

Никита Харламов^{*}

ВИРТУАЛЬНЫЕ ГОРОДА: БОЛЬШОЙ ГОРОД В ЭПОХУ ТЕХНИЧЕСКОЙ ВОСПРОИЗВОДИМОСТИ

1. Введение и постановка проблемы

Стремительное технологическое развитие в последние 40 лет привело к тому, что человеческий опыт преобразовывается на *повседневном уровне*. Цифровые технологии создают новые способы симуляции впечатлений, моделирования образов, передачи информации, общения между людьми. Центрами изменений становятся крупные городские центры и городские регионы: в структуре жизни их обитателей происходят фундаментальные изменения, которые требуют новых подходов к пониманию *городской среды метрополиса 21 века*. Одним из способов понимания новых социокультурных реалий является представление о процессе *виртуализации*. Моделирование, технологическое воспроизведение, повторение и замещение «реального» опыта человека приводят к тому, что понятие «реальности» изменяется, расплывается, превращаясь, используя понятие Жана Бодрийяра, в гиперреальность. Можно, вспоминая известное эссе Вальтера Беньямина, сказать, что сегодняшняя *реальность* *вступила в эпоху массовой технологической (вос)производимости*.

Прежде, чем разбираться с теоретическими понятиями, можно представить несколько примеров того, что же происходит в городе. Один из основных феноменов социальной жизни – *сообщество*. Городские сообщества, основанные на тесных контактах лицом-к-лицу, являются фундаментальной формой социальности; их функционирование задает паттерны поведения участников и структурирует определенные специфические потребности (что затем отражается в специфических паттернах внутригородской мобильности); они считаются ключевым

* E-mail адрес автора: nkharlamov@hse.ru.

элементом гражданского общества. Сегодня в городской среде формируются сообщества, которые, принадлежа к одному городу и имея принципиальную возможность встречи лицом-к-лицу, переносят значительную часть (если не все) своего существования в среду *виртуального дистанционного общения*, доминирующей формой которого выступают средства сети Интернет, такие как Живые Журналы, блоги, форумы, системы обмена сообщениями, программы голосовой и видео телефонии¹. Феномен так называемого флэшмоба («спонтанных» быстрых действий незнакомых людей по заранее известному сценарию, который рассыпается по Интернет, чаще всего это акции, несущие художественную нагрузку) – это форма существования сообщества, которая прямо основывается на технологии электронной коммуникации. Другой пример: *художественные презентации города*. Например, городская среда в кино отражается самыми различными способами, начиная от документалистики, которая воспроизводит «действительный» город сегодняшнего дня и показывает «правдивую»² картину того, как мог выглядеть город в прошлом, и вплоть до ультрафантастических пейзажей городов далекого будущего³. Репрезентации города в художественном творчестве создают своеобразную *гиперреальность городской среды*, которая является самостоятельной сферой человеческого опыта и которая формирует специфическое переживание этой среды. Более того, художественные образы города формируют представление о городе и о его многочисленных формах и образах, а на основании этого представления

¹ См. детальный анализ понятий «сообщества» и «близости» в работах Джона Урри (Urry 2000: chaps. 4, 6; Urry 2002; см. также Amin and Thrift 2000: chap. 2 о дистанцированных сообществах).

² Оба этих слова, как видно из дальнейшего текста, трудно употреблять теперь без кавычек.

³ Киногорода будущего простираются на всем спектре эстетических и моральных оценок: от забавного шумного многоуровневого мегалополиса в «Пятом Элементе» Люка Бессона до мрачного киберпанкового тиранополиса «Бегущего по Лезвию Бритвы» Ридли Скотта до мертвых развалин «постнекрополиса» в Матрице братьев Вачовски, если ограничиться только этими широко известными фильмами (о фантастических киногородах см. статью Вивиан Собчак (Собчак 2006) и другие работы в сборнике «Фантастическое Кино» (Самутина 2006); в данном предложении содержится отсылка к известной типологии городов Льюиса Мамфорда).

образуются как паттерны повседневного поведения (достаточно сказать, что очень часто туристы ищут в городе именно те объекты, которые известны им в первую очередь по кинофильмам), так и действительные пространственные формации (архитектурные «изыски» и архитектурную «моду» трудно отделить от художественной реальности).

Итак, уже из этих примеров видно, что современный метрополис⁴ – это целая коллекция различных реальностей, из которых материальная реальность – только первая, и не обязательно первичная. На материальное основание, «отстроенную среду», налагаются многочисленные виртуальные реальности. Эти виртуальные реальности обладают своими смыслами и производятся специфическими социальными агентами.

Дальнейшее изложение построено следующим образом. Вначале рассматривается понятие реальности, гиперреальности и виртуальности. Затем дается характеристика применяемого здесь понимания городской среды и процесса ее виртуализации. В заключительной части статьи обсуждаются несколько примеров виртуализации города, а также специфический аспект современной социокультурной реальности и ее исследования – взрывной рост важности визуального ее аспекта.

2. Реальное и виртуальное

Когда мы называем что-либо «реальным», мы формируем весьма неоднозначное утверждение, которое может иметь множество прочтений. Для наших целей можно оттолкнуться от даваемого Питером Бергером и Томасом Лукманом классического феноменологического определения *реальности*: реальность есть свойство феноменов иметь бытие, не зависящее от нашей воли и желания (Бергер и Лукман 1995: 9). В таком определении качество реальности всецело основывается на свойствах человеческого восприятия и его уверенности в том, что нечто действительно существует, причем независимо от него самого. *Реальность воспринимается как*

⁴ Речь в данной работе идет в первую очередь о больших городах, о чем будет сказано несколько слов ниже.

*действительное, существующее, принудительное, внешнее*⁵. Она не отделима от материального и вещественного основания человеческой жизни⁶. Далее можно специфицировать свойство «восприятия» и «определения в качестве реального»⁷. Это можно сделать при помощи понятия *фрейма*, как оно употребляется Ирвингом Гоффманом (Goffman 1986). *Фрейм* есть принципы организации социальных событий и человеческой в них вовлеченности, в соответствии с которыми выстраиваются социальные ситуации; реальное в таком случае есть то, что человек считает таковым в соответствии с наличным фреймом. Что же тогда такое «не-реальное»? Гоффман говорит следующее: “реальное или действительно происходящее представляется весьма смешанным классом, включающим события, воспринятые в рамках естественной перспективы, а также трансформированные события⁸, когда они идентифицированы в терминах их статуса как трансформаций… возможно, термины «реальный» (real), «действительный» (actual), «буквальный» (literal) следует использовать просто как указывающие на то, что рассматриваемая активность не более трансформирована, чем она обычно трансформируется в подобных случаях” (Goffman 1986: 47). Итак, говоря о реальном мы говорим прежде всего о том, что нечто существует, является не зависящим от воли того, кто это нечто воспринимает, и что этот статус реального имеет довольно жесткие границы колебания, флюктуации, переопределения. Проще говоря,

⁵ Последние два слова можно считать отсылкой к классическому пониманию социального факта и социальной реальности Эмилем Дюркгеймом.

⁶ Но: ср. с аналитико-философским определением реальности, которое дает Вадим Руднев (Руднев 2005: 268-272), сводя ее по сути к языковой игре.

⁷ Классическая проблема определения в качестве реальности восходит к «теореме» Уильяма Томаса: «если люди определяют нечто как реальное, оно становится реальным по своим последствиям».

⁸ Понятие «трансформации» у Гоффмана относится к процессам, в ходе которых нечто происходящее в мире теряет свой первоначальный глубинный смысл, отходит от своего первоначального значения, и обрастает переосмыслениями, изменениями смысла, подменами и «ловушками», все далее удаляясь от «модели реального процесса». Например, борьба в животном смысле «схватки» трансформируется, когда она превращается в игру; игра трансформируется, когда она превращается в демонстрацию того, как надо играть; и так далее...

человек чувствует, что земля не уйдет у него из под ног совсем, хотя он и может наступить в яму.

Однако существуют области феноменов, когда статус «реальности» становится проблемным и неопределенным. Самый простой пример – это обыкновенный сон, когда феномены теряют все свойства и обретают безграничную способность к изменению. Такие «проблемные» области существуют издревле: религиозный экстаз, мечты, художественное творчество, воображение – все это неотъемлемые атрибуты человеческого существования. Все они так или иначе включают уход от вещественного, внешнего, материального состояния вещей. Но современная эпоха приносит новое измерение распространенности и широте охвата такого ухода от реальности. Для определения происходящих изменений и внесения их в плоскость научного рассмотрения полезно обратиться к *идее виртуального и виртуализации*.

По отношению к социальной реальности понятие *виртуальности* означает свойство некоторых структур, которые можно назвать симуляциями, замещать реальность и за счет своей тотальности приобретать свойство «реальности». То есть, это *подмена реальности*, замена опыта внешних вещественных феноменов опытом, который не имеет черт материальности, устойчивости, неизменности. В семиотической перспективе понятие «симуляций» отсылает к семиотическому тезису Ж.Бодрийяра о симуляциях и симулякрах (Baudrillard 1988). *Симуляция* есть исчезновение «воспринимаемого» (внешнего, вещи, к которой отсылает феномен) при сохранении «восприятия» (самого феномена). Симулированное принадлежит лишь символической, знаковой, воображаемой плоскости. Если оно при этом продолжает обладать чертами «реального», то оно является виртуальным. Человек *верит* в виртуальное, и нередко встречается с ситуациями, когда эта вера наталкивается на непреодолимую способность симулированного изменяться, исчезать, переопределяться и трансформироваться. Однако, тотальность – всеобщее неконтролируемое и не поддающееся точному

осмыслению и «картированию» распространение симулированного – приводит к тому, что уйти от виртуального становится невозможным. Для прояснения можно обратиться к *свойствам виртуального*, которые выделяет Д.В.Иванов (Иванов 2002). Замещение реальности образами имеет свойства нематериальности воздействия (включая производство эффектов, которые характерны для материального); условности параметров (изменяемость и нестабильность); эфемерности (свобода входа и выхода, которая обеспечивает возможность прерывания и возобновления существования) (Иванов 2002: 30). Следует ввести одно уточнение: полный выход из некоторой виртуальной реальности, возвращение в сферу полностью реального, может являться и очень часто является невозможным.

Понятие «виртуальное» не тождественно понятию «идеальное», хотя и близко к нему. Виртуальность в данном контексте – это особая *сфера социальных отношений*. Социальные отношения, подменяясь симуляциями и обрастаю технологическими трансформациями, остаются тем не менее формой социального существования, и именно это продолжение существования социальности при ее нарастающей симулятивности (и не смотря на последнюю) называется виртуальностью.

Следует также указать, что виртуальность *не абсолютна*. Как процесс, виртуализация не превращает социальную реальность в виртуальную окончательно и бесповоротно. Во-первых, виртуализация не происходит до конца в силу непреодолимых (или не преодолеваемых) ограничений (например, виртуализация индивидуального человеческого опыта имеет предельным случаем «Матрицу», которая (пока еще?) не достигнута). Во-вторых, виртуализированное обрастает своими невиртуальными социальными структурами⁹ (организациями, материальной базой, социальными связями, «возвращающимися» из виртуального в реальное). В-третьих, существуют движения отказа от виртуальности и противодействия

⁹ Об этом чисто материальном основании виртуальной реальности часто забывают при обсуждении процессов виртуализации.

ей (например, отказ от виртуального общения в пользу встреч лицом-к-лицу здесь-и-сейчас).

Таким образом, виртуальность становится повсеместной и в то же время не может быть абсолютизирована. Можно говорить о некотором *континууме*, когда любой феномен обладает чертами виртуального в большей или меньшей степени. Виртуальное определяется как реальное социальными агентами и потому создает среду социального взаимодействия и его контекст. Некоторые уточнения сделаны ниже, после обсуждения городской среды как места производства виртуальной реальности.

3. Виртуальность больших городов

Здесь необходимо эксплицировать одну важнейшую предпосылку всего сказанного в предыдущем разделе. *Современная виртуализация – это по преимуществу городской феномен, больше того, это феномен, который принадлежит среде крупного мирового метрополиса*. Именно крупный город – пересечение и взаимное наслаждение потоков людей, товаров, знаков, капиталов, гетерогенная социокультурная среда, центр власти производства и потребления – является тем местом, где виртуализация зарождается и где находит свои высшие формы. Современное состояние городской среды – это состояние виртуального города.

Следует несколько отвлечься от основного предмета рассмотрения и сказать несколько слов о том, что понимается под городами, под глобальными городами и под мировыми городами. Понимание «города» в данном контексте опирается на концепцию Эдварда Сохи (Soja 2000), сформулировавшего оригинальное представление о городе и городском пространстве. Его идея «триалектики» рассматривается ниже, здесь же релевантной является его формулировка пространственной специфики урбанизма. Соха работает в русле т.н. «пространственного поворота» в социальной теории¹⁰ и городская среда у него определяется как

¹⁰ Зафиксированного, например, в классической метатеоретической работе Джорджа Ритцера «Современная социологическая теория» (Ritzer and Goodman 2004).

специфическая логика организации пространства. *Пространственная специфичность урбанизма* (spatial specificity of urbanism) заключается в том, что пространство тесного человеческого сожительства обладает во-первых, выраженной «построенной» окружающей средой (built environment), то есть, материальными структурами человеческого происхождения (создающими ярко выраженный антропогенный ландшафт); и во-вторых, специфической геоисторией¹¹ (geohistory of cityspace), то есть, зависимостью от всего предшествующего существования поселений, культур и народов, которые в каждый момент производили специфическую пространственную конфигурацию региона (иначе говоря, в городе в каждый данный момент существует вся его предшествующая история). Специфичной городской форме соответствует специфичный городской процесс изменений. “Человеческая пространственность есть продукт как человеческого действия, так и структурирования окружающей средой и контекстом” (Soja 2000: 6). И эта пространственность для Сохи – *городская*¹².

Глобальные города и *мировые города* – это схожие понятия, относящиеся к роли крупных городов в современном мировом хозяйстве. Понятие *мирового города* введено впервые в середине XX века. Выделяются два основных подхода к определению мирового города. *Демографический подход* определяет их через размер, классифицирует мега-города и обращается к экологическим и человеческим последствиям концентрации огромных масс населения в урбанистической среде. *Функциональный подход* обращается к месту городов в (глобальной) системе

¹¹ «Геоистория» подразумевает взаимосвязь истории и места.

¹² Соха утверждает, что за процессами возникновения, роста и изменения городов, городского пространства и городской среды стоит то, что он назвал *синекизмом* – это стимул к городской агломерации, который объединяет множественные хозяйствственные, экологические, культурные взаимозависимости и синergии, происходящие от целенаправленного сосредоточения и сожительства в одном «домашнем» жилище (*habitat*) (Soja 2000: 12). Синекизм изначально вызывается необходимостью оседлого сожительства в целях выживания человеческого рода и в дальнейшем порождает хозяйствственные, культурные и политические инновации, и соответственно, рост и изменение городских поселений.

(Beaverstock, Taylor and Smith 1999). Идея глобального города – это развитие идеи мирового города в начале 1990-х гг. Сассией Сассен (Sassen 2001). *Глобальные города* – это центры управления и концентрации информациональной¹³ деятельности в современном глобализированном обществе. Сассен обращает внимание на растущую территориальную централизацию высшего менеджмента и контрольно-координирующих структур мирового хозяйства: эти структуры и их поддерживающая инфраструктура (например, юридические и консалтинговые фирмы) привязывается к определенным *местам*¹⁴. Мировые и глобальные города являются узловыми точками хозяйственных и культурных потоков, стратегическими местами управления глобальной экономикой и производства наиболее передовых услуг и финансовых операций. Они являются ключевыми местами для передовых услуг и служб телекоммуникации, необходимых для проведения и менеджмента глобальных экономических операций. Кроме того, в них чаще всего располагаются штаб-квартиры корпораций, в особенности ведущих деятельность в глобальном масштабе. Согласия относительно четких критериев выделения глобальных и мировых городов нет¹⁵. Например, Москва по численности населения безусловно входит в разряд мировых городов, однако функциональная ее роль оценивается по-разному¹⁶.

¹³ Информационный (informational) означает не просто *относящийся к информации* (любое общество является информационным, и нет общества без информации), но “признак специфической формы социальной организации, в которой производство, обработка и передача информации становятся фундаментальными источниками производительности и власти вследствие новых технологических условий, появляющихся в данный исторический период” (Castells 2000: 21).

¹⁴ Все это может предоставить только пространственная скученность городской среды – поэтому эти места по необходимости являются городскими местами.

¹⁵ Сассия Сассен выделяет три главных глобальных города – Нью-Йорк, Лондон и Токио, и говорит, что ряд других городов в мире может рассматриваться как региональные глобальные центры, выполняющие функции глобального города в масштабе региона и служащие связующим узлом региона и глобальной хозяйственной системы.

¹⁶ Мануэль Кастьельс, например, включает Москву и в разряд мировых городов, и в разряд становящихся глобальных городов в качестве ключевого регионального центра(Castells 2000: 410).

Мировой метрополис как узловая точка современной мировой системы, соответственно, является флагманом социокультурных и технологических изменений, которые во второй половине XX века привели к тому, что на пороге нового тысячелетия города стали выходить далеко за пределы своего материального вещного существования – просто улиц, домов, транспортных и сервисных систем. В ходе глобализации систем телекоммуникации, формирования структуры взаимосвязанных глобальных и мировых городов по сетевой архитектуре, и по мере накопления корпуса культурных продуктов, отражающих новую городскую реальность (карт, фотографий, фильмов, телевизионных съемок, рассказов и историй, и многоного другого), сегодняшние метрополисы обрастают многочисленными слоями виртуальных реальностей.

Определимся с тем, что здесь имеется в виду. *Виртуальные реальности города* – это культурно-символические реальности, которые не имеют жестко заданной связи со своим материальным референтом. Виртуальная реальность является социально производимой, сконструированной реальностью: по сути, она создается людьми в ходе символического взаимодействия. Можно сказать, что виртуальный город – по крайней мере, изначально – состоит в некоторых отношениях *отображения* со своим материальным референтом, то есть, с вещественной материальной средой города¹⁷. Однако точное отображение является лишь одной из (предельных) возможностей существования виртуального образа города. Виртуальные города могут сколь угодно отличаться от действительной городской материальной среды и находиться в каких угодно отношениях подобия с геоисторией городского

¹⁷ Здесь сознательно не ставится вопрос о том, что было раньше: образ города в сознании первых градостроителей, или же напротив, образ города появился после отстройки первого оседлого городского поселения. Предпосылкой концептуальной схемы является то, что сегодняшние образы города имеют своим референтом – пусть исходным – вещественную городскую среду. Очерк геоистории городского пространства и изложение идеи изначально городского характера человеческого общежития см. первую часть работы Эдварда Сохи «Постметрополис» (Soja 2000: Part I). Она посвящена рассмотрению геоистории урбанизма, начинающейся со старейших городов Земли – в частности, Иерихона в современной Палестине и Чаталь-Хуюка в современной Турции.

пространства. Процесс их формирования можно назвать *виртуализацией города*. Рассмотрение виртуальных городов по сути представляет собой постановку вопроса: «*что еще есть в городе, кроме самого города?*». Если принять за точку отсчета, за исходную реальность города его материальное окружение (*built environment*), то вопрос стоит в том, какие еще плоскости города воспринимаются как реальные, но не имеют при этом (прямого) референта в форме материального окружения.

Для понимания виртуальной реальности современного города можно применить оригинальную перспективу, предложенную Лос-Анжелесским социальным географом Эдвардом Сохой (Soja 2000). Соха говорит о том, что в последние 30 лет XX века в мире наблюдаются процессы «*постмегрополисного перехода*» (postmetropolitan transition): городское пространство проходит через процессы “селективной деконструкции и все еще эволюционирующего реустроения [reconstitution] модернового метрополиса” (Soja 2000: 148). Общий взгляд на устроение пространства Соха конструирует на основе схемы, восходящей к работам Анри Лефевра о производстве социального пространства. Свою схему Соха он называет *триалектикой* (trialectics of cityspace) (Soja 2000: 10-12). Триалектика заключается в «*триалектической* взаимосвязи и взаимопересеченности трех пространственных «перспектив» Перспектива *Первого пространства* (Firstspace) – это *материалистическая* ориентация, сопоставимая с географическим анализом пространства (соответственно, с подходом зонирования, который использовался Чикагской школой; и с анализом геоистории у самого Сохи). В ней исследуются «*материализованные социальные практики*», паттерны городской жизни, поддающиеся измерению и картированию. Это воспринимаемое пространство, то есть, пространство так как оно доступно ощущениям, восприятиям, созерцаниям, разного фиксации (например, картированию). *Второе Пространство* (Secondspace) – это *субъективный* подход, анализирующий «*мысли о пространстве*»: образы, рефлексивное мышление, символические презентации. Это пространство

так, как его «видят» люди в своем сознании и как они о нем думают, и строят проекты относительно него («дискурсы» Сохи по сути являются каталогизацией второго пространства – то есть, того, как о городе думают социальные ученые). Следует отметить, что Второе Пространство тесно связано с отношениями пространственного господства и угнетения, так как в нем существуют проекты и концепции власти над пространством со стороны господствующих классов (к ним, например, относятся проекты городских планировщиков и управленцев).

«Мир вещей» и «мир идей» представляют разные понимания и эпистемологии, однако они, как пишет Соха, представляют городское пространство как *продукт* непространственных процессов (социальных и т.п.), но не как самостоятельный *источник* объяснений. Перспектива *Третьего пространства* (Thirdspace) – это объединение перспектив, происходящее на уровне *проживаемого* (lived) пространства, пространства в действительном течении времени и жизни, одновременно реального и воображаемого, действительного и виртуального. Проживаемое пространство – это “локус структурированного индивидуального и колективного опыта и действия” (Soja 2000: 11). Можно сказать, что человек *живет* именно в Третьем пространстве¹⁸.

Возвращаясь к вопросу о виртуальности в городской среде, можно указать, что виртуальная реальность принадлежит Второму пространству. Эдвард Соха рассматривает виртуальность в городе к одной из глав своей книги «Постмэрополис», говоря о «Сим-Городах»¹⁹ (Soja 2000: Chapter 11).

¹⁸ Третье пространство – это эпистемологическая проблема для социальной науки. Сам Соха, например, пытается «ухватить» третье пространство в третьей части своей книги «Постмэрополис». Он представляет коллаж из фрагментов речей, статей, литературных произведений, стихов, которые посвящены одному из эпизодов Лос-Анжелесской истории – «Волнениями Справедливости» (Justice Riots) в 1992 году, вызванными жестоким избиением полицейскими чернокожего водителя Родни Кинга, записанным на видеокамеру и показанным по телевидению.

¹⁹ «Сим-Города» (Simcities) – это метафора, которая обращается к резчайшему усложнению и ускорению городских процессов, размыванию границ между реальным и воображаемым, нарастанию процессов симуляции и виртуализации, которые приводят к

Прежде всего он обращается к идее реструктуризации образов города (*urban imaginary*) – ментальных и когнитивных «картирований» (*mappings*) городской реальности и интерпретативных сеток, сквозь которые мы думаем о местах, пространствах и сообществах, в которых мы живем, переживаем их, оцениваем и принимаем по отношению к ним решения (Soja 2000:324).

Здесь требуется определенное уточнение. Определение, которое дает Соха, ограничивает виртуальные города *ментальными образами*²⁰. В настоящей же работе это – только одна из сфер, в которой существуют виртуальные города. Многочисленные *символические образы* города, внешние (или точнее, «овнешненные») по отношению к индивидуальному сознанию, являются такой же сферой виртуальности, более того, именно распространение и увеличение числа (вплоть до своеобразной «инфляции») таких овнешненных образов метрополиса – в различных медиумах – является основной чертой современной виртуализации, которая отличает современный метрополис от городов прошлого. Здесь можно обратиться к идеям Вальтера Беньямина.

В своей классической работе «Произведение Искусства в Эпоху Технической Воспроизводимости» (Benjamin 2005 [1936]) Беньямин утверждал, что произведение искусства в прошлую эпоху, эпоху, когда технологическое воспроизведение предмета искусства было еще либо невозможно, либо очень затруднено, было укоренено в культурной *традиции*. Культурная традиция определяет то, как содержание уникального оригинала – «бытия во времени и пространстве, уникального присутствия в том месте, где оно есть» – воспринимается в культурном контексте в момент ритуала восприятия произведения искусства. Акт восприятия предмета

тому, что город (и управление городом) все более превращается в некий игровой процесс, напоминающий известную серию компьютерных игр *Sim City*.

²⁰ Ментальные образы города, конечно же, существовали всегда. Вообще, можно отметить, не останавливаясь в данной работе на этом подробно, что виртуальность как таковая вообще не является исключительной чертой (пост)современности: искусство, ментальные образы, рассказы и исторические повествования – все это сферы виртуальности, и все они так или иначе сопровождают человека с начала времен.

традиционного искусства, первоначально служившего в первую очередь ритуальным, магическим целям, сам по себе являлся ритуалом, приобщением к этому предмету искусства и к тому, что Беньямин называл его *аурой*. Можно сказать, что такой акт приобщения обладал качеством эксклюзивности. Негативное определение *ауры* выводится из того, что происходит с предметом искусства при его репродукции. Аура – это то, что теряется, когда предмет искусства размножается. При размножении предмет искусства отрывается от традиции и от того пространственно-временного локуса, в котором существует оригинал, от качества оригинальности и аутентичности, а как следствие – от ритуала. Снимается и качество эксклюзивности. Как пишет Беньямин, потеря ауры и подверженность размножению через воспроизведения сопутствует росту роли *mass* в «современном» мире. А массы стремятся оторвать искусство от его элитарности и эксклюзивности, приблизить искусство к себе – через его воспроизведение.

Применительно к виртуализации можно сказать, что виртуальные образы – в данном контексте это образы города – это массово воспроизведенный образ города, который многократно изменяется и трансформируется, приближаясь к тому, что Жан Бодрийяр называл «симулякрами» (Baudrillard 1988), копиям без оригиналов, копиям копий. Однако качество некоторой (гипер)реальности за этими образами сохраняется – они могут являться и являются предметами социальных отношений. Можно сказать, что у «гиперреалистичность» симулятивных образов города – это своего рода новая сверх-аура, которая появляется, когда старая аура исчезает²¹.

²¹ Нужно пояснить, что аура самой вещной материальной реальности города в ходе виртуализации действительно теряется. Забегая немного вперед, можно проиллюстрировать это ярким примером туриста, который, приезжая в Париж, разочаровывается – хотя он видит ту самую, оригинальную (!), настоящую Эйфелеву башню... которую он столько раз видел в кино и на фотографиях.

Итак, можно резюмировать сказанное и заключить, что *виртуальные города* – это символические образы, репрезентации городской среды, которые встраиваются в опыт человека, представляют самостоятельный опыт, переживание города и городской жизни. Они не имеют прямой связи с материальным референтом и нередко могут его подменять и симулировать. Сливание города и его стремительно увеличивающихся в числе образов – это фундаментальная черта современности. Виртуальность как второе пространство узловых точек современной урбанизированной мировой цивилизации соединяется с материальным основанием – вещной средой мирового города – в проживаемом третьем пространстве. Ко второму же пространству принадлежит изменяющаяся система фреймов человека, при помощи которых люди продолжают ориентироваться в новой гиперреальности и наделяют ее статусом поддающейся нормализации реальности («возвращая» ей «ауру»).

Теперь можно проиллюстрировать эту схему на примерах двух видов виртуальных образов города.

4. Виртуальные сферы города: два примера

1. Города как формальная и обезличенная структура

Первым видом виртуальных городов, на который обращается наше внимание, является виртуальный образ города в *планах городской застройки и развития*. Такие планы – разрабатывающиеся архитекторами, городскими планировщиками, городскими властями, землевладельцами, строительными компаниями, – представляют собой не имеющую точного и реального референта репрезентацию города, своеобразное видение желаемого, планируемого, проектируемого города, который эти агенты производят. Это достаточно замкнутый мир, имеющий специфические формы реализации, выхода в реальную вещную городскую среду (например, действия по перепланировке жилых районов).

Планы городской застройки обладают своей собственной специфической реальностью в той мере, в какой они реализуются в

действительных проектах. Для определенных агентов именно эти планы являются собой город – с которым они работают и который преобразуют. Эти же планы нередко выходят в публичный дискурс в качестве одного из образов города – например, при обсуждении перспектив перепланировки городских районов в СМИ. В качестве примера того, как планы застройки сливаются с действительным городом, можно привести анализ «тропа органического города», проведенный Т.Гибсоном на материале Сиэтла (Gibson 2003): город представлялся в СМИ как «больной живой организм», который перепланировка должна «вылечить». Провести параллели с Российским опытом легко, если, например, вспомнить публичные обсуждения сноса Хрущевских пятиэтажек в Москве.



Иллюстрация 1. Башня «Федерация». Изображение Wikipedia

2. Города как миф

Под *мифом* можно понимать в данном контексте некоторое конкретное «повествование о повествовании», трансформированное отражение городской среды, которое представляет ее в определенном свете. То есть, это воображаемый образ города, который накладывается на сам город, и формирует целостное представление о его устройстве. В миф могут

включаются сведения о его истории, его жизни, его художественные описания, отражения в кино, фотографии, изобразительном искусстве. Миф формирует особый город – «идеальный», *мифический город*, который является каждому человеку особой стороной и связь которого с «материальной реальностью» расплывчива и изменчива – но который тем не менее воспринимается как реальный и становится местом и предметом социальных отношений. В качестве примера такого виртуального города можно привести Петербург Андрея Белого, Дублин Джеймса Джойса.

Одним из ярких мифов современного города является система образов «постметрополиса» – образы *постсовременного города*, в котором сосуществуют глобальные и локальные феномены, соединяются и смешиваются культуры, формируются новые конфликтные области, в котором существует пласт «темной стороны», в том числе многочисленные и многосторонние образы «заброшенного», «разрушающегося», «мусора». Такой миф выражается в киноискусстве (такие фильмы, как «Бегущий по лезвию бритвы» или «Ночной дозор» и «Дневной дозор» представляют яркие картины: город будущего, или же меняющийся город настоящего), в выставках. В качестве одной из определяющих черт постметрополисного мифа можно выделить его нарастающую виртуализацию: расширение этого мифа за счет новых и новых наслойений символических реальностей, в том числе виртуальных образов, поставляемых глобализованными СМИ, Интернетом, компьютерными играми. Яркое описание постметрополисного мифа (само по себе мифологичное!) можно найти у Жана Бодрийара (Бодрийяр 2000; Бодрийяр 2006).



Иллюстрация 2. Метрополис будущего.

Кадр из фильма «Бегущий по лезвию бритвы», 1986.

5. Визуальное измерение виртуального города

В заключение настоящей статьи необходимо упомянуть важнейший аспект, связанный с характеристикой современной городской виртуальности. А именно, это взрывной рост роли *визуального*. Визуальное измерение виртуальной реальности (подразумевающее визуальный же его анализ), заключается в том, что виртуальные структуры репрезентируются визуальными образами и через визуальные образы воспринимаются. В каком-то смысле, виртуальность реальна в силу своей «нарисованности». То есть, образ метрополиса – это в действительном смысле изображение. Кинематограф, фотография, сгенерированные компьютером изображения, телевидение – все это медиумы, которые предоставляют технологическое основание для формирования визуальных образов в ходе виртуализации. Уже существующие виртуальные образы «обрастают» визуальными изображениями, например, к этому можно отнести экranизации текстов.

Основным направлением дальнейшей работы по исследованию виртуальных образов метрополисной реальности является изучение тех социальных отношений, которые возникают вокруг этих образов: это отношения в первую очередь производства и потребления этих образов определенными социальными группами. Что в свою очередь является

ключевой частью исследования современной городской жизни в целом – которая без виртуальных образов уже не мыслима.

6. Литература

1. Бергер П. и Т.Лукман. 1995 [1966]. *Социальное конструирование реальности: трактат по социологии знания*. М.: Медиум.
2. Бодрийяр Ж. 2000 [1986]. *Америка* [пер. с Фр. Д.Калугина]. СПб: Издательство «Владимир Даль».
3. Бодрийяр Ж. 2006 [1997]. ‘Город и ненависть’ [пер. с Фр. Б.Нарумова] // *Логос 1991-2005. Избранное. В 2 т. Т.2.* М.: Издательский дом «Территория будущего». Стр.437-448.
4. Иванов Д.В. 2002. *Виртуализация общества. Версия 2.0.* СПб.: «Петербургское Востоковедение».
5. Руднев В. 2005. *Словарь Безумия*. М.: Независимая фирма «Класс».
6. Собчак В. 2006 [1999]. ‘Города на краю времени: урбанистическая кинофантастика’ // Самутина Н. (ред.). 2006. *Фантастическое Кино: Эпизод Первый*. М.: Новое Литературное Обозрение. Стр.104-123.
7. Самутина Н. (ред.). 2006. *Фантастическое Кино: Эпизод Первый*. М.: Новое Литературное Обозрение.
8. Amin A. and N.Thrift. 2002. *Cities: Reimagining the Urban*. Oxford: Polity.
9. Baudrillard J. 1988. ‘Simulacra and Simulations’ // Baudrillard J. *Selected Writings (edited by M. Poster)*. Stanford, CA: Stanford University Press. Pp. 166-184
http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html, загружен 11.01.2006).
10. Beaverstock J., P.Taylor and R.Smith. 1999. ‘A Roster of World Cities’. *Cities*, Vol.16 No.6, pp.445-458.
11. Benjamin W. 2005 [1936]. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*.

- (<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm>, published Feb. 2005, retrieved 12.05.2006).
12. Castells M. 2000. *The Rise of the Network Society. 2nd Ed. (Information Age: Economy, Society and Culture: Vol.1)*. Oxford: Blackwell Publishing.
 13. Gibson T. 2003. ‘The Trope of the Organic City: Discourses of Decay and Rebirth in Downtown Seattle’. *Space and Culture*, Vol.6 No.4, pp.429-448.
 14. Ritzer G. and D.Goodman. 2004. *Modern Sociological Theory. 6th Ed.* New York: McGraw-Hill.
 15. Sassen S. 2001b. *The Global City. 2nd Ed.* Princeton: Princeton University Press.
 16. Soja E. 2000. *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions.* Oxford: Blackwell Publishing.
 17. Urry J. 2000. *Sociology Beyond Societies: Mobilities for the Twenty-First Century.* London: Routledge.
 18. Urry J. 2002. ‘Mobility and Proximity’. *Sociology*, Vol.36 No.2, pp.255-274.