воспринимается и оценивается в категориях произведения, которое создается на основе субъективных ценностей и представлений, как поле рефлексии авторского «Я».

Тяготение к авторизации культурных феноменов обусловлено развитием и утверждением культурфилософских практик постмодерна. С середины XX в. нарастает внимание «...к проблеме авторского сознания и процедурам интеллектуально-творческого самовыражения личности посредством художественного текста» [1, с. 13]. Самоидентификация индивидуального «Я» путем «реконструкции» собственных смыслов сквозь призму чужеродных, авторских мировоззрений, произведений, значений и т. д., исторически включенных в общий гипертекст культуры, приводит к созданию собственной уникальной модели реальности (по сути, реальности культуры), претендующей на статус произведения. Тотальное вторжение постмодерна в творческую среду задало характерную траекторию движения по пути «сочинительства» жизни и культуры как произведения. Одновременно актуализировались ключевые концепты постмодерна, воздействующие на «живой» творческий опыт современника. К подобным культуротворческим концептам в первую очередь следует отнести симулякр.

Введенное Ж. Батаем понятие симулякра приобрело современное содержание благодаря Ж. Бодрийяру. Широкий контекст явления, по мнению мыслителя, заключается в том, что симуляция есть «порождение моделей реального без оригинала и реальности: гиперреального» [2, с. 5]. При этом ключевой характеристикой симуляции, с точки зрения актуальной культуры, следует считать то обстоятельство, что она «... ставит под сомнение различие между “истинным” и “ложным”, между “реальным” и “воображаемым”» [3]. Естественным способом утверждения симулякра в постмодерной реальности стала его репрезентация в форме художественного образа, в виде законченных художественно-эстетических моделей, воспроизводящих механизм симуляции на материале медиакультуры. Начальный этап проникновения теории симулякра в творческую практику был отмечен созданием первых объемно-изобразительных произведений поп-арта, ориентированных на артефакты «потребительской» культуры. Предметные инсталляции и арт-объекты (жилые интерьеры, кухни, симулякры газовых плит, рабочей и домашней одежды и др.) таких художников, как Р. Раушенберг и К. Олденбург, продемонстрировали механизм и силу воздействия симуляции на пластическом и семантическом уровнях.

Для выявления универсальной роли симуляции как механизма, активно действующего в современной культуре, необходимо описать ее процессуально. Следуя за Ж. Бодрийяром, можно выделить несколько фаз становления образа-симулякра: «он отражает фундаментальную реальность; он маскирует и искажает фундаментальную реальность; он маскирует *отсутствие* фундаментальной реальности; он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь собственным симулякром в чистом виде» [4]. Итог утверждения симулякра – подмена актуальной, полнокровной культурной среды авторским симулякром реальности (или ее фрагмента), устроенным в соответствии с моделью субъективных представлений создателя.

Начавшись с экспериментов поп-арта, путь симуляции вглубь актуальной культуры охватил всю вторую половину XX в. и перешагнул в XXI столетие. К 2010–2020 гг. на смену разрозненным частным артефактам (выражению своеобразной игры в предметные «обманки») пришли фундаментальные объекты симуляции, отражающие важную тенденцию, – восприятие симуляции как *культурного механизма*. Важнейшими из них можно считать симулякры культурной истории, социальной и бытовой среды, реальности сознания.

1. *Реально-историческое пространство культуры*. Восприятие истории как объекта для художественной симуляции довольно подробно откомментировал Ж. Бодрийяр. В своей работе «История как ретросценарий» философ пишет: «История – это наш утраченный референт, то есть наш миф. <...> Именно миф поддерживал одновременно возможность “объективной” связности причин и событий и возможность нарративной связности дискурса. Век истории – это также и век романа... Именно эта легендарность, мифическая энергия события ... теряется сегодня ... еще в большей степени. За перформативной и демонстративной логикой – одержимость исторической *достоверностью*, совершенным воспроизведением» [5].

Таким образом, историческое время и пространство становятся предметом интеллектуально-творческой манипуляции, в пределах которой все объекты культурной истории подвергаются симулированию. При этом естественной формой симуляции является художественное произведение, отражающее авторский контекст культурной истории. Тем самым задаются новые, «мифологические» (мифопоэтические), параметры «исторической» достоверности, определяемые конкретным субъектом (автором), который воссоздает реальность истории на основе «внутреннего мифа». Хронология, содержание социально-экономических, военных, политических, идеологических событий и феноменов, биографический контекст личности, мировоззренческие модели – каждый из элементов приобретает специфические черты, обусловленные свойствами симулякра. Процесс культурно-исторической реконструкции начинает номинально совпадать с процедурами мифотворчества; ключевым методом воспроизведения провозглашается мистификация.

Примечательно, что метод исторической мистификации к 2010–2020 гг. приобрел поистине универсальный характер, охватив самые разнородные и содержательно неравноценные явления, от арт-хауса в кинематографе и интеллектуального романа до масс-проектов в виде телевизионных сериалов и шоу. Более того, он совершил экспансию в сферы научного знания и социокультурных практик. Так, к концу XX – началу XXI столетий, благодаря развитию литературной фантастики, сформировалась псевдонаучная дисциплина «альтернативная история» (исторический ревизионизм, или криптоистория), ориентированная на фактическую фальсификацию исторических процессов с характерным стиранием границ между научно обоснованным (действительным, «истинным») и бездоказательно воображаемым («ложным»). В отечественной культуре ярчайшим образцом псевдонаучного симулякра истории можно считать теорию «новой хронологии», выстроенную Г.В. Носовским и А.Т. Фоменко. Эта концепция затрагивает фундаментальные координаты культурометрии в мировом и отечественном масштабе [6]. Можно предположить, что

ее воздействие рассчитано, скорее, на эмоциональную и психосимволическую реакцию, вследствие которой «новообращенный» примет миф о мировой истории за безусловную правду. Интересно, что академические ученые относят теорию Носовского-Фоменко к литературно-поэтическим явлениям в жанре фолк-хистори.

К подобным по типу практикам следует отнести и современное российское неоязычество, базирующееся на псевдоисторических концепциях древнеславянской культуры и религии. Мистификация неославянства поддерживается опорой на теорию «славян-ариев» и такой фальсифицированный источник сведений о славянском мировоззрении, как «Велесова книга» [7]. Основу неоязычества составляют многочисленные реконструкции обрядово-ритуальных и бытовых традиций восточного славянства. По мнению адептов, они воспроизводят «подлинные» формы культурного бытия наших предков в соответствии с мифопоэтическими изысканиями автора «Велесовой книги» и фолк-фэнтези.

Отнюдь не случайно социокультурные практики псевдоисторизма опираются на жанр исторического фэнтези: именно он стал одним из самых востребованных в современной массовой литературе, кино- и телеиндустрии. Одно из ключевых условий создания фэнтези – изначальная допустимость смешения фактического, достоверного и вымышленного, мифического – объясняет его колоссальную востребованность в творческом пространстве эпохи постмодерна. Субъективная манипуляция с историческими реалиями культуры в жанре фэнтези достигла апогея к 2010–2020 гг., когда художественной симуляции и мифопоэтической «реконструкции» начали подвергать не только легендарные периоды истории (Древность, раннее Средневековье), но и бесспорные с точки зрения исторической науки эпохи. Показательным примером являются проекты телевизионных сериалов, выпускаемых крупными телерадиовещательными корпорациями США, Европы, Китая, Кореи и презентуемых в качестве «исторических». Если в 2008–2012 гг. такие произведения еще сохраняли признаки фэнтезийного происхождения (например, сериал «Мерлин» корпорации BBC), то позднее симуляция реальной мировой истории затронула явления и образы культуры Нового времени. Образцом подобного проекта служит сериал телеканала The CW Television Network «Царство», посвященный ранним годам придворной жизни Марии Стюарт. Круг исторических образов и фактов, сопряженных с этой личностью, доказательно неоспорим, однако в рамках современной массовой культуры предпочтение оказывается мистификации как реального образа героини, так и культурного пространства, в которой она действует. Примечательно, что предметная среда, атрибутика, этикет середины XVI в. нарочито смешиваются в сериале с признаками и артефактами современной молодежной субкультуры, призванными выступать своеобразными кодами для опознания реальности зрителем.

Можно было бы предположить, что метод художественной симуляции доминирует в сфере массового сознания, выступая инструментом идеологического воздействия и формируя некие усредненные, лишённые достоверности и объективности представления о культурном пространстве у обывателя. Однако это далеко не так. Мистификация истории широко используется как способ пересоздания реальности в области интеллектуальной литературы. Начиная от «Хазарского словаря» М. Павича (где полностью мистифицируется научное исследование никогда не существовавшего «хазарского вопроса» – проблемы выбора веры хазарами), история выступает «утраченным референтом», связывающим объективность внешнего мира с внутренним (субъективным) миром индивида (автора).

Среди широко известных вариаций на тему культурной истории можно выделить романы британского интеллектуала П. Акройда, «реконструктора» многочисленных историко-культурных событий и биографий. Его метод буквально опирается на схему симулякра, описанную Ж. Бодрийяром: воссоздание/отражение фундаментальной (исторической) реальности; ее маскировка и искажение; подмена исторически достоверной реальности ее симуляцией. Своеобразной аполгией симуляции как единственного способа взаимодействия современного индивида с культурной историей воспринимается роман П. Акройда «Повесть о Платоне» [8], в котором возникновение и порождение симулякров поясняется в контексте проблемы интерпретации чужеродных смыслов, отчужденных от современника историческим временем и мировоззренческим контекстом. Не случайно греческая древность и события Троянской войны (роман-реконструкция «Падение Трои»), жизнь и судьбы великих писателей («Лондонские сочинители», «Чаттертон», «Шекспир») имеют у П. Акройда характер интерпретативной симуляции. В каком-то смысле художественными симулякрами воспринимаются и созданные им «литературные» биографии, посвященные различным деятелям культуры (литераторам, художникам, философам).

Метод культурно-исторической мистификации широко проник и в отечественную интеллектуальную литературу. Здесь приемы «альтернативной истории» используются для маркировки и выявления специфических национальных контекстов культуры. Так, в новоизданном романе А. Соболева «Грифоны охраняют лиру» [9] предпринимается попытка реконструировать иной

«сценарий» развития социальной истории России в XX в. и, следовательно, иную направленность духовно-интеллектуальных процессов второй половины столетия. Исторические реалии романа – победа белых в Гражданской войне, большевизм на территории Латвии, Россия, избежавшая Второй мировой войны, и т. д. – задают траекторию альтернативного развития эпохи (с середины 1950-х гг.), возможностей формирования другого типа мировоззрения и индивидуальной судьбы в отечественном мире.

В целом реально-историческое пространство культуры служит наиболее востребованным объектом художественно-творческой мистификации в современном искусстве.

2. *Социальная и бытовая среда* – не менее значимый источник симуляции в условиях пост-модерна. Отнюдь не случайно первые объемно-изобразительные симулякры, порожденные поп-артом, отображали непосредственную среду обитания человека, в первую очередь реалии его дома, городское пространство, природное окружение. Точкой отсчета в создании подобных пространственно-пластических моделей является так называемое средовое искусство (искусство энвайронмента), имитирующее подлинную среду обитания, в которую вовлечен человек, во всех ее аспектах. Усложнение энвайронмента, усиление его псевдореального воздействия обусловлено и тем, что, как правило, он служил своеобразной пространственной «декорацией» для перформативного действия, творческого акта, имитирующего некие жизненные процессы. С середины прошлого столетия средовое искусство базировалось на реконструкциях общественного (городского) ландшафта, к концу XX – началу XXI вв. оно развилось в специфическую форму пространственно-пластической имитации естественных (природных) ландшафтов. Здесь не трудно усмотреть глубинное сходство с методами культурно-исторической реконструкции: процесс симуляции перерос в имитацию самой *органики* жизни и культуры.

Новое содержание идея имитации среды обитания приобрела с расширением сферы технологий медиаискусства и, в частности, видео-арта. Создание видеоинсталляций, воздействующих на зрителя в условиях музейного, галерейного, фестивального и прочего пространства, одновременно поставило ряд дополнительных вопросов. Визуально-пространственный симулякр уже не укладывался в схему «средового» искусства; он обнажал перед зрителем проблему визуальной подмены самой реальности существования человека, проблему иллюзии реальности сознания.

3. *Психосимволическое и интеллектуальное пространство индивида, реальность сознания.* Одной из самых сложных, структурно изолированных форм симуляции, возникшей на основе постмодерного взгляда на действительность, можно считать симулякры внутреннего пространства личности. Имитации целостной модели мира, рефлексивной и воспроизводимой индивидом-автором, во многом обусловлены процессами виртуализации культуры, тотально заполняющими все социокультурные ниши. Благодаря развитию информационно-компьютерных технологий и Интернета замещение реальной жизни виртуальным существованием стало общим местом медиакультуры. Вполне естественно, что творческий опыт человека, погруженного внутрь виртуального пространства, целиком задан его параметрами и процессуальными особенностями. Само пребывание в виртуальном поле Интернета предлагает современному человеку условия, при которых жизнь воспроизводится как условная игра, как произведение в форме некоего художественного сообщения. Даже чат онлайн в социальных сетях для его участников приобретает очертания творимого здесь и сейчас текста в форме письменно фиксируемого диалога. При этом его функция – замещение реального социокультурного взаимодействия, фактическая симуляция реальной коммуникации и живого общения (от простого чата до видеоконференций).

Развитие виртуальных симулякров способствовало созданию целостных художественных артефактов, замещающих адресату медиакультуры весь мир и интеллектуально-творческую реальность сознания. Так, например, компьютерные игры, возникшие в конце 1950-х гг. и развившиеся к 1970-м гг. на основе популярных кино- и телепроектов, первоначально воспроизводили целостные модели медиафраншиз (например, такая знаковая космическая опера, как «Звездные войны»). Впоследствии же, при переходе на технологии трехмерной графики, с усложнением программного сценария и появлением стратегий в реальном времени, компьютерная игра трансформировалась в абсолютный симулякр псевдореальности, предлагаемой индивиду в качестве альтернативной, замещающей собой действительную и актуальную.

Благодаря экспериментам с 3D-технологиями степень виртуализации симулируемых ощущений максимально усложнилась. Эффекты 3D-реальности продемонстрировали апофеоз механизма симуляции, при котором границы истинного и ложного принципиально нераспознаваемы.

Весьма показательно, что виртуализация как метод замещения подлинной реальности другой, творимой «внутри» сознанием индивида и посредством художественной симуляции, стала объектом литературы. Эпической рефлексией на эту тему является роман У. Эко «Таинственное пламя царицы Лоаны» [10]. История антиквара Ямбо, потерявшего память и восстанавливаю-

щего себя через собирание «виртуальных» воспоминаний (тексты книг, журналов, комиксы, артефакты медиакультуры), иллюстрирует процедуры моделирования психосимволической картины мира и самой реальности через художественный текст. Плотное, вещественно-реальное существование героя в ходе развертывания сюжета постепенно развоплощается в пространство «сочинения», замещается иллюзией существования, обнажая виртуальный характер его духовных поисков и, одновременно, важнейший механизм современной культуры – симуляцию подлинности и фундаментальной реальности.

Таким образом, в структуре современности художественное произведение выполняет роль универсального способа самоидентификации человека по отношению к целому культуры. Произведение искусства становится актуальным не только как продукт творческого процесса, или культурный артефакт, но и как самостоятельное процессуальное явление, феномен, аккумулирующий культуротворческую энергию индивида. Более того, роль произведения возрастает до роли «двойника», основного репрезентанта культуры, посредством которого реализуются ключевые тенденции ее развития.

### **Ссылки:**

1. Безгинова И.В. Категория произведения в контексте постмодерна // Культурно-мистецьке середовище: творчість та технології: матеріали V Міжнародної науково-творчої конференції. Київ, 2011. С. 12–13.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М., 2015. 238 с.
3. Там же. С. 8.
4. Там же. С. 12.
5. Там же. С. 62, 69.
6. Носовский Г.В. Русь и Рим: Новая хронология. Сенсационная гипотеза мировой истории: в 2 т. М., 2004; Носовский Г.В., Фоменко А.Т. Новая хронология Руси. М., 2012. 752 с.
7. Велесова книга со словарем и комментариями / пер. и комм. В.С. Гнатюка, Ю.В. Гнатюк. М., 2020. 640 с.
8. Акройд П. Повесть о Платоне / пер. с англ. Л. Мотылева. М., 2010. 224 с.
9. Соболев А. Грифоны охраняют лиру. СПб., 2021. 496 с.
10. Эко У. Таинственное пламя царицы Лоаны. М., 2013. 592 с.

Редактор, переводчик: Арсентьева Ирина Ильинична