

Новая теория для новой культуры: по страницам канадского журнала *СТеory (Critical Theory)*

Становящееся повсеместным ощущение всеохватности многообразных и необратимых изменений, постигших человека и находящийся с ним в симбиозе рукотворный его мир, т. е. то, что принято называть словом «культура», – недвусмысленно бросает вызов культурологической мысли наших дней. Перед вдумчивым исследователем во весь рост становится проблема: как найти адекватный образ парадоксальной современной социально-культурной реальности, не повторяя прежние концептуальные шаблоны («кризис культуры», «отчуждение человека», «дегуманизация общества» и проч.) с их «родимыми пятнами» прямолинейного рационализма, линейного прогрессизма и просветительского прекраснодушия?



Ил. 1. Поль Вирлио

Императив культурной реальности наших дней зиждется на том факте, что мощь институциональных и технологических новаций культуры глобального постмодерна, практически не встречая сопротивления, ваяет новый мир, созданный не по мерке человека. Ни Бен-Ямин, ни Адорно и Хоркхаймер, создатели классической гуманистической теории «кризиса культуры», анализировавшие механизмы искажения «Я» в различного рода массовидных состояниях [1, 2], не могли предположить столь стремительного увеличения масштабов этих процессов и того специфического характера, которым обеспечило их технологическое сращивание с новыми СМИ. Имеющий чрезвычайно важный смысл сдвиг в восприятии феноменов массовизации сознания (в том числе в парадоксальных формах эгоцентрического культурного праксиса в формате киберкультуры) заключается в том, что явления эти трактуются не как легко преодолимый неким абстрактным «Я» недуг культуры, частичный и частный на фоне «нормального» бытия, но как всеобъемлющая **НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ**, глубинно формирующая и контролирующая современного человека и его мир.

Такое, характерное для современности, миропонимание как раз и пронизывает новые культурологические концепции, нашедшие отражение на страницах канадского журнала «Критическая теория» (*СТеory – Critical Theory*), вовсе не случайно зародившегося на родине Маршалла Маклюэна, признанного классика теории СМИ. На протяжении не одного де-

сятка лет вокруг Артура Крокера¹, неизменного редактора этого онлайн-журнала, складывается и успешно действует оригинальная школа социально-антропологической и культурософской мысли; интернациональный, по сути, коллектив авторов, объединенный общностью трактовок тех фундаментальных изменений, которые претерпевают основополагающие культурные институты современности под давлением киберпротезированной глобальной культуры постмодерна.

Как отмечали Артур и Мари-Луиз Крокер в предисловии к «Цифровому делириуму», дайджесту наиболее интересных, знаковых публикаций журнала, с «Критической теорией» гиперреально родилась новая интеллектуальная община. Отрицая техноистерию (techhype) и вымученное отрицание цифровой культуры, «Критическая теория» сводит вместе инженеров Силиконовой долины, деятелей в сфере электронных искусств, ученых-нанотехнологов, предпринимателей-компьютерщиков, писателей-фантастов, журналистов, политологов, социологов и культурологов, веб-мастеров и исследователей киберпространства и мультимедиа от Кельна и Токио до Парижа, Милана и Сан-Франциско. «Критическая теория» размышляет в рамках Сети, о Сети, ради Сети (а иногда и в противовес ей), сообщая об этом миру компьютерной версткой «Цифрового делириума» [3, р. XVI].

Действительно, в редакционной коллегии журнала, сконцентрирован поистине звездный состав его постоянных авторов, обладающих солидной научной репутацией теоретиков и социологов современной культуры, а также весьма популярных ее непосредственных деятелей. В их числе: Поль Вирилио, известный французский философ и социальный теоретик, один из последних мэтров постструктурализма; Брюс Стерлинг, классик литературы в жанре киберпанка; Стеларк (Стелиос Аркадиу), австралийский художник и исследователь, разрабатывающий арт-проекты с использованием новейших технологий в области робототехники, виртуальной реальности и генной инженерии; Михаэль и Дина Вайнштейны, специалисты в области современной культурной антропологии; Джон Армитидж, британский исследователь киберкультуры, издатель трудов П. Вирилио; теоретик новых СМИ Лев Манович; Дэвид Кук, многолетний соратник четы Крокеров; Р. Сириус (псевдоним Кена Гофмана), в 80-90-е гг. соредатор культового киберпанковского журнала *Mondo 2000*, позднее сотрудничавший с *Wired*; Стефан Пфоль, профессор социологии в *Boston College* (США); киберпан-

¹ Артур Крокер (р. 1945) – популярный канадский мыслитель, культуролог, политолог, с 1987 г. профессор на факультете политических наук в *Concordia University* (Монреаль), директор Тихоокеанского центра технологии и культуры (*Pacific Centre for Technology and Culture*, РАСТАС), автор многочисленных книг, в том числе: «Энциклопедии паники: точного путеводителя по постмодернистскому ландшафту» (совместно с Мари-Луиз Крокер и Дэвидом Куком) (Kroker A., Kroker M., Cook D. *Panic Encyclopedia: The Definite Guide to Postmodern Scene*. – L., Macmillan, 1989) и «Отбросов данных: теории виртуального класса» (совместно с Михаэлем Вайнштейном) (Kroker A., Weinstein M. *Data Trash: The Theory of Virtual Class*. – Montreal: *New World Perspectives*, 2001).

ковский мыслитель-анархист Хаки́м Бей (Hakim Bay, псевдоним П.Л. Уилсона) с его концепцией конструирования в киберпространстве «временных автономных зон» (the temporary autonomous zone: TAZ); Зигфрид Зелински из Academy of Media Art в Кельне (Германия); киберпоэт Джон Ното, кибердраматург Кэти Акер и т.д.²

Объясняя, что делает столь пестрый состав авторов коллективом не один год успешно работающих единомышленников, Артур и Мари-Луиз Крокер пишут: «В эпоху модерна мы были специалистами, попавшими в капкан частной идентичности. В эпоху гипермодерна идентичность делается публичной. Она поймана в силки, оплетена паутиной и водворена в цифровое гнездо. Сейчас гиперреальное тело, гипермедийное тело, путешествует точно так, как предсказывал Маклюэн: легче чем космонавт, но с возрастающим ускорением. ... Как призрак, преследующий слабнувшие масс-медиа, Сеть становится нашим частным уделом» [3, р. XV]. Иначе говоря, в онлайне вокруг «Критической теории» сплотилось интеллектуальное киберсообщество, активно рефлектирующее над самыми основами своего существования – той новой социальной и культурной антропологией, которую пробуждает к жизни стремительный приход глобальной электронной цивилизации.

Колоссальный по тематическому охвату и разнообразию авторских мнений материал, опубликованный на электронных страницах «Критической теории», вылился в три объемных книги, представляющих тематизированные дайджесты лучших публикаций журнала за годы его издания: «Цифровой делириум» [4], «Жизнь в волнах: будущее технокультуры» [5] и «Критические цифровые исследования: хрестоматия» [6]. Все они вышли в свет в монреальском издательстве «Новые мировые перспективы» под редакцией супругов Крокеров. Учитывая то, что отечественная научная общественность практически не знакома с деятельностью культурологической школы Артура Крокера, а также значимость затрагиваемой в ее рамках проблематики, полагаем, что будет небезынтересно пригласить читателя в совместную прогулку по страницам некоторых из этих публикаций.

² Вайнштейн М.А. – профессор политических наук в Purdue University (США), автор книги «Culture/ Flesh: Explorations of Postcivilized Modernity». – L.: Rowman a. Littlefield Publishers, 1995.

Вайнштейн Д. – профессор социологии в De Paul University, автор книги «Heavy Metal: A Cultural Sociology». – Lexington MA: Lexington Books, 1991.

Армитидж Дж. – преподаватель в Northumbria University (Великобритания), исследователь творчества П. Вирилио, издавший, в частности, сборник интервью с философом (Armitage J. Virilio Live: Selected Interviews. – L.; Sage, 2002); автор книги (совместно с Джоан Робертс) «Жизнь в киберпространстве: технология и общество в 21 веке» (Armitage J., Roberts J. Cyberspace: Technology and Society in the 21 st Century. – L.: Continuum, 2002).

Манович Л. – профессор факультета визуальных искусств Калифорнийского университета в Сан-Диего (США), автор книги «The engineering of Vision from Constructivism to Virtual Reality».

Кук Д. – профессор политических наук в университете Торонто (Канада); автор книги (совместно с Артуром Крокером) «Сцена постмодерна: культура экскрементов и гипер - эстетика» (The postmodern Scene; Excremental Culture and Hyper - Aesthetics. – N.Y.: St. Martin s press, 1985), а также книги, написанной в соавторстве с Артуром и Мари-Луиз Крокерами «Энциклопедия паники: точный путеводитель по постмодернистскому ландшафту» (Panic Encyclopedia: The definite Guide to Postmodern Scene. – L.: Macmillan, 1989).

Стефан Пфоль (Pfohl) – культуролог, культурный антрополог, автор популярной книги «Смерть в паразитическом кафе» (Death at the Parasite Café).

Два интервью Поля Вирилио

Периодический и весьма уважаемый гость на страницах «Критической теории» – французский философ и социальный мыслитель Поль Вирилио, автор оригинальной, принесшей ему мировую известность культурософской концепции, где смело сочетаются концепты таких разных дисциплин, как эстетика, политология, современная физика, урбанистика, военная наука. В двух интервью, в разное время данных Луизе Уилсон [7] и Джону Армитиджу [8], маститый философ развивает свою версию осмысления тех радикальных социально-антропологических изменений, с которыми сопряжено становление глобальной электронной цивилизации, акцентируя, в частности, присущие современной массовой культуре насильственное навязывание сверхскоростного режима восприятия и автоматизацию видения.

Вирилио Поль (р. 1932) – крупнейший французский мыслитель-постмодернист, работающий на стыке философии, эстетики, политологии и урбанистики. Начиная с 1975 г., опубликовал более двух десятков книг. В их числе: «Скорость и политика: Эссе о дромологии» (Speed and Politics: An Essay on Dromology. – N.Y.: Semiotext(e), 1986); «Эстетика исчезновения» (The Aesthetics of Disappearance. – N.Y.: Semiotext(e), 1991); «Машина видения» (The Vision Machine. – Bloomington: Indiana University Press, 1994; есть перевод на русский язык); «Стратегия обмана» (Strategy of Deception. – L.: Verso, 2000; есть перевод на русский язык); «Неизвестное количество» (Unknown Quantity. – N.Y./Thames a. Hudson, 2003); «Негативный горизонт: эссе о дромоскопии» (Negative Horizon: An Essay in Dromoscopy. – L.: Continuum, 2005).

Последовательная технизация жизненного мира современного человека посредством электронных СМИ вновь и вновь ставит на повестку дня Маклюэновский тезис об имманентной содержательности самих средств коммуникации. Но в отличие от канадского классика теории СМИ мысль Вирилио не замыкается в рамках аналоговой антропоцентрической модели (радио – новая проекция органа слуха, электронные СМИ – экстернализация нервной системы человека и т.д.). Для него электронные СМИ как удобные шаблоны, своего рода протезы, мировосприятия имеют собственную семантику, прояснению которой посвящена значительная часть состоявшейся беседы с Луизой Уилсон.

В развиваемой философом теории визуальных искусств во главу угла ставится вопрос: каким образом новые СМИ, выступающие в роли посредников между миром и человеком, моделируют реальность, снабжая свою аудиторию подсознательно действующими мировоззренческими клише? Для Вирилио «кино, безусловно, искусство, а телевидение – нет,

поскольку оно представляет собой музей случаев (the museum of accidents). Другими словами, его искусство состоит в том, чтобы быть местом, где все случаи происходят. И это – его единственное искусство» [7, p. 41].

Но – задает вопрос Луиза Уилсон – разве не такова вообще специфика новых СМИ как индустрии симуляции: экспонировать случайности вместо того, чтобы подвергаться им? Специфика телевидения, по Вирилио, в том, что оно «экспонирует мир как случай (*следует подчеркнуть, что используемое в данном контексте английское слово «accident» имеет весьма широкий круг коннотаций: «случай», «случайность», «несчастный случай», «инцидент», что расширяет диапазон используемой автором семантической игры – прим. ред.*). Через телевидение мир подставляется под случайности. ... Телевидение – медиа кризиса, что означает, что телевидение – это медиа инцидентов. Телевидение может только разрушать. В этой связи уверен, что Маклюэн, хотя он и был моим другом, был совершенно неправ в своей идиллической трактовке телевидения» [7, p. 42].

Для прояснения специфики понимания электронных СМИ у Вирилио следует напомнить такую характерную черту его концепции, как постоянное подчеркивание милитаристского генезиса передовых медиа-технологий с их поступательным наращиванием мощностей восприятия (слежения) и дальнего действия, зародившихся, как известно, в недрах военно-промышленного комплекса и лишь позднее освоенных гражданским бизнесом и внедренных в общество. Так, например, коммуникативная модель Интернета первоначально была разработана по заказу Пентагона для связи военных подразделений и оптимизации управления пуском ракет; «равным образом вначале предполагалось, что телевидение будет использоваться как своего рода телескоп, а вовсе не для трансляции передач» [7, p. 44]. При этом, подчеркивает Вирилио, социально-культурная адаптация прорывных зрелищно-информационных технологий остается, по сути, весьма относительной, поскольку именно они выступают агентами радикальных изменений как в социуме, так и в менталитете значительных масс населения.

В описании Вирилио логика развития современных СМИ, – опять-таки в отличие от Маклюэна, – вовсе не является ни автономной, ни имманентной; она жестко подчинена динамике НТР в сфере военных разработок. Ее вектор направлен от организации телепрезентации реальности в режиме «вечного настоящего» как череды «случаев» (телевидение) к последовательной замене базовой действительности технологиями виртуальной реальности, где «киберпространство становится случаем реального. Виртуальная реальность становится случаем реальности как таковой» [7, p. 42]. Конкретизируя в ходе беседы с Л. Уилсон механизм замены реальности ее модельным подобием, Вирилио подчеркивает: «это не происхо-

дит больше в материи, но в свете или в образах. Киберпространство – это световое шоу. Таким образом, случай свершается в свете, а не в материи. Создание виртуального образа – это форма случая. Это объясняет, почему виртуальная реальность – это космический случай. Это случай реального» [7, р. 42–43].

Здесь хотелось бы сделать небольшую ремарку, напомнив, что Поль Вирилио, – в отличие от собратьев по цеху, французских мыслителей-постмодернистов (Ж. Бодрийяра, Ж. Делеза, Ф. Гваттари, Ж.-Ф. Лиотара), – христианский мыслитель, католик, переживший обращение в 1950 году в возрасте восемнадцати лет, позднее бывший религиозным активистом. В способе его мышления, на наш взгляд, отчетливы следы католической культуры мысли с ее скрупулезным, идущим от Аристотеля различением сущности и существования, субстанции и акциденции и т.д. Если в приведенных выше высказываниях мыслителя заменить слово «случай, случайность» на «акциденция», – что, кстати, вполне корректно лингвистически, поскольку и то, и другое выражается английским словом «accident», – то получим, например, следующее выражение: «Создание виртуального образа – это форма акциденции. ... Это акциденция реального», что, по нашему мнению, более рельефно подчеркивает намерение автора указать на вторичный (производный) бытийный статус виртуального относительно реального. Кстати, сходную трактовку виртуального как ущерба, неполноты бытия («недорода»), проявление которого вызвано к жизни «недолжными режимами существования» (технологической иллюзией, опьянением, наркотическими грезами и т.д.), можно обнаружить у православного мыслителя С.С. Хоружего [10].

На наш взгляд, именно онтологизм мышления Вирилио – христианина; интенция постоянного различения кажимости и реально сущего, – причина его несогласия с получившей широкую известность бодрийровской трактовкой виртуальной реальности как симуляции действительности, поскольку в данной концепции различия в онтологическом статусе обоих явлений, по существу, сглаживаются и не акцентируются. Предоставим слово самому Вирилио: «Я не согласен с моим другом Бодрийяром по вопросу о симуляции. Слову «симуляция» я предпочитаю слово «замещение» (substitution). Существует реальный стакан, здесь нет симуляции. Когда я беру виртуальный стакан цифровой перчаткой (with a data clove), это не симуляция, а замещение. В этом кроется большое различие между Бодрийяром и мной: я не верю в симуляционизм (simulationism) и считаю это слово уже устаревшим. Как я вижу это, новые технологии замещают виртуальной реальностью подлинную реальность. И это больше, чем фраза: это – вполне определенное изменение. Мы вступаем в мир, где будут не одна, но две реальности наподобие того, как мы располагаем двумя глазами или слышим низкие и высокие звуки; наподобие того, как у нас есть теперь стереоскопия и стереофония:

будут две реальности: одна настоящая, а другая виртуальная. Таким образом, существует не симуляция, но замещение. Реальность становится симметрической. Раскалывание реальность на две части – важное событие, далеко выходящее за рамки симуляции. ...Налицо не симуляция, но сосуществование двух отдельных миров. Однажды виртуальный мир может возобладать над миром реальным. То, что новые технологии стремятся сделать виртуальную реальность более могущественной, нежели настоящая реальность, это – подлинное событие. День, когда виртуальная реальность станет более могущественной, чем реальность, будет днем колоссального события. Человечество никогда не переживало столь экстраординарного события» [7, р. 43].

Креативный потенциал технологий виртуальной реальности кардинально преобразует современную культуру, в частности раскрывает неведомые просторы перед самыми фантазматическими проектами актуального искусства, но – одновременно – изымает то психологическое, антропологическое ядро, которым снабжало искусство осознание смертности человека. «Так, – отмечает Вирилио, – любое искусство – это разновидность драмы, балансирующей между двумя крайним полюсами рождения и смерти, поскольку сама жизнь – драма. Это не печально, поскольку быть живым означает быть смертным, преходящим. Искусство живо, поскольку оно смертно. За исключением теперешнего времени, когда искусство становится большим, чем живопись, скульптура или музыка: искусство – больше, чем Ван Гог, рисующий пейзажи; или Вагнер, сочиняющий оперы. Целостность реальности сама становится объектом искусства. Для кого-то, например, Сурбарана, писавшего натюрморты, лимоны и персики были объектами искусства. Но для инженеров-электронщиков, работающих с технологиями виртуальной реальности, с открывшейся возможностью заменять реальное виртуальным вся реальность целиком становится объектом искусства» [7, р. 43–44].

Но новоявленным пан-эстетизмом виртуальной культуры, сопровождающимся, кстати сказать, глубоким кризисом многих конкретных видов искусства, вовсе не исчерпываются ее парадоксы, особой остроты достигающие в сфере этики и метафизики. Отвечая на вопрос Луизы Уилсон о трансцендентной подоплеки нынешних процессов виртуализации культуры, французский мыслитель замечает: «Понятие трансценденции сложное, однако, справедливо, что есть нечто божественное в этой новой технологии. Исследование киберпространства – это поиски Бога. Быть Богом. Быть здесь и теперь. Например, когда я говорю: «Я смотрю на вас, я могу вас видеть», это означает: «Я могу вас видеть, потому что не способен видеть то, что позади вас: я могу видеть вас посредством рамки, которую мысленно представляю. Я не способен видеть внутри вас». Если бы я мог видеть вас снизу или сзади, я был бы Богом. Я могу видеть вас, поскольку мои спина и бока не наделены зрением. Трудно даже вообразить,

каково это – видеть людей изнутри» [7, р. 44]. И далее развивает он свою мысль: «Технологии виртуальной реальности стремятся дать нам возможность видеть снизу, изнутри, сзади так, как... если бы мы были Богом. Я христианин, и хотя знаю, что мы говорим о метафизике, а не о религии, должен заметить, что киберпространство действует, как Бог, и связано с идеей Бога, Который существует, видит и слышит все» [7, р. 44].

Игра с неестественными для психофизиологии человеческого восприятия ракурсами видения – один из излюбленных приемов виртуального монтажа современного массового кинематографа, особенно в жанрах боевика и триллера. Военно-разведывательный и военноподобный генезис информационно-зрелищных технологий, – антигуманная разрушительная мощь которых подстать скорее греческим титанам, порождениям хаоса; индийским демонам-асурам, библейским падшим ангелам и прочим немилосердным небесным воителям, – в полной мере предопределяет семантику этих жанров. Но вернемся к интервью Вирилио.

Современная культура, по Вирилио, поприще скрытой, но яростной борьбы двух модусов реальности: естественной, данной нам в ощущениях, и искусственной (виртуальной), опосредуемой технологически, «с легкостью необыкновенной» трансцендирующей не только психофизиологические рамки человеческого восприятия, но и морально-нравственные, религиозные, правовые и иные нормы, выработанные за тысячелетия развития цивилизации. Сращение киберпространства с повседневной жизнью миллионов людей сопровождается упадком «перцептивной веры», поскольку рядовой потребитель вездесущих информационно-рекламных имиджей все меньше опирается на показания собственных органов чувств и все меньше ценит этот род восприятия: «Видео изначально – обестелесивание (decorporation), дисквалификация органов восприятия, заменяемых машинами. Глаз и рука вытесняются цифровой перчаткой, тело – цифровым костюмом (data suit), секс – киберсексом. Все качества тела делегируются машине. ... Мы больше не приспособляемся, мы забываем тело, мы теряем его. Это – несчастный случай с телом, обестелесивание. Тело разрывается и дезинтегрируется» [7, р. 45].

Грозное следствие растущей опоры современного человека на киберпротезированное восприятие реальности – дереализация войны, превращающейся в виртуальную кибервойну. Первой такой войной, ведущейся современным высокоточным оружием автоматического наведения при поддержке мощнейшей информационно-идеологической кампании в СМИ, был конфликт в Персидском заливе в 1991 году, затем – в Югославии, Ираке, Афганистане, «Война происходила в Кувейте, – отмечает Вирилио, – но также на экранах всего мира. Ме-

стом поражения или победы стала не земля, но экран. ...Очевидно, что так случилось потому, что телевидение – это медиа кризиса, музей несчастных случаев» [7, р. 44].

Кибервойны, развязанные Пентагоном, по сути, нацелены на убийство самого принципа реальности. Их следствие – «дереализация, несчастный случай с реальностью. Были убиты не один, два, сотни или тысячи людей, но сама реальность. В известном смысле каждый был ранен раной реального. Этот феномен сродни безумию. Сумасшедший ранен собственным искаженным отношением к реальному. Вообразите, что внезапно я пришел бы к убеждению, что я – Наполеон: я больше не Вирилио, но Наполеон. Моя реальность была бы ранена. Виртуальная реальность ведет к подобной же дереализации. Однако это происходит уже не на уровне индивидуумов, как при безумии, но на уровне всего мира» [7, р. 45].

Пребывающий в виртуальном мире «дереализованный человек есть также и человек дезориентированный» [7, р. 45], вынужденный для определения места своего пребывания регулярно прибегать к использованию спутниковой системы GPS (Global Positioning System). Пренебрежение принципом локального (от собственного тела до географии своего местоположения) порождает новые формы отчуждения: «Находя себя в средоточии виртуальной реальности, вы не знаете, где вы есть, и лишь с помощью этого механизма можете узнать это. Такое наблюдение используется на кораблях, однако оно не только вам может сказать, где вы располагаетесь; но также и другим сообщает, где вы есть: оно действует двояко. ...Никому не известно, что значит быть потерянным в реальности. Легко, например, узнать, потерялись ли вы в пустыне Сахара или нет, но какво потеряться в реальности! Это значительно более сложно! Поскольку существует две реальности, как можно сказать, где мы есть? Мы далеко уже ушли от симуляции, мы достигли подмены. Уверен, что это одновременно фантастический, достаточно жуткий и экстраординарный мир» [7, р. 46].

Для Поля Вирилио, по мнению Джона Армитиджа, «одного из наиболее значительных французских культурологов – теоретиков нашего времени» [9, р. 598], мыслителя-христианина, важнейший вопрос заключается в том, окончательно ли поработает человеческую душу этот «новый дивный мир», преисполненный технологических чудес; остается ли у человека в сложных современных условиях шанс сохранить достоинство? Вопрос этот оказывается непростым: на первый взгляд инерция еще достаточно сильного новоевропейского просветительского рационализма ведет к априорному отрицанию всякой религии и мистики, но «в конечном итоге ироническим следствием научно-технического развития оказывается возобновление потребности в идее Бога. Многие люди сейчас ставят под сомнение собственную религиозную принадлежность, вовсе не обязательно помышляя перейти в иудаизм или ислам: именно потому, что технологии всерьез бросают вызов статусу человеческого

существа. Все технологии сходятся в одном пункте, они ведут к Deus ex Machina (Богу из машины), Машине – Богу. В известном смысле технологии отрицают трансцендентного Бога с тем, чтобы открыть Бога – Машину» [7, p. 46].

Все это говорит о неэффективности прежней модели рациональности, в рамках которой вопрос о возможной утрате ВНУТРЕННЕЙ суверенности человеческой психики в тандеме с машиной, человеко-машинном интерфейсе, даже не ставился. В отличие от Ж. Бодрийера, вводящего для описания подобной трансформации внутреннего мира человека в направлении техногенной гиперреальности термин «эндотехнического протеза» [11], у Вирилио другая логика анализа данного феномена. Приравнивая в соответствии с традицией европейского христианского мистицизма человека, микрокосм, к миру, макрокосму, он более рельефно подчеркивает те невероятные возможности расширения – посредством новых зрелищно-информационных технологий – мировоззренческого горизонта человека, которые могли бы использоваться эволюционно, созидательно, но, как правило, применяются инволюционно, деструктивно.

Патологическая реальность кибервойн, по Вирилио, антология упущенных возможностей: «То, что происходит сейчас, или должно произойти за одно – два поколения, – это дезинтеграция мира. «Живые» технологии реального времени, киберреальность, позволят инкорпорировать мир внутрь себя. Кто-то сможет обежать глазами весь мир, точно так, как во время войны в Заливе. И я смогу стать миром. Тело мира и мое тело будут одним. И опять-таки это – божественное видение, и это – то, к чему стремятся военные. Земля уже интегрирована в Пентагон, и человек в Пентагоне уже пилотирует мировую войну – или войну в Заливе – так, как если бы он был капитаном, чей гигантский корабль стал бы его собственным телом. ... То, что возобладает, – это воля свести мир к такому состоянию, чтобы можно было бы владеть им. Все военные технологии сводят мир к ничто. А поскольку военные технологии – это продвинутые технологии, то, что они намечают сегодня, – это будущее гражданской сферы. И это тоже несчастный случай» [7, p. 48].

В интервью, данном Вирилио Джону Армитиджу, речь идет уже не столько о метафизике современной войны, сколько о лежащей в ее основании культурной антропологии, о конкретной (в формулировке французского мыслителя) «архитектуре войны» как универсальной модели современной социально-культурной жизни. Как справедливо отмечает Армитидж в большой обзорной статье о творчестве французского философа (также увидевшей свет на страницах «Критической теории»): «Дитя периода Гитлеровского блицкрига, Вирилио теоретически осмыслил культурную логику современного милитаризма. Это – наиболее

важный аспект его мышления. Выявив дромологические³ и политические обстоятельства жизни в двадцать первом веке, Вирилио интерпретировал современность в терминах военной концепции истории и эндоколонизации человеческого тела милитаризированной техникой» [9, p. 616].

Центральность концепта войны в мышлении Вирилио объясняется тем, что именно в нем фокусируются наиболее кардинальные линии синхронной трансформации психологии человеческого восприятия, культурного содержания СМИ и политологического дискурса в эпоху победившего постмодерна. В условиях культурно-политической и информационной глобализации, отмечает Вирилио: «Не будет больше войн, которые являлись бы продолжением политики другими средствами; будет то, что я окрестил «интегральным инцидентом как продолжением политики другими средствами» [8, p. 191], т. е. максимально негуманным применением «умного» оружия автоматического наведения, сопровождаемого пресловутой «информационной бомбой» (согласованной кампанией в мировых СМИ с потенциальной возможностью любой фальсификации картины боя, числа потерь, страданий беженцев и т.д.).

Современная война – война информации, знаний и манипуляции общественным мнением – стремится стать виртуальной кибервойной, зона поражения которой весь мир: «очевидно, что эра информационной бомбы, эра военно-воздушных сил, эра RMA и глобального слежения, это также эра интегрального инцидента» [8, p. 192].⁴

Применение систем спутникового слежения и автоматического наведения ракет и дронов (беспилотников) открывает эпоху новой геостратегии и геополитики, основанной на бесконтактном (виртуальном) контроле территорий, релятивизации государственных суверенитетов стран-сателлитов, выдвигании понятия «глобального суверенитета» гегемона технологического развития, США.

Поскольку же, по словам Вирилио, «история прогрессирует со скоростью собственных систем вооружения» [8, p. 183], то очевидной становится неизбежность делегирования властных полномочий даже не военным-технократам, а мировой «дромократии», адептам тиранической власти скорости, стоящим на острие научно-технологического прогресса, прежде всего в военной сфере. Ускоренный рост информационно-коммуникативных технологий выражается в победе времени над пространством: «В известном смысле история сейчас пишется в реальном времени, «вживую», в сфере интерактивности. Следовательно, исто-

³ Дромология (от греч. *dromos* – беговая дорожка, поприще для бега) – термин, введенный Вирилио для обозначения «науки о скорости», изучающей генезис и механизмы проявления императива технологического и социального ускорения, пронизывающего современную цивилизацию.

⁴ Имеется в виду *Revolution in Military Affairs (RMA)* – новая военная доктрина, разработанная Пентагоном, с преимущественной опорой на спутниковые и компьютерные системы как основу управления разведкой и вооружениями.

рия больше не обитает в протяженности пространства. ... В наши дни обширные территории мало что значат. Сейчас все заключено в скорости и реальном времени. Мы не заинтересованы больше в реальном пространстве. Отсюда не только кризис геополитики и геостратегии, но также сдвиг к возникновению и господству хроностратегии (chronostrategy). Как я давно уже утверждаю, налицо реальная потребность не просто в политэкономии богатства, но также в политэкономии скорости» [8, p. 195].

Исследование культурных измерений хроностратегии, в частности канонизированной современным кинематографом «эстетики исчезновения», – разрушения физического пространства, его «периформатирования» в технике виртуального монтажа под давлением императива убыстрения действия, – ведется Вирилио с середины 80-х годов, что нашло отражение в книгах: «Война и кино: логистика восприятия», «Эстетика исчезновения», «Экран пустыни: Война на скорости света».⁵

Скрытая милитаризация современной киноэстетики становится возможной потому, что как модная жесткость киноязыка, так и жестокость, «трагедия войны опосредуется технологией. Она не опосредуется больше человеческим существом с его моральной ответственностью. Она опосредуется деструктивной мощью атомной бомбы, как в фильме Стэнли Кубрика «Доктор Стрейнджлав» [8, p. 196].

Современная военная доктрина, густо пропитанная изощренными пиартехнологиями, далека от классической теории войны, запечатленной, например, в знаменитом пособии фон Клаузевица «О войне». Ее иррациональный и циничный характер больше соответствует лукавым постулатам трактата «Искусство войны» древнекитайского мыслителя Сун Цу (Sun Tzu), где прямо заявляется, что война зиждется на обмане и «состоит в организации поля восприятия» [8, p. 196]. Но ведь и стратегия информационно-зрелищных технологий состоит в том, чтобы, пользуясь выражением Вирилио, «одеть глаз в униформу»; навязать свой алгоритм мировидения или, как предпочитает говорить французский мыслитель, обучить пользователя специальной «логистике восприятия».

По Вирилио, стратегия обмана (так, кстати, называется одна из его поздних книг – Virilio P. *Strategy of Deception*. – L.: Verso, 2000) вошла в плоть и кровь современных СМИ, не исключая и репортажи с места событий, не только из-за продажности иных ньюсмейкеров, конструирующих заказные видеосюжеты, но и по значительно более серьезной причине, открывающей путь таким злоупотреблениям. Сама возможность протезирования видения, во все возрастающих размерах пронизывающая современную культуру и повседневную жизнь,

⁵ Virilio P. *War and Cinema: The Logistics of Perception*. – L.: Verso, 1984.

Virilio P. *The Aesthetics of Disappearance*. – N.Y.: Semiotext(e), 1991.

Virilio P. *Desert Screen: War at the Speed of Light*. – L.: Athlone, 2002.

снимает вопрос о подлинности, правдивости видимого, передоверяя его той или иной «машине зрения» (например, видеокамере). Высокая точность автоматического зрения, – зрения спутников-шпионов или ракет с боеголовками, «летающих видеокамер, данные с которых обрабатываются компьютером», – воплощение мощного соблазна использовать полученное знание во зло, ведь это – «видение без взгляда, видение без смотрения» (sightless vision, vision without looking) [8, p. 199], без моральной коррекции, присущей человеческому существу.

На вопрос Армитиджа: «Существуют ли какие-либо явные стратегии сопротивления, которые можно было бы развернуть против неумолимого наступления технологических стратегий обмана?» ответ, данный Вирилио, на наш взгляд, в высшей степени конструктивен: «Сопротивление ВСЕГДА возможно! Но нам следует обратиться к сопротивлению, прежде всего развивая идею ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ. Однако в настоящее время эта идея чрезвычайно мало развита. Мы, например, были сформированы художественной и литературной культурой. Как бы то ни было, идеалы технологической культуры остаются недостаточно развитыми и потому находящимися вне популярной культуры и практических идеалов демократии. Именно поэтому также общество в целом не располагает контролем над технологическим развитием. И это будет одной из серьезнейших угроз демократии в ближайшем будущем. В таком случае императивом является развитие демократической технологической культуры» [6, p. 202].

Гипермодернизм: гуманистическая культурология для негуманной культуры

Призыв Вирилио к гуманизации технологического развития, его последовательный антимилитаризм, целостное (хотя и синкретическое) мировоззрение указывают на уникального по современным меркам мыслителя, далеко выходящего за рамки постмодернистской критики культуры. Одна из культурологических новаций круга авторов, сгруппировавшихся вокруг журнала «Критическая теория» (прежде всего самого Артура Крокера, а также Дэвида Кука, Михаэля Вайнштейна, Джона Армитиджа) – поиск путей выхода за пределы постмодернистских теорий в рамках новой культурологической доктрины, получившей наименование «гипермодернизма». Ярким примером мыслителя–гипермодерниста, преодолевшего мировоззренческие ограничения постмодернизма, усвоив его методологические навыки, Джон Армитидж считает Поля Вирилио (напомним, что он – один из крупнейших в мире специалистов по творчеству французского мыслителя). Каковы же аргументы в пользу данной точки зрения?

Действительно, Вирилио, никогда не плутовавший в тупиках фрейд-марксизма, не признавал также методологического примата чисто семиотических доктрин, таких как уче-

ние Ф. Соссюра о языке. Как отмечает британский исследователь: «У антимарксиста (и противника Сартра), идейного «анархо-христианина» и мыслителя, который «абсолютно не доверял психоанализу», у Вирилио мало общего с пионерами структурализма, такими как семиотик Барт, философ-марксист Альтюссер, психоаналитик Лакан и антрополог Леви-Стросс» [9, р. 611]. Как теоретик культуры Вирилио всегда широко использовал феноменологический подход (Гуссерль, Мерло-Понти); в истолковании антропологической проблематики был близок к некоторым экзистенциалистам (Дуглас Келнер вообще считает французского мыслителя «левым хайдеггерианцем» [11]); при формировании собственных концепций опирался на междисциплинарные научно-философские разработки (военную науку, урбанистическую теорию, отдельные постулаты современной физики).

При всей значительной близости с концептуальной стилистикой французского постмодернизма и многолетней личной дружбе с некоторыми из его представителей Вирилио «в отличие от большинства теоретиков-постмодернистов – гуманист и практикующий христианин. Его деятельность находится в резкой оппозиции мировоззрению антигуманизма и философии Ницше, мессии для Фуко, Делеза и Гваттари» [9, р. 612]. Характерно, что, в целом, поддерживая тезис Лиотара о культурной неэффективности «метанарративов», вытесняемых «микронарративами», Вирилио в беседе с Армитиджем подчеркивает, что «нарратив справедливости не подлежит деконструкции» [9, р. 613]. Отрицая Бодрийеровскую концепцию симуляции (взамен собственного постулата о замещении базовой реальности виртуальностью), Вирилио никогда не разделял преклонения французских постмодернистов (в том числе и Бодрийера) перед автономной теорией СМИ Маршалла Маклюэна с его зачарованностью новыми медийными технологиями. Несмотря на собственный скрупулезный анализ различных сторон глобальной электронной цивилизации, подчиненной культурной логике современного милитаризма, Вирилио всегда оставляет место упованию и надежде; его мировоззрение можно признать «катастрофическим, но не катастрофистским» [9, р. 612].

Особость культурной теории Поля Вирилио, одного из «последних могикан» гуманистической западной философии, должна, на наш взгляд, отмечаться и терминологически; будет ли этим названием «гипермодернизм», покажет будущее.

Список литературы:

1. *Беньямин В.* Учение о подобию. Медиаэстетические произведения. Сб. статей. – М.: РГГУ, 2012. Новый перевод статей В. Беньямина 20–30 гг. XX века, в том числе знаменитой статьи «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости».
2. *Horkheimer M., Adorno Th.* Dialektik der Aufklärung. – Frankfurt a. M., 1963.

3. *Kroker A., Kroker M. Speed Delirium // Digital Delirium* (Eds. A. Kroker a. M. Kroker). – Montreal: New World Perspectives, 2001. – P. IX–XVIII.
4. *Digital Delirium* (Eds. A. Kroker, M. Kroker). – Montreal: New World Perspectives, 2001.
5. *Life in the Wires: The Future(s) of Technoculture. The CTheory Reader* (Eds. A. Kroker a. M. Kroker). – Montreal: New World Perspective, 2004.
6. *Critical Digital Studies: A Reader* (Eds. A. Kroker a. M. Kroker). – Montreal: New World Perspectives, 2008.
7. *Wilson L. Cyberwar, God and Television. An Interview with Paul Virilio // Digital Delirium* (Eds. A. Kroker a. M. Kroker). – Montreal: New World Perspectives, 2001. – P. 41–48.
8. *Armitage J. The Kosovo War Took Place in Orbital Place. CTheory Interview with Paul Virilio // Life in the Wires: The Future(s) of Technoculture. The CTheory Reader* (Eds. A. Kroker a. M. Kroker). – Montreal: New World Perspectives, 2004. – P. 189–206.
9. *Armitage J. Beyond Postmodernism? Paul Virilio s Hypermodern Cultural Theory //Life in the Wires: The Future(s) of Technoculture. The CTheory Reader* (Eds. A. Kroker a. M. Kroker). – Montreal: New World Perspectives, 2004. – P. 598-626.
10. *Хоружий С.С. Очерки синергической антропологии*. – М.: Ин-т философии, теологии и истории св. Фомы, 2005.
11. *Бодрийяр Ж. Прозрачность зла*. – М.: Добросвет, КДУ, 2006.
12. *Kellner D. Virilio, War, and Technology: Some Critical Reflections // Paul Virilio: From Modernism to Hypermodernism and Beyond* (ed. John Armitage). – L.: Sage, 2000. – P. 103–126.

Сведения об использованных иллюстрациях:

Иллюстрация содержания [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: [http://www.egs.edu/faculty/paul-virilio/photos/#!/prettyPhoto\[gal\]/0/](http://www.egs.edu/faculty/paul-virilio/photos/#!/prettyPhoto[gal]/0/) (дата обращения: 17.04.2014).

Ил. 1. Поль Вирилио [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL:[http://www.egs.edu/faculty/paul-virilio/photos/#!/prettyPhoto\[gal\]/13/](http://www.egs.edu/faculty/paul-virilio/photos/#!/prettyPhoto[gal]/13/) (дата обращения: 17.04.2014).