

РЭЧЫ У КУЛЬТУРЫ І У ЦЫВІЛІЗАЦЫЙНЫМ ПОЛІ НЕКАТОРЫЯ МЕРКАВАННІ ПРА ІХ ПРЫРОДУ І ПРЫЗНАЧЭННЕ

Заканчэнне. Пачатак у № 1.

Рэчы-сімулякры адначасова і амбшыйныя, і нікчэмныя. Яны адлюстроўваюць такую характэрную сэнна з’яву, як працэс распаду прадметнай цэласнасці рэчы, калі з паўнавартаснага вырабу яна у адзін момант ператвараецца у нейкі дэмагэрыялізаваны, амаль умоўны знак. Гэта і сінонім сацыяльнага прэстыжу, і уяўны вобраз іншага свету, і абезасобленая самасць, у якой нібы матэрыялізавалася пачуццё экзістэнцыяльнай тугі ад бессэнсоўнасці існавання. Яны увасабляюць у сабе вяршыню ўяўнасці замест страчанага сутнасці, ілюзію замест рэальнасці, намёк замест зразумелага выказвання. Рэч-сімулякр – гэта своеасаблівая адсутная дадзенасць, якая выказвае у пэўных акалічнасцях немагчымасць прадмета быць адэкватным самому сабе. Такія рэчы закліканы прадэманстраваць уяўнасць поспеху і эканамічнага росквіту ў сітуацыі, калі яны цалкам адсутнічаюць. Сусветная індустрыя кантрафактнай прадукцыі сваім росквітам абавязана такому дэфіцыту. Бракаванне прадметнай цэласнасці і каштоўнасці ў такой “рэчы” можна паспрабаваць замаскіраваць гульнёй: жартам, правакацыяй ці адкрытым эпітажам спажываўца. Узгадаем, да прыкладу, пра даволі вядомыя пісталеты-запальніцы, куфэркі-пужалкі, бялізну, якая імітуе адпаведную частку аголенага цела мармуровай статуі – шэдэўра сусветнай скульптуры, і іншыя прадметныя “кур’ёзы” турыстычнага шопінгу.

Наглядна адлюстроўваючы ў сабе распад асобы сучаснага чалавека, які абірае “мець” і “здавацца” замест “быць”, рэч-сімулякр імітуе згубленую цэласнасць, кампенсуе сабой гэты недахоп. Такая рэч – усяго толькі ўяўнасць, што хоць і адчайна імкнецца, але ніколі не зможа стаць той сутнасцю, якую пераймае. Бездань, што падзяляе іх, відавочная. І безнадзейнасць сітуацыі выразна адчуваецца ў самой рэчы-сімулякры. Яна літаральна нясе на сабе пячатку распаду. У такой “рэчы” сканцэнтравана занадта шмат напружання. Значчыста-выродлівая, грубая ці амаль пазбаўленая “цела”, яна разрываецца паміж вульгарнасцю і падкрэсленым рацыяналізмам, выступае то згусткам эмоцый, то увасабленнем абыякавасці. Пры гэтым такая ўмоўная “рэч” амаль што пазбаўлена магчымасці прамога ужытку, які забяспечвае паўнавартаснасць яе жыцця. Рэччу-сімулякрам вельмі цяжка карыстацца, бо гэтая імітацыя “арыгінала” не вытрымлівае напружання сэнсарнага кантакту з чалавечай ду-

кой, маншуляцы, якая прадугледжвае магчымасць і нават неабходнасць супраціўлення матэрыялу. Ёю нельга актыўна карыстацца з-за рызыкі хуткага разбурэння, таму рабіць гэта можна аднакратна ці вельмі рэдка, нядоўга, у выключных выпадках і толькі ўмоўна-дэманстратыўна (меней чапаць, каб не сапсаваць!). Яе сфера – чыстая прэзентнасць [4, с. 493 – 495], прысутнасць у кантэксце і не больш за тое. Таму такая рэч фактычна ухляецца ад кантакту, дакладней, паўнавартасны кантакт знішчае яе, як світанак з’ядае ранішні туман. Ён выдае з галавой яе неадэкватнасць самой сабе, недасканаласць, разыходжанне ў ёй сутнага і ўяўнага робіць відавочным, а яе саму – бессэнсоўнай. Калі гэта прадмет інтэр’ера, то ён часта знаходзіцца ў аддаленні, на вялікай дыстанцыі, нібы ў ізаляцыі для таго, каб не пашкодзіць і без таго далкатную падробку, і для таго, каб не быць “выкрытым”. Яго функцыянаванне хутчэй намінальнае, чым рэальнае; яно вычэрпваецца адной толькі наяўнасцю ў памяшканні. Як маляваны дыван на сцяне: вось ён вісіць на бачным месцы, аднак не варта падыходзіць занадта блізка, каб не сапсаваць першага уражання. Няхай яно застанецца адзіным і пойдзе на карысць гаспадарам, бо нават адзін уважлівы, а не павярхоўны погляд, не кажучы ўжо пра мінімальнае пашкоджанне “глянцу”, страту знешняга лоску, бязлітасна агаляе заганную сутнасць. А “выкрыццё” суправаджаецца выгнаннем, далёкай высылкай і забыццём, па сутнасці, смерцю цалкам прыдатнага да выкарыстання, але ўжо непрэзентабельнага вырабу, які вычарпаў сваё прызначэнне. Такая рэч народжана для таго, каб *здавацца* чымсьці, а не *быць* сабой.

У адрозненне ад рэчаў-сімулякраў, “разумныя машыны” – гэта рэчы-мары, валоданне якімі не толькі прэстыжнае, але і робіць чалавека “дасканалай прыладай”. І тэхналагічна, і сацыяльна дзякуючы ім ён становіцца вельмі эфектыўным, у ідэале – звышэфектыўным, супергероем, практычна богам. Валоданне такімі рэчамі значна вызваляе яго час і аблягчае намаганні ў дасягненні яго звышмэт і рашэнні звышзадач. Ідэя звышвелічы і звышмоцы, а насамрэч дасягнення абсалютнай улады над светам і іншымі людзьмі – вось тая мара, што рухае і распрацоўшчыкамі, і карыстальнікамі такіх дасканалых прылад, ці, дакладней, “дасканалай зброі” для заваявання свету. Гэтыя суперпрацэсары, якія працуюць ад электрычнасці, тэхналагічна склаланыя чалавечай сфэрай, якая

няюць сабой чалавека і ўвасабляюць вяршыню функцыяналізму. У тым ліку і тым, што практычна не патрабуюць ні яго удзелу ў працы, ні нават яго прысутнасці падчас рабочага цыкла. Хопіць толькі лёгкага дотыку пальцам, націску кнопкі для таго, каб запусціць складаны тэхналагічны працэс і сам механізм у дзеянне. А часам нават і гэтага не патрабуецца: дастаткова паднесці руку да ўбудаванага фотаэлемента ці сканера, каб прыбор пачаў функцыянаваць. Такім чынам, знікае сама магчымасць тактыльнага ўзаемадзеяння, кантакт з рэччу робіцца эфемерным.

Многія з “разумных машын” нават свой канчатковы выгляд прымаюць толькі на час працоўнага цыкла, каб потым быць разабранымі па частках і складзенымі ў сховішчы максімальна кампактным чынам. Яны нібы знікаюць на час, раствараюцца, сыходзяць у нябыт да наступнага разу, калі іх ізноў збяруць, згодна з вызначаным парадкам (рытуалам) і ў дакладнай адпаведнасці з інструкцыяй па выкарыстанні, і запусцяць у справу. І тады яны “адродзяцца” ва ўсёй сваёй моцы. Такой рэчы нібы няма ў прыродзе, яна не з’яўляецца велічынёй пастаяннай, а узнікае толькі па неабходнасці ў сувязі з відавочным і тэрміновым запатрабаваннем, пасля чаго тут жа знікае з віду. Яна “дзеінічае” аператыўна, ненавязліва і максімальна карэктна, як дасведчаны афіцыянт у рэстаране высокага класа.

Шматразовае прайграванне зборна-разборнага механічнага аб’екта нічога агульнага не мае ні з існаваннем традыцыйнай рэчы, ні з цыклам жыцця біялагічнай істоты, па аналогіі з якой тая і была створана. Ды і кантакт з ім пры ўсёй безумоўнай важнасці, патрэбнасці і карыснасці цуда-агрэгата можа быць толькі самым павярхоўным, дакладней, амаль неадчувальным, фрагментарным і даволі аднастайным па характары, манатонным. Гаворка ідзе пра шматразовы, а часам і аднакратны пальцавы націск, які цалкам забяспечвае запуск працоўнага працэсу і функцыянаванне ў вызначаным, загадзя зададзеным рэжыме нашай цуда-машыны. Разнастайнасць тактыльных маніпуляцый тут ад пачатку не прадугледжана, нават у выпадку зборкі ці ачысткі. А ці можна чакаць паўнаважнага кантакту ад “зносін” з напоўненым гарачай вадкасцю пластыкавым посудам? Дастаткова і лёгкага дотыку, у адваротным выпадку занадта вялікая рызыка страціць змесціва або саму машыну.

Мабыць, самай галоўнай якасцю сучасных рэчаў з двюх вышэйназваных тыпалагічных груп можна лічыць адсутнасць аўтэнтычнасці, унікальнасці, той самай “ауры сапраўднасці”, пра якую пісаў В. Бенямін [3]. Толькі ў выпадку з сімулякрамі гаворка ідзе пра страту Самасці, дакладней, прадметнай ідэнтычнасці рэчы, а ў выпадку са шматлікімі “цуда-машынамі” – пра страту павнаважнага кантакту з

тызаваная, абязлічаная, што непазбежна і натуральна для серыйнай прадукцыі, індустрыяльнага працэсу вытворчасці. Таму больш за усё запатрабаваны на сучасным рынку рэчаў такія спажывецкія якасці, як адзінкаваць (дакладней, выпуск малой серыяй / тыражом) і “арыгінальны дызайн” (што само па сабе нонсэнс).

Змяніўся сёння і характар узаемаадносін рэчы з уладальнікам. Замест ранейшага упэўненага і строгага *гаспадар* з’явілася абязлічанае *карыстальнік*, што ўжо само па сабе гаворыць пра нейкую нестабільнасць, абмежаванасць у правах і пасіўнасць. У той жа час мы кажам і пра страту ўнікальнасці, узаемнасці і саміх ранейшых адносін, якія цяпер можна звесці толькі да так званых стрыманага “паліткарэктнага” дыскурсу, а дакладней, да абмежаванага, тэхналагічна выверанага і пры гэтым аднабаковага абслугоўвання ў рамках зададзенай функцыі, бо сучаснай рэччу ў поўнай меры валодаць нельга. Ёю толькі перыядычна карыстаюцца, больш ці менш інтэнсіўна, каб па заканчэнні загадзя вызначанага тэрміну прыдатнасці (які нязменна скарачаецца) замяніць “маральна састарэлую (ці маральна зношаную)” мадэль на новую, больш дасканалую. З іншага боку, рэч нібы пастаянная, яна як быццам захоўвае, хоць і вельмі ўмоўна, свой прыярытэт над карыстальнікамі, якія могуць змяняцца. Бо ўся асноўная (яна ж – тэхналагічная) каштоўнасць – у ёй; карыстальнік з’яўляецца толькі яе дадаткам.

У сучасным свеце рэч, як і чалавек, яе стваральнік-праекціроўшчык і спажывец, перажывае глыбокі крызіс існавання. Яе статус не вызначаны і вельмі нестабільны. Сучасная рэч або зусім не мае цэннасці, гэта амаль нікчэмны прадмет, які можна прынесці са сметніцы, або гэта суперрэч, і тады яна надзвычай каштоўная з пункту гледжання яе канструкцыі, тэхналагічных пошукаў і ўкладзенай працы. Аднак уся творчасць сышла на само стварэнне такой машыны, яна сканцэнтравана галоўным чынам на этапе тэхналагічнага канструявання, і гэта робіць сучасную рэч вельмі уразлівай. Каштоўная навізной і разнастайнасцю інтэлектуальных рэсурсаў у выглядзе патэнцыйных спажывецкіх магчымасцей, яна не разлічана на абуджэнне тактыльнай цікаўнасці, той самай сітуацыі “асабістага знаёмства” з рэччу на ўзроўні пачуццёвага ўзаемадзеяння, таго адзінага, што стварае адчуванне паўнаважнага кантакту і выклікае глыбокае ўнутранае здавальненне.

Наадварот, такая супертэхналагічная рэч патрабуе максімальна стрыманага тактыльнага ўзаемадзеяння: асцярожнага, беражлівага, легкаважнага, рэгламентаванага і вельмі дыстанцаванага кантакту. Яна заклікае да выканання прадпісанняў інструкцыі па эксплуатацыі з не да жывой і непасрэднай

чалавекам на узроўні пачуцця, а толькі на узроўні інтэлектуальнага узаемадзеяння. Замест багатага на адчуванні, цеснага, частага, разнастайнага тактыльнага судакранання, што абуджае вострае перажыванне-задавальненне, сучасная рэч прапаўне нам нешта іншае: даволі вялы, абыякавы, амаль бязважкі кантакт, які ў той жа час інтэлектуальна надзвычай актыўны, рацыянальна нагужаны, лагічна напружаны, што патрабуе не менш магутных рэсурсаў, але дзейнічае зусім інакш, на узроўні абстрактнага узаемадзеяння. Ён апелюе пераважна да інтэлектуальна-рацыянальнага апарату, падахвочваючы індывіда да сыходу ў свет абстрактных канструкцый, фантазій, аслабляе яго сувязі з рэальнасцю, дыстанцуе, калі не сказаць, адводзіць убок, чалавека ад навакольнай рэчаіснасці, парываючы сапраўдныя сувязі з іншымі людзьмі. Затое сучасная рэч спрыяе фіксацыі індывіда, яе спажыўца ці карыстальніка, на уласнай суб'ектыўнай рэальнасці як выключнай і універсальнай для усіх астатніх. У сваёй кіберрэальнасці, недасяжнай для іншага, а значыць, і для праверкі ці параўнання, ён пачуваецца у бяспецы. Ніхто ніколі не зможа не толькі сустрацца з такім індывідам, але нават і наблізіцца да яго, не зробіць яму балюча, але і не прынясе радасці. Мы гаворым пра свет, дзе няма колераў, кветак і пахаў, бо там не існуюць адчуванні, што робяць чалавека жывой істотай і надаюць пачуццям вострыню, а самому жыццю – усю паўнату задавальнення.

У выпадку “зносін” чалавека з традыцыйнай рэччу мэтай іх інтэнсіўнага гульнівага узаемадзеяння былі даследаванне свету і арыентацыя чалавека ў навакольным асяроддзі, пошукі спосабаў творчага прыстасавання да яго, выпрацоўка ў працэсе гульні (сэнсарнага узаемадзеяння) новых ведаў, навыкаў для задавальнення уласных запатрабаванняў і пераўтварэння рэчаіснасці. Рэч выступала ў якасці гульнівага мадэлі падчас жыцця і спазнання чалавекам свету.

Сучасная сітуацыя кароткага, фрагментарнага, павярхоўна-спрошчанага сэнсарнага кантакту чалавека з рэччу, які набывае ўсё больш адцягнена-інтэлектуальны характар, але захоўвае ў цэлым гульнівыя рысы, першаснай па значнасці падзей робіцца індывідуальнае даследаванне унутранага псіхічнага жыцця асобы, дакладней, яе пазбаўленага ў рэальнасці апоры і неверагодна раздзьмутага Эга. Рэч выступае ў якасці нагоды, стымулу і своеасаблівай кропкі адліку для даследавання індывідам павярхоўных структур яго унутранага Я, якое уяўляецца пабудаваным па аналогі з механічным аб'ектам, “разумнай машынай”. Менавіта механічны характар узаемадзеяння чалавека з сённяшняй рэччу, заснаваны на шматразовым манатонным кропкавым націску (раздражненні аных і тых жа рэцэптарай), прыводзіць нашага

манна сябе, свету і іншых людзей па аналогі з такой жа “разумнай машынай”. Пачуцці проста адкінуты як непатрэбныя.

Традыцыйная рэч аб'ядноувала людзей падчас гульні (зносін), выступаючы пасрэднакам; сучасная рэч такой магчымасці не выключае, прынамсі, інтэлектуальнае узаемадзеянне карыстальнікаў у кіберпрасторах усяляк заахвочваецца і дэкларуецца. Але ў рэальным працэсе інтэлектуальнай гульні такое узаемадзеянне носіць даволі умоўны, эмацыйна адцягнены характар. Не закранаючы глыбіню чалавечай душы, не задавальняючы яе эмацыйных запатрабаванняў, не насычаючы ўдзельнікаў працэсу сапраўдным паўнаўтасным перажываннем сэнсарнага узаемадзеяння з рэччу, яно застаецца павярхоўным і фармальным. А ўзмоцненая частата такіх кантактаў ніяк не здольная кампенсаваць адсутнай якасці. Таму вызначэнне “вечна галодны абжора” лепш за ўсё, на наш погляд, характарызуе сутнасць спажыўца (ці карыстальніка) сучасных рэчаў.

Пераклад з рускай мовы.

Спіс літаратуры

1. Байбурын, А. К. Семиотические аспекты функционирования вещей / А. К. Байбурын // Этнографическое изучение знаковых средств культуры : сб. ст. / Академия Наук СССР. Институт этнографии имени Н. Н. Миклухо-Маклая. Ленинградская часть [отв. ред. А. С. Мыльников]. – Л. : Наука, 1989. – С. 63 – 88.
2. Байбурын, А. К. Семиотический статус вещей и мифология / А. К. Байбурын // Материальная культура и мифология : сб. ст. музея антропологии и этнографии / АН СССР, Институт этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая [отв. ред. Б. Н. Путилов]. – Л. : Наука, 1981. – С. 215 – 226.
3. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости : избранные эссе / В. Беньямин; пер. с нем. – М. : немецкий культурный центр им. Геге; Медиум, 1996. – 240 с.
4. Бычков, В. В. Эстетика : учебник для вузов / В. Бычков. – М. : Гардарики, 2006.
5. Габричевский, А. Одежда и здание / А. Габричевский // Вопросы искусствознания. – 1994. – № 2-3. – С. 381 – 404.
6. Лотман, Ю. М. Натюрморт в перспективе семиотики / Ю. М. Лотман // Вещь в искусстве : материалы научной конференции / Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина. – М., 1986. – С. 6 – 14.
7. Фрейденберг, О. М. Семантика архитектуры вертепного театра / О. М. Фрейденберг // Декоративное искусство СССР. – 1978. – № 2. – С. 41 – 44.
8. Фрейденберг, О. М. Семантика первой вещи / О. М. Фрейденберг // Декоративное искусство СССР. – 1976. – № 12. – С. 16 – 22.
9. Фромм, Э. Иметь или быть. Бегство от свободы / Э. Фромм; пер. с англ. – М., 2000.
10. Цивья, Т. В. Музыкальные инструменты как источник мифологической реконструкции / Т. В. Цивья // Образ – смысл в античной культуре : материалы научной конференции / Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина. – М., 1990. – С. 182 – 195.
11. Цивья, Т. В. Оппозиция мужской / женский и ее классифицирующая роль в модели мира / Т. В. Цивья // Этнические стереотипы мужского и женского поведения : сб. ст. / отв. ред. А. К. Байбурын, И. С. Кон // АН СССР. Институт этнографии имени Н. Н. Миклухо-Маклая. – СПб. : Наука, 1991. – С. 77 – 91.