

Панкратова Александра Владимировна

### **СИМУЛЯКР ЧЕТВЕРТОГО ПОРЯДКА КАК ИТОГ ПРОЦЕССА СИМУЛЯЦИИ**

На основе теории Ж. Бодрийяра о трех порядках симулякров эксплицируется симулякр четвертого порядка - знак, в котором отсутствующее означающее указывает на отсутствие означаемого. Начало процесса симуляции связано с темой пустоты и тщеты в искусстве в жанре ванитас, завершение процесса симуляции характеризуется полным отрицанием реальности. В статье приводятся примеры симулякров четвертого порядка в современной моде и дизайне (дизайн-код города, минимизация кнопок, отказ от клавиатуры в гаджетах, минимализм в интерьере, смысловая пустота граффити).

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2014/11-1/35.html](http://www.gramota.net/materials/3/2014/11-1/35.html)

Источник

### **Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2014. № 11 (49): в 2-х ч. Ч. I. С. 142-145. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2014/11-1/](http://www.gramota.net/materials/3/2014/11-1/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

## Список литературы

1. **Ивин А. А.** Основы теории аргументации. М., 1997. 352 с.
2. **Карпович В. Н.** Репрезентация, объективность научного знания и логика науки // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия «Философия». 2010. Т. 8. № 2. С. 18-23.
3. **Ополев П. В.** Синергетика в философской традиции // Вестник Башкирского университета. 2010. № 2. С. 467-472.
4. **Пашковская Т. Г.** Неклассические логико-гносеологические концепции о роли социально-психологических факторов в научном познании // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. № 8 (14): в 4-х ч. Ч. III. С. 151-154.
5. **Сложеникина Ю. В.** Термин: живой как жизнь (почему термин может и должен иметь варианты) [Электронный ресурс] // Знание. Понимание. Умение. 2010. № 5. URL: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2010/5/Slozhenikina/> (дата обращения: 30.07.2014).
6. **Сложеникина Ю. В.** Термин: семантическое, формальное, функциональное варьирование: монография. Самара: Изд-во СГПУ, 2005. 288 с.
7. **Сологубов А. М.** Модели мира и метафоры в аргументации // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия «Гуманитарные науки». 2005. Вып. 3. С. 27-33.
8. **Тарский А.** Истина и доказательство // Вопросы философии. 1972. № 8. С. 136-145.
9. **Федоров Б. И.** Проблема аргументации в научном познании // Мысль: журнал Петербургского философского общества. 1997. № 1<sub>2</sub>. Т. 1. С. 139-147.

## LOGIC OF SCIENTIFIC ARGUMENTATION: TERMS AND “LINGUISTIC TRAPS”

**Opolev Pavel Valer'evich**, Ph. D. in Philosophy  
*Siberian State Automobile and Highway Academy*  
*Pvo-sinergetica@rambler.ru*

Terminology influences greatly scientific argumentation promoting the formation and development of a specific style of scientific thinking. Scientific terms not only represent the specifics of the culture of thinking of an epoch (and in many ways support it) but also set limits to scientific search as far as they face with the necessity to describe new phenomena by means of old terminological system. The article justifies the thesis that logical and semantic sterility is destructive for science and does not secure its development and interdisciplinary integration.

*Key words and phrases:* argumentation; logic; science; objectivity; terms; language.

УДК 7; 18; 008

### Культурология

*На основе теории Ж. Бодрийяра о трех порядках симулякров эксплицируется симулякр четвертого порядка – знак, в котором отсутствующее означаемое указывает на отсутствие означаемого. Начало процесса симуляции связано с темой пустоты и тщеты в искусстве в жанре ванитас, завершение процесса симуляции характеризуется полным отрицанием реальности. В статье приводятся примеры симулякров четвертого порядка в современной моде и дизайне (дизайн-код города, минимизация кнопок, отказ от клавиатуры в гаджетах, минимализм в интерьере, смысловая пустота граффити).*

*Ключевые слова и фразы:* симулякр; симуляция; три порядка симулякров; симулякр четвертого порядка; дизайн; гиперреальность; означаемое; означаемое; знак; мода; дизайн-код.

**Панкратова Александра Владимировна**, к. филос. н., доцент  
*Смоленский гуманитарный университет*  
*sashaoscar@mail.ru*

### СИМУЛЯКР ЧЕТВЕРТОГО ПОРЯДКА КАК ИТОГ ПРОЦЕССА СИМУЛЯЦИИ®

С того момента, как Ж. Бодрийяр описал три порядка симулякров, прошло не так много времени, однако есть основания полагать, что в последние семь-десять лет в культуре намечаются тенденции, которые позволяют говорить о дальнейшем развитии симуляции как преобладающей формы знакообразования.

Общеизвестно, что, согласно Ж. Бодрийяру, симулякр – это копия, не имеющая оригинала в действительности, пустой образ, лишенный референта. Ж. Бодрийяр выделяет три порядка симулякров, сменяющих друг друга параллельно изменениям закона ценности:

1) *подделка* составляет господствующий тип «классической» эпохи, от Возрождения до промышленной революции (действует на основе естественного закона ценности);

2) *производство* составляет господствующий тип промышленной эпохи (действует на основе рыночного закона стоимости);

3) *симуляция* составляет господствующий тип нынешней фазы, регулируемой кодом (действует на основе структурного закона ценности) [2, с. 113].

Согласно Ж. Бодрийяру, подделка рождается в эпоху Возрождения, «когда феодальный строй деконструируется строем буржуазным» [Там же, с. 114], и происходит эмансипация знака – знак больше не связан со строгой классовой иерархией.

Интересно, что ни в главе «Лепной ангел», где Ж. Бодрийяр рассуждает о рождении подделки, ни где-либо еще он не говорит о жанре «ванитас» (*vanitas*), хотя появление данной темы в искусстве напрямую связано с появлением симулякра первого уровня.

Ванитас – «тщета», «суета» – это даже шире, чем просто жанр живописи, это новое направление вкуса, появившееся в эпоху барокко. Основной темой произведения искусства (и это было характерно не только для натюрмортов) становится тщетность человеческого существования, выраженная в конкретной форме реалистичного натюрмортов, портрета или даже скульптуры.

Означающим в искусстве барокко является максимально реалистичная форма, доходящая до имитации. Означаемым – бессмысленность, суетность и пустота человеческого существования. Если раньше означаемым произведения искусства был Бог, то в эпистеме Возрождения и затем рационализма его впервые заменяет пустота. Но в данный период это еще пустота субъективная, пустота, которую чувствует референт, мыслящее декартовское «я».

Пустота как эстетическая категория, вероятно, существовала еще у эпикурейцев. Но пустота как тема в искусстве впервые появляется именно в эпистеме Возрождения и Нового времени.

Второй порядок симулякров Ж. Бодрийяр связывает с эпохой промышленной революции, – это функциональные аналоги, серии, появление которых стало возможным с возникновением промышленного производства.

Развитие дизайна в первой половине XX века связано именно с появлением симулякров второго порядка. Так, например, *каждая* кушетка Ле Корбюзье является копией, которая не отсылает ни к какому оригиналу или является самодостаточным оригиналом, но при этом бесконечно повторяется благодаря производству.

Период становления дизайна как социальной практики характеризуется полемикой дизайна и искусства, выяснением, чем одна область отличается от другой, в чем специфика дизайна. Впервые в культуре появляется принципиально риторический феномен – дизайн. Дизайн бесконечно продуцирует означающие, которые не отсылают к трансцендентному означаемому, в этом его новизна и отличие от искусства. Искусство всегда за сложным эстетичным или антиэстетичным означающим содержит трансцендентное означаемое, глубокий общечеловеческий смысл. Дизайн – типично постмодернистский феномен, занимается исключительно игрой означающих, производством симулякров. Но в начале XX века это еще копии, отсылающие к некоему означаемому – «удобство», «комфорт», «современность».

Если для искусства пустота – это почти трагическая или, по крайней мере, меланхолическая тема, то в практике дизайна пустота означаемого никого не смущает. Это важный момент для воцарения симулякров. Симулякры в полной мере проникнут в искусство только во второй половине XX века. Преобладающим типом знака симулякр стал именно благодаря развитию дизайна, первой социальной практики, которая полностью приняла для себя симуляцию.

Современное состояние гиперреальности характеризуется расцветом симулякров третьего порядка, о чем подробно пишет Ж. Бодрийяр. Существенное отличие симулякров третьего порядка от первых двух уровней симуляции – то, что теперь симулякр перестал быть материальным вещественным предметом. Симулякры третьего порядка существуют в сети, в сознании, в гиперреальности. Это не просто копии, для которых нет оригинала, это копии, само существование которых характеризуется утратой реальности. Вещи в гиперреальности существуют как знаки, как определенный код. Дизайн уже не проектирует вещи, а проектирует знаки, визуальную коммуникацию. «Сферу производства, труда, производительных сил нужно осмыслить как переключенную в сферу — потребления», то есть в сферу всеобщей аксиоматики, кодированного обмена знаками, распространенного на всю жизнь дизайна» [Там же, с. 63].

«Теперь искусство и промышленность могут меняться знаками: искусство становится репродуктивной машиной (Энди Уорхол), не переставая быть искусством, ведь машина теперь – всего лишь знак; а производство, утратив всякую общественную целесообразность, знает испытывает и превозносит само себя в гиперболических, эстетических знаках престижа...» [Там же, с. 154].

В работе «Симулякры и симуляция» Ж. Бодрийяр называет последовательные фазы эволюции образа:

«...он есть отражение базовой реальности;  
он маскирует и искажает базовую реальность;  
он маскирует *отсутствие* базовой реальности;  
он не имеет отношения к какой-либо реальности, чем бы она ни являлась: он является своим собственным чистым симулякром» [3, с. 23].

Логика развития процесса симуляции требует перехода на новый уровень знакообразования, когда в самой знаковой форме не остается ничего реального. Означающее, имеющее хотя бы какую-то форму, – это еще не окончательно утвержденная симуляция, знак сохраняет остатки реальности на уровне выражения. Полная симуляция – это не симуляция самого себя, это отрицание реальности, в которой происходит симуляция, отрицание самой симуляции.

Если симулякр третьего порядка – это означающее, указывающее на отсутствие референта, то симулякр четвертого уровня – это отсутствующее означающее, указывающее на несуществующее означаемое. Симулякр

третьего порядка – это знак, который скрывает, что ничего нет. Симулякр четвертого порядка – отсутствие знака, отсылающее к отсутствию содержания. Ж. Бодрийяр в «Символическом обмене» останавливается на описании симулякра третьего порядка, в «Симулякрах и симуляции» в некоторых местах касается четвертого порядка симулякров, однако не расписывает детально симуляцию на этом уровне.

При всей абсурдности самой возможности такой знаковой формы, её примеры уже появляются в современном дизайне.

Ярким примером симулякра четвертого порядка является дизайн-код городов. Код города, как и любой продукт дизайна, является знаком или совокупностью знаков. Код города – это архитектурно-художественная концепция размещения рекламно-информационных конструкций для центральных улиц города и соответствующее руководство к её использованию [5].

Код города – это вид коммуникации, система визуальных сообщений, и как таковой он абсолютно семиотичен. Но в большинстве случаев код города – это указание на то, каким образом *избегать* лишних знаков в городской среде, как минимизировать дизайн, как не загромождать фасады баннерами, как сохранить красоту города и найти баланс между необходимостью визуальных сообщений и сохранением архитектурной целостности и эстетичности городской среды.

В сознании современного реципиента городская среда уже изобилует визуальными сообщениями, знаками. И следующий уровень коммуникации – это сообщение *об отсутствии* знаков. Но знаки, отсутствие которых декларируется, это симулякры третьего уровня, так как это произведения современного дизайна. Обычно город увешан знаками, сообщающими на уровне означаемого об отсутствии содержания (постмодернистская смысловая пустота). Дизайн-код города сообщает о расположении отсутствия знаков. То есть код города выстраивает систему сообщений о визуальной пустоте, на месте которой *могли бы быть* симулякры третьего уровня, если бы от них не отказались при помощи симулякра четвертого порядка.

Вообще, тенденция к минимализму, наметившаяся в дизайне в начале XX века, является медленным переходом к симулякру четвертого порядка. Минимизация кнопок, клавиш, отказ от клавиатуры в мобильных устройствах, минимализм в интерьере (существующий уже довольно давно) – все это игра со знаками, в которых означаемое постепенно сводится к минимуму, а означаемого не было как такового.

Здесь можно вспомнить и дизайнеров эпохи модернизма с их девизом «The less is more», и «поэзию креативной пустоты» Широ Куроматы, но если в дизайне XX века минимализм был средством выражения, то в XXI веке пустота становится внутренним и внешним содержанием самого высказывания. За пустотой в современном дискурсе не скрывается ничего, кроме пустоты.

Примером симулякра четвертого порядка являются также подписи граффитчиков. Тенденцию игр граффити с пустотой на уровне выражения и означивания отмечает уже Ж. Бодрийяр. «SUPERBEE SPIX COLA 139 KOOL GUY CRAZY CROSS 136 – это не значит ничего, это даже не чье-то имя, а нечто вроде символического матрикулярного номера, чья задача сбить с толку обычную систему наименований... они вторгаются в качестве пустых *означающих* в сферу *полновесных знаков* города» [2, с. 159]. «В граффити нет содержания, нет сообщения. Эта пустота и образует их силу» [Там же, с. 161]. Граффити нивелируют архитектуру, превращая её в бесконечное татуированное тело. Пустое означающее не только не отсылает к означаемому, но указывает на возникающую пустоту.

Точно так же и мода последних лет на татуировки является продуцированием симулякров четвертого уровня. Современная татуировка – это уже не знак, отсылающий, например, к субкультуре заключенных и даже не знак субкультуры панков или готов. В 2014 году мода на татуировки захватила всех, вне зависимости от субкультурной принадлежности, которой, кстати, практически не осталось. Рисунок в татуировке сегодня не играет никакой роли: как правило, это довольно случайные надписи и невыразительная графика. Означаемого у современной татуировки нет, это даже не концепт «мода» или «хипстер», это абсолютная случайность. Пустое означающее указывает именно на отсутствие означаемого. Такой знак декларирует: «эта татуировка ничего не значит, кроме того, что человек сделал татуировку».

Татуированное тело – это уже не тело женщины или мужчины, это некий усредненный холст. К знакам секса, как указал Ж. Бодрийяр в «Соблазне», относятся яркие губы, длинные волосы, мускулы, макияж, но никак не татуировка, не содержащая (в моде последних нескольких лет, в отличие от 80-х или 90-х годов XX века) никакого эротического посыла.

С тех пор как Ж. Бодрийяр писал о моде, ситуация в культуре несколько изменилась. В «Символическом обмене» Ж. Бодрийяр говорит о том, что модная деталь – «браслет на руке или на ноге, пояс, кольцо, перстень задают ступню, талию, шею, палец как нечто *выпяченное*» [Там же, с. 194]. Деталь (а иногда и все тело) становится знаком кастрации и эмблемой фаллоса. В «Соблазне» Ж. Бодрийяр пишет о «знаках секса», к которым относятся любые знаки женственности, вне зависимости от того, кто их носит – мужчина или женщина: длинные волосы, яркий макияж, каблуки и т.д.

Мода последних нескольких лет оперирует знаками, отсылающими к отсутствующей сексуальности. Высокая талия, тенденция застегиваться на все пуговицы, выбритые виски а-ля пятидесятые, цветные полукеды, платье «школьницы» и т.д. – знаки, которые нивелируют сексуальность. Современная мода играет с *несексуальностью*, формирует инфантильный имидж, у которого нет вообще никакого означаемого. Если еще мода девяностых отсылала на самом глубоком уровне к мифологической силе, образу героя или роковой женщины, то современная мода окончательно превратилась в чистое продуцирование симулякров. Симулякры современной моды бесконечно копируют сами себя, но они уже не обозначают ни кастрацию, ни фаллос,

ни секс. Они даже не обозначают моду, потому что современная хипстерская мода все время отсылает к самой себе, причем не на уровне означаемого, а оставаясь всецело игрой означающих. Для носителей современной моды застегиваться на все пуговицы *ничего не значит*, но они массово делают это *просто так*, не смотря на то, что это некрасиво и несексуально. Открытое горло – это знак, это та самая кастрация и эротика, застегнутое без причины горло – это пустое означающее (знака как такового нет), не отсылающее ни к чему.

Мода, когда её описывал Ж. Бодрийяр, стремилась «пластифицировать» тело, одеть его в прозрачную пленку (загар, чулки, макияж), то есть максимально уподобить фаллосу. Современная мода, напротив, нарушает или закрывает эту безупречную гладкую поверхность. Татуировки, пирсинг, застегнутый воротник, несимметричные детали, свободный крой – все это отдаляет тело от подобия фаллосу, уменьшает эрогенную поверхность, но при этом такие знаки не отсылают ни к какому означаемому. Сексуальность нивелируется, но на её месте не возникает нового смысла. Тело, как «самая показательная, динамичная и изменчивая форма культуры, отражающая все актуальные ее состояния» [6], в актуальной моде последних лет утрачивает свое телесное содержание. Такое тело больше не обозначает наготу, не подразумевается, что под знаками моды есть нечто, что необходимо раскрыть и найти. Знаки современной моды отсылают к пустоте.

Знак с отсутствующим означаемым представить себе довольно легко. Отсутствие в знаке-симулякре референта подробно расписал Ж. Бодрийяр. Означающее, представляющее собой пустоту, представить труднее. В чистом виде знак, означающее которого «не видно», встречается пока не так часто. Означающее может быть нулевым, если оно сводит выразительные качества знака к нулю, нивелирует сообщение. Максимально гладкое тело с ровным загаром является знаком фаллоса, тогда как это же тело, покрытое татуировками – лишается того же смысла. Барочный дом отсылает как знак к XVII веку; этот же дом, покрытый граффити, – уже не дом, причем *и не дом XXI века*, это просто поле для бессмысленных линий.

Ж. Бодрийяр утверждает, что от одного порядка симулякров к другому наблюдается сокращение дистанции между реальным и воображаемым [3, с. 159]. Симулякр четвертого порядка – это полное вытеснение реального воображаемым. Если в воображаемом совсем не остается реального, то оно становится совершенно пустым, так как не существует ничего, что имитировалось бы. Воображаемое без каких-либо следов реального – это небытие. (Воображение *чего-либо* – это уже присутствие реального хотя бы на уровне означаемого).

Симулякр четвертого порядка является полным отрицанием реальности: у реальности нет содержания и нет формы выражения. Это знак, выражающий отсутствие высказывания. Культура логоцентризма строилась на слове, на сообщении. Постмодерн, и в особенности поздний, современный постмодерн, – это ризоматическая культура, в которой слово больше не является синонимом жизни. Если гиперреальность, которую описывает Ж. Бодрийяр, строится как взаимодействие вопросов и ответов в тесте (в отличие от развернутого сообщения Нового времени), то современная гиперреальность – это отсутствие вопросов, детерминированное отсутствием ответов.

Начало процесса симуляции характеризовалось интересом к теме пустоты и тщеты в искусстве в жанре ванитас. Завершается процесс симуляции полным исчезновением реципиента и реальности, в которой он мыслит пустоту.

#### Список литературы

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. 616 с.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / пер. О. А. Печенкина. Тула, 2013. 204 с.
4. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вступ. ст. Е. Петровской. М.: Ad Marginem, 2000. 320 с.
5. Дизайн-код Москвы [Электронный ресурс] // Студия Артемия Лебедева. URL: <http://www.artlebedev.ru/everything/moscow/design-code/> (дата обращения: 18.08.2014).
6. Шмелева Н. В. Усиление эффекта совершенства тела в контексте современной культуры // Альманах современной науки и образования. Тамбов: Грамота, 2014. № 5-6 (84). С. 149-151.

#### SIMULACRUM OF THE FOURTH ORDER AS RESULT OF PROCESS OF SIMULATION

Pankratova Aleksandra Vladimirovna, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor  
Smolensk Humanities University  
[sashaoscar@mail.ru](mailto:sashaoscar@mail.ru)

On the basis of J. Baudrillard's theory about three orders of simulacra the author explicates a simulacrum of the fourth order – a sign, in which the missing signifier indicates the absence of designatum. The beginning of the process of simulation is associated with the theme of emptiness and vanity in art in the genre of *vanitas*, the end of the process of simulation is characterized by the complete negation of reality. The article provides examples of simulacra of the fourth order in modern fashion and design (design-code of town, minimization of buttons, key board abandoning in gadgets, minimalism in interior, senseless graffiti).

*Key words and phrases:* simulacrum; simulation; three orders of simulacra; simulacrum of the fourth order; design; hyper-reality; signifier; designatum; sign; fashion; design-code.