

ЭДВАРД СОЙЯ¹

Постметрополис. Критические исследования городов и регионов

Города-призраки: распадение городского воображаемого

Данный (шестой) дискурс постметрополиса непосредственно связан с другой реструктуризацией конца XX века, другой продолжающейся деконструкцией и реконституцией нашего современного жизненного мира, мировоззрения и жизненного пространства. Таким первичным фокусом является реструктуризация *городского воображаемого*, нашего ситуативного и фиксированного на городе сознания, а также формы и способы воздействия этой идеологической рефабрикации на повседневную жизнь постметрополиса. Далее мы коснемся того, как реструктуризация фиксированного на городе сознания распространяет свою сферу влияния на способ формирования области, в которой городское пространство и общество упорядочены и подконтрольны; как они объединяются перед лицом мощных дезинтегративных сил. Поскольку предшествующая глава была посвящена скорее непосредственному упорядочению технологий наблюдения, территориальных запретов, заключения в тюрьму, вообще полицейской сферы, шестой дискурс исследует более тонкую и дифференцированную форму социальных и пространственных регуляций, тех, что буквально и фигурально «играют с разумом», манипули-

¹ Этот текст представляет собой неполный перевод заключительной, одиннадцатой части второго раздела («Шесть дискурсов постметрополиса») книги Эдварда Сойя «Postmetropolis. Critical Studies of Cities and Regions», увидевшей свет в американском издательстве «Blackwell Publishers» (Мэлден, штат Массачусетс) в 2001 году. Переводчик взяла на себя смелость ограничиться теми фрагментами книги, которые имеют отношение непосредственно к философии городского пространства, оставив за границами перевода апелляции Эдварда Сойи к столь актуальным сегодня компьютерным играм (параграф «Simsities, Simsitizens, and hyperreality-generated crisis» [«Города-призраки, их жители и кризис, порожденный гиперреальностью»] и конкретно-политическим реалиям и злободневностям (параграф «SimAmerica: a concluding critique» [«Воображаемая Америка: заключительная критика»] — ничто не устаревает так быстро, как актуальность и злободневность. — *Прим. перев.*

руя-направляя цивилизованное сознание и популярные образы городского пространства и городской жизни к поддержанию порядка.

Городское воображаемое в том смысле, в котором этот термин используется здесь, относится к нашему ментальному и когнитивному картографированию (топологии) городской реальности и интерпретативных координатных сетей, согласно которым мы мыслим о чем-либо, знаем по опыту, оцениваем и решаемся на действие в местах, пространствах и коммуникациях, в которых мы живем. Постфордистская экономическая реструктуризация, усиливающаяся глобализация, коммуникационная и информационная революция, детерриториализация и ретерриториализация культур и идентичности, рекомпозиция городских форм и социальных структур, и многие другие обстоятельства, формируя переходный период постметрополиса, значительно реконфигурировали наше городское воображаемое, делая его с одной стороны более размытым, с другой же — проясняя его границы и значения, творя новые способы мышления и действия в городской социальной среде. Мы, как никогда, живем в ситуации одновременно глобального городского пространства, где сцепления перспективы, которые казались удаляющимися и в то же время непонятными барьерами для человеческой коммуникации, теперь становятся более проницаемыми и открытыми. Просматривая заголовки представленных выше текстов², мы, кажется, вводим новый городской «гиперкосмос» невидимых городов, постмодерного урбанизма, электронных сетей, виртуальных коммуникаций, отсутствующих географий (nowhere geographies), сотворенных компьютером искусственных миров, кибергородов, городов-призраков (Simsities), городов-бит. В настоящее время ученые, мэтры и не очень, предприняли попытки создать теоретическое и практическое чувство этих реальных-и-воображаемых городов и соответствующей реконституции образа города в нашем сознании, которое и определяет широкое поле шестого дискурса.

«Разобранная образность» города-космоса: путешествия в гиперреальность

Город существует как серии двойных оппозиций; это официальная и низовая культуры; это реальное место и сайт воображения. Он создает сеть улиц, частной застройки, общественных зданий, транспортных систем, парков и магазинов параллельно комплексу позиций, характерных черт, привычек, ожиданий и надежд, которые заключены в нас как в городских субъектах. Мы обнаруживаем, что городская «реальность» не сингулярна, но множественна, что внутри города всегда есть другой город.

*Яан Чамберс: Популярная культура:
опыт метрополиса (1986)*

... Логическое различие между Реальными Миром и Возможными Мирами было определено подорвано.

*Умберто Эко, Путешествия в Гиперреальность
(1986, 14)*

² В английском оригинале перед текстом содержится список так называемых «Representative Texts» — список использованной литературы, которая служит ключом к кратким библиографическим описаниям, содержащимся в тексте. Поскольку подавляющее большинство этих источников указано в подстрочных примечаниях, мы не приводим их здесь, чтобы не усложнять текст. — *Прим. перев.*

Включенный в практически каждый аспект изменения городского восприятия был реализацией того, что стало труднее, чем когда-либо прежде, передать разницу между тем, что есть «реальное», а что — «воображаемое», что может быть надежно идентифицировано как факт в противоположность тому, что должно быть ясно маркировано как фикция. Это неоднозначное размывание породило новый словарь, нацеленный на фиксацию одной фундаментальной предпосылки: та действительность, Реальный Мир, упомянутый Эко, не является больше тем, чем был раньше. Мы слышим о книгах, описанных как «фэшн», о «реальности телевидения» и имитации ежедневных новостей, о «спин-докторах», ткущих действительность на потребу в удобоваримых «кадрах дня» и ловких изображениях. Словами Эко, мы постоянно погружены в море «реалий-фальсификаций» и «абсолютно фальсифицированных городов», реконструированных фантастических миров, которые являются «более реальными, чем сама реальность». Целые новые кибермиры были созданы из «виртуальной реальности», «искусственного интеллекта» и «цифровой общности». Внешняя политика, политические кампании, судебные разбирательства, даже войны происходят с привлечением внимания к публичной и частной системе образов, замещающей впечатлениями от происходящего точное познание действительных фактов.

Термин, который возник для того, чтобы получить широкое распространение для дефиницирования и концептуализации этого увеличивающегося смещения и слияния реального и воображаемого — это термин *гиперреальность*. Интересно отношение между префиксами терминов «гиперреальность» и «постмодерн». Оба префикса, «*пост-*» и «*гипер-*», также, как и сходные префиксы «*мета-*» и «*транс-*», включают в себя понятие движения *за, по другую сторону* существующего положения вещей, хотя каждый имеет дополнительные значения по отношению этого движения. *Пост-* и *мета-* означает «после», а также важное изменение размещения, позиции, или природы. *Транс-* — это, скорее, «через, сквозь», но также может относиться и к изменению в условиях. *Гипер-* добавляет ко всему этому ощущение ускорения, часто с оттенком избытка. В дебатах по поводу нового состояния мира (современности или модерности) последнего периода современности, каждый из этих префиксов (постмодерн, метамодерн, гипермодерн, трансмодерн) употреблялся для того, чтобы обозначить тонкие вариации этой темы. Точно таким же образом мы можем привести множество аргументов для использования таких терминов, как «постреальность», «метареальность» и «трансреальность» вместо «гиперреальности». Но так же, как «постмодерн», термин «гиперреальность» был введен в повседневный и научный оборот (в том числе и неверные его интерпретации) и остается наиболее предпочтительным термином.

Есть много разнообразных путей внутрь шестого дискурса и его практических и теоретических исследований того, как гиперреальность влияет на образ города. Многие из этих «путешествий в гиперреальность» вызывают ощущение «дежа-вю», и многие составляющие этого ощущения были уже обсуждены в этой книге (к примеру, в Части 2). В этих связях с тем, к чему мы пришли раньше, и заключается перемещение центра дискурсов постметрополиса относительно перспектив и репрезентативного стиля культуркрити-

ческих исследований. Принимая во внимание, что непосредственный культурный критический анализ был введен в предшествующих главах только окольным путем, здесь именно он становится основным.

Жан Бодрийяр и прецессия симулякра³

Абстракция сегодня — это не более чем карта, дубликат, зеркало или понятие. Симуляция — не более чем территория, отражающая бытие или субстанцию. Это — генерация моделей реального без подлинности или реальности: гиперреальное. Территория более не предуготовляет путь карте, не переживает ее. Теперь это — карта, которая предшествует территории — *прецессия симулякра*, это — карта, которая порождает территорию... территория, чьи обломки медленно гниют на карте, чьи остатки существуют здесь и там в пустынях, которые больше не принадлежат Империи, но наши собственные. Пустыня реального самого по себе.

Жан Бодрийяр. Симуляции (1983): 1–2

Мир, в котором мы когда-то уверенно обсуждали изменение и возрождение, течения и направления, был твердью, в которой мы могли сообщить разницу между идеей и ее отражением, представлением и тем, что представляется, образом и реальностью. Но теперь эти две вещи безнадежно перепутаны, говорит Бодрийяр... Возьмем наиболее важное из его понятий: это симуляция («симулирующий иметь, что не имеет»). Можно подумать, что симуляция состоит в претензии на то, что что-то — совсем не то, что оно есть фактически; это не пугает нас, поскольку мы чувствуем, что мы знаем, как отличить притворство от реальности. Бодрийярова симуляция, однако, означает совсем не это; она уничтожает любое различие между категориями истины и лжи, реального и воображаемого. Мы больше не имеем никаких критериев проверки на притворство или реальность или знания, что есть что. Из этого положения нет никакого выхода. Чтобы дать отчет о происходящих изменениях, мы должны сказать, что «с этого момента» «отношения полностью изменились», что карта сама по себе предшествует территории как символ вещи. Однако этот разговор сам по себе незаконен, поскольку симуляция неуправляема, даже слова, которые мы используем как «симулякры, обладающие тем, что они не имеют», также имеют значения и ссылки. Фактически мы не знаем разницы между картой и территорией и не узнали бы ее, даже если столкнулись бы с самими вещами непосредственно, нос к носу.

Зигмунт Бауман, Исчезновение внутрь Пустыни⁴

Жан Бодрийяр, французский социолог и философ, возможно, является наиболее известным теоретиком и интерпретатором расширяющейся сферы гиперреальности и вызванного ею размывания границ между «реальным» и «предполагаемым». Его гиперреальные путешествия крутятся вокруг того, что он называет «прецессией симулякра», совокупной заменой реального (мира) его симулятивными представлениями или образами, процесс, который он обозначил, в высшей степени характерен для таких мест, как Южная Калифорния, где виртуальным образом вся реальность является сейчас реалистичной симуляцией⁵. В первой половине *Simulations (1983)*, маленькой книги, в которой обсуждается эта прецедентно-разрушительная прецессия в деталях, он

³ Части этого раздела взяты непосредственно из Главы 8 *Thirdspace*, 1996: 239–44.

⁴ Zygmunt Bauman, «Disappearing into Desert», *Times Literary Supplement*, December 16–22, 1988; см. также: *America*, London and New York: Verso, 1988.

⁵ Лос-Анджелес был в сознании Бодрийяра еще до его путешествия по Америке. В *Simulations*

начинает с пассажа из *Экклезиаста*, напоминая нам библейское использование термина *simulacrum* (совершенная копия оригинала, которого никогда не было в действительности) для отсылки к вере в то, что хлеб и вино причастия *реально* есть тело и кровь Христова, что статуя в алькове *реально* является Девой Марией: «Симулякр — это не то, что скрывает правду, это — и правда, которая скрывает, что ее нет. Симулякр правдив». Таким образом, симулякр «предуготовляет путь», или предшествует, или становится во главе реальности *самой по себе*, по крайней мере для тех, кто искренне верит. Бодрийяр секуляризует библейское понятие симулякра в качестве мощного ресурса для понимания наиболее конкретных тем современности, особенно для расширяющейся области-домена и господства-доминирования гиперреальности.

В своей наиболее известной пространственной аллюзии, вдохновленной волшебным реализмом Хорхе Луиса Борхеса, Бодрийяр показывает, что сегодня карта, картографическая репрезентация или имидж имеют все больший и больший приоритет перед реальной территорией, которая есть область значений репрезентации. Другими словами, репрезентация становится реальностью, без чего-либо еще, что лежит *за* ней. Для Бодрийяра нет больше никаких двойных или скрытых территорий или городов, которых можно найти по ту сторону поверхности. Все, включая образ города, теперь сконцентрировалось вокруг симуляций и симулякра. Бодрийяр разрушает убежище своих воззрений тысячью различных путей. «Закон и порядок», и, вместе с этим, все формы инкарцерации (насильственного заключения в тюрьму) и полицейского регулирования, реально не могут быть ни чем иным, как симуляцией» (1983: 39). Сейчас «невозможно различить процесс реальности или доказать реальность», поскольку «гиперреализм симуляции повсюду выражен акцентированным реальным сходством с самим собой» (1983: 41, 45). Претерпели трансформацию даже сферы нашего производства. «То, что ищет общество через производство и перепроизводство, является реставрацией реальности, которая убегает от него. Именно поэтому современное «материальное» производство является само по себе гиперреальным» (1983: 44)⁶.

(Нью-Йорк: Semiotext(e), 1983: 26) он описывает Лос-Анджелес как окруженный «воображаемыми станциями», которые подают «энергию-реальность» к месту, которое не является более ничем. Это только «сеть бесконечных, нереальных циркуляций», «бессмысленная рукопись» и «картина вечного движения», «бессрочный кинофильм», который «скачивает» «сигналы детства и фантомы» в старый образ города.

⁶ Это наблюдение над производством и воспроизводством лежит в основе критического анализа положений марксистской теории. В ранних работах Бодрийяра о «зеркале производства», «политической экономии знака» и особенно «символическом обмене» он попробовал переосмыслить марксизм настолько, насколько это соответствовало его собственному интересу к материальному производству и одновременно позволяло распространить концепты потребительской стоимости и обменного курса на более широкие культурные и символические производственные процессы. В *Simulations* он символически разрывает свои связи с марксизмом и родственными формами исторического материализма и структуралистского анализа, реконструируя полную материальную основу производства и перепроизводства (внутренний механизм капиталистических кризисов) сначала как «суперструктуру», а затем как гиперреальность. Из ранних работ Бодрийяра см. *The Mirror of Production [Зеркало производства]*, tr. and intro by Mark Poster, St Louis: Telos Press, 1975; *For a Critique of the Political Economy of the Sign [К критике политической экономики знака]*, tr. and intro by Charles Levin, St. Louis: Telos Press, 1981.

Проводя различие между симуляцией (моделированием) или диссимуляцией (сокрытием, простой нерелевантностью или ложью), Бодрийяр полемизирует:

Диссимулировать – притворяться не имеющим то, что имеешь. Симулировать – притворяться имеющим то, что не имеешь. Одно предполагает присутствие, другое – отсутствие. Но дело еще более усложнилось, поскольку симулировать – это не просто притворяться... [для] придуманных листьев принцип действительности неповрежден: разница всегда чиста, она только замаскирована; поскольку симуляция угрожает различию между «истиной» и «ложью», между «реальным» и «воображаемым». (1983: 5)

Помещая свои аргументы в современный контекст, Бодрийяр убеждает нас узнать статус, например, «реальной» войны в Персидском Заливе, которая фактически велась не на Ближнем Востоке, а, скорее, в траншеях СИ-ЭН-ЭН и глобальных средств массовой информации. Война в Персидском заливе (и, по существу, почти каждое другое крупное событие прошедших двух десятилетий) состояла из имиджей, репрезентаций и впечатлений по крайней мере на столько же, насколько она состояла из пушек, нефти и других «основных» материальных условий. Он переосмысляет Уотергейтский скандал тем же самым образом, заявляя, что «первоначальной проблемой было диссимулировать, скрыть скандал», то есть лгать по его поводу, в то время как сегодня – «проблема – скрыть факт, что его не было», поскольку то, что выступало в качестве скандала, фактически является нормальной работой американского правительства (1983: 28). Как всегда, Бодрийяр (гипер)ярко преувеличивает этот момент, для того, чтобы подчеркнуть важность отвергнутого им аргумента, поскольку что-то глубоко отличное происходит сегодня в отношении между реальным и воображаемым, создавая эпохальное изменение того, как мы постигаем мир и действуем в его пределах. Мы видим: *реальность уже более не то, чем имела обыкновение быть.*

Постоянное и часто целенаправленное преувеличение Бодрийяра возмутило и дезориентировало многих его читателей. Многие, особенно левые, отклоняют его работы из-за их, по-видимому, сведенных на нет политических импликаций, из-за очевидного призыва смириться и жить с непреодолимым миром симуляций, нежели бороться с ними. Но основой его наиболее фантастических выкладок является мощный критический анализ современной эпистемологии (науки о том, каким образом мы знаем, что наше познание истинно и полезно), который достоин внимания из-за новых открытий, привнесенных в понимание реструктурированного образа города и перехода к состоянию, обозначенному нами как постметрополис, т.е. «город после города». Прежде чем резко отвергать Бодрийяра (или собрание его сочинений), полезно рассмотреть эти эпистемологические аргументы.

Бодрийяр начинает свою критику с того, что он называет «последовательными фазами имиджа», философским регламентом, чья периодизация может интерпретироваться как звено критической *эпистемы*, (ключевого способа познания) в разработке культуры Запада после Просвещения, или, проще, серии различных моделей для создания практического смысла мира. Первая эпистема или фаза зафиксирована в метафоре *зеркала*, с образом, обозначенным как «отражение базисной действительности». Практическое познание происходит из нашей способности схватывать в рациональной

мысли чувственно воспринимаемые «отражения» реального эмпирического мира, выбирать и классифицировать точную, хорошую, полезную информацию из сопровождающего шума и искажения. По преимуществу, это эпистемология современной науки и научного метода. Она работает по сей день в биологических и физических науках, ряде гуманитарных дисциплин как доминирующая эпистемология, и все еще рассматривается, несмотря на ее хулителей, как важное основание для критической мысли и практики, то есть для создания практического смысла мира, чтобы изменить его к лучшему.

Вторая критическая эпистема была наиболее систематически разработана в девятнадцатом столетии, хотя, так же, как и для первой, предпосылки для ее формирования можно найти в гораздо более ранних эпохах. Ее метафорическим воплощением было не зеркало, но *маска*, вера в то, что «правильные» отражения, потенциально получаемые из эмпирического мира реальности, блокированы вводящим в заблуждение покровом ложных или поддельных явлений. По словам Бодрийяра, изображение «маскирует и извращает базовую реальность». Практическое познание и критическое понимание нуждаются в срывании масок, демистификации внешних явлений, углублении и проникновении за покровы эмпирического мира отражений, которые можно измерить. Систематическая экспозиция этого способа критического дискурса тесно связана с разработкой различных форм структурализма, от Маркса, Фрейда и Соссюра, к более современной культурной критике в искусстве, литературе, и эстетике (где можно утверждать, что в живописи, поэзии или в историческом тексте всегда существовала нетеоретическая форма исследования, которая скрыта за явлениями). Эта альтернативная эпистема, вероятно, была доминирующей контрэпистемологией для открытой критической теории и практики на протяжении всего двадцатого столетия.

По Бодрийяру, третья эпистема может быть обнаружена рядом с другими в конце двадцатого столетия в новой критической эпистемологии, метафорическим выражением которой выступает *симулякр*. Здесь образ начинает служить маской «отсутствия базовой реальности», демонстрируя переход от простого сокрытия (т.е. притворство не иметь то, что реально имеешь, ложь или иллюзии, которые происходят из-за восприятия внешней стороны вещей) к увеличению «ликвидации всех референций», замене знаков и симуляций реальностью, которая *реальна сама по себе*. Эта прецеденция симулякра угрожает самому существованию различий (и, следовательно, нашей способности их различать) между истиной и ложью, реальностью и воображаемым, знаком и значением. Даже лучшие формы материалистической науки и критической теории не могут уловить важности и значения этой прецеденции симулякра, с ее эрозией традиционной системы референций и запутанности в обозначениях того, что реально, а что — нет.

Бодрийяр, однако, на этом не останавливается. К первым трем эпистемам он добавляет четвертую фазу, разновидность окончательного положения вещей, где образ «не имеет абсолютно никакого отношения к какой бы то ни было действительности; он — чистый симулякр самого себя», «непрерывный замкнутый контур без референции или круговой референции». Однако, мы можем возразить, что у Бодрийяра эта четвертая фаза представлена лишь как стратегия, как надвигающаяся возможность — как его собствен-

ная версия апокалипсиса постмодерна, то, что требует непосредственной политики действия и сопротивления, — в любом случае правомерно интерпретировать все, написанное Бодрийяром, начиная с *Simulation*, как реакцию на *свершившийся факт*; мир, в котором базисная реальность полностью исчезла и все, что осталось, есть лишь «экстаз коммуникации», — фраза, которая помогла сделать его культовой фигурой и учителем для всех сетевых серверов и поклонников киберпространства. Я предпочитаю представить себе предыдущий аргумент и согласиться с ним, поскольку последний мог бы скрыть слишком много противоречий прогрессивного противодействия и реакции по отношению к превалирующим условиям постмодерна и современного постметрополиса. В заключение этого раздела и как вступление к следующему, я процитирую Селест Олалкуага.

... дискуссии о постмодерне не выходят за границы тех, которые пару десятилетий назад Умберто Эко окрестил «apocalittici e integrati» и которые касались бурной полемики относительно добра и зла средств массовой информации. В Соединенных Штатах они имели несколько самостоятельных оттенков, в частности, особой постмодерной шизофренией, вследствие которой теоретики одновременно любят и ненавидят постмодернизм. Возможно, наиболее интересным представителем из них является эксцентричный космический пророк Жан Бодрийяр, простое упоминание его имени производит на участников дискуссии примерно тот же эффект, что Моисей на Красное Море. Лично я склоняюсь к неоднозначной его оценке, с некоторых пор, несмотря на несомненное влияние взглядов Бодрийяра и веру, что симуляция является фундаментальной для понимания постмодернизма, я не соглашусь полностью с его окончательным выводом об исчезновении референта.

(*Olalquiaga, 1992: xv*)

Селест Олалкуага и постсовременная психастения

Тела становятся подобно городам, их временные координаты трансформируются в пространственные. В поэтической конденсации, история была заменена географией, легендами карт, памятками сценариев. Мы больше не чувствуем себя как непрерывность, но как локализацию или, скорее, дислокацию в городском/окологородском космосе. Прошлое и будущее заменились иконками (значками): фотографии, почтовые карточки и фильмы скрывают их утрату. Избыток информации управляет этим исчезновением времени, сводя его к принудительной хронологии. Процесс и изменение сейчас объясняют кибернетическим преобразованием, при котором все труднее и труднее почувствовать разницу между нашими органическими и нашими технологическими самостями. Более невозможно быть внедренным в историю. Вместо этого мы связаны с топографией компьютерных экранов и видеомониторов. Они дают нам язык и образы, которые мы пытаемся передать другим и увидеть самих себя (1992: 93).

Постмодерное смешение времени и пространства, в котором временная непрерывность сжалась (коллапсировала) в протяженность и пространственный размер свелся к дублию, городская культура трансформировалась в гигантскую голограмму, способную к созданию любого изображения, кроме очевидной пустоты. В этом процессе время и пространство преобразовано в иконки-значки самих себя и последовательно превращены в сценарии. (1992: 19)

Олалкуага представляет другую картину гиперреальности повседневной жизни в новую Информационную Эру, более специфично урбанистическую

и более отчетливо пространственную, нежели Бодрийяр. В *Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities* (1992), она пишет о растущем психологическом недомогании, принесенном коммуникационной революцией и многими другими факторами, влияющими на то, как мы относимся к среде нашего обитания, к месту и миру, в котором мы живем. Она называет это недомогание психастенией и связывает его с тем, что неоднократно было описано как «условия постмодерна», выражаясь литературно и фигурально, «потерянность в пространстве». Как указано во Введении к Части II, Олалгуага определяет психастению как «нарушение в отношениях между собой и окружающей территорией», беспокоящую неспособность определить границы наших собственных тел. Нормальные пространственные параметры тела, эта «ближайшая география», все более и более смешивается с *воображаемыми пространствами*, ведущими нас к отказу от собственной идентичности, «чтобы охватить пространство вовне», к приспособлению самих себя к широкой социальной среде, где мы превращаемся в ничто как дифференцированный объект (1992: 1–2).

Этот виртуальный и пространственный кризис идентичности непосредственно связан с размыванием различий между телом, собой, городом и каждым из этих миров, их воображаемыми или симулятивными формами. Все более и более наши воображаемые карты реального мира кажутся «предшествующими» и соединяются скорее, чем просто зеркало или маска, с реальными географиями повседневной жизни, (возвращаясь к терминам Бодрийяра). Эти представления или образы, в свою очередь, затрагивают все, что мы делаем, начиная с того, где мы покупаем и заканчивая тем, за кого мы голосуем; от наших мнений относительно глобальных вопросов, до того, кого мы выбираем в качестве сексуальных партнеров. Жители все более и более приспособляются к социальной среде пространственных представлений и симуляций. Пространственное расположение и образы местообитания заменили память, опыт, историю. Связь с «топографией компьютерных экранов и видеомониторов» обеспечивает непосредственный язык и образы, необходимые для того, чтобы «передать другим и увидеть самих себя».

Такая пространственная психастения не уникальна по отношению к культуре постмодерна. Города и другие пространства социальной жизни всегда имели власть абсорбировать и репрезентировать сознание и идентичность. Отличие сегодняшних дней — в эпидемическом масштабе и возможностях этих симулятивных пространств, и в их заразительной мощности принимать очертания субстанции и значения нашего современного жизненного мира, мировоззрения и жизненного пространства. Но Олалгуага не только представляет их как совершенно отрицательную или полностью неизменяемую силу, и это очень важно. Как она полагает, у нас есть критический выбор для действия. Мы можем просто получать удовольствие от бесспорного очарования психастенического растворения в космосе, изменяющего наш костюм через присоединение нас к каждому искушающему новому сценарию, будь то мир Диснея или электронный Интернет. Или мы можем повернуть процесс вспять, к участию в более творческой *пространственной практике трансгрессии, пересечению границы и их новому устройству, к согласию на право быть различным*, которое может перенаправить распространение гиперре-

альности с его изначально консервативных каналов к более прогрессивным целям, — попутно при этом обсуждая преимущества расширяющегося пространственного размаха, размытых границ, разрушения жесткой иерархии, гибкости и фрагментации.

В противоположность бодрийярову сценарию судного дня культуры постмодерна, где, кажется, нет никакого выхода, или альтернативных моралистических лево-либеральных версий, которые погрязли в ностальгии и носят траур по всему, что было утрачено в культуре постмодерна, Олалуга замечает новые возможности для творческого сопротивления и ниспровержения, открытым перцессией симулякра, распространением гиперреальности, и радуется этим возможностям. Обращая свое внимание на современные культурные пространства Латинской Америки и их влияние на «латинизацию Соединенных Штатов», она получает свой собственный постколониальный мегалополис, названный Тупиникополисом, по имени «ретрофутуристической» группы индейцев Тупи, которые выступили в соревновании на лучшую «самбу» на Бразильском карнавале 1987 года, раскатывая на сверхзвуковых японских мотоциклах, нарядившись в ярко раскрашенные теннисные туфли и фосфоресцирующие перья, и принесли с собой «урбанистический сценарий “хай-тек”»: экспрессионистические диагонали и спирали, обозначающие хайвэй, небоскребы, неоновые рекламные щиты, торговые центры, Тупиколониальный Банк, Тупи Палас-Отель и дискотеку. Используя этот и другие латиноамериканские примеры (чилийский панк-монумент; Супербаррио — культовая фигура для Латинской Америки, он вышел из трущоб Мехико-Сити в конце 1980-х, чтобы противостоять коррупции полиции, грязи и бедности) Олалуга, несомненно, говорит о постколониальной ситуации, о постмодерне, о «постметрополисной» версии новой культурной политики различия, репрезентации и идентичности, о латиноамериканском стиле.

Собственная латиноамериканская версия интернациональной культуры повернула гиперреализм к уникально пародийным атрибутам. Этот «волшебный гиперреализм» часто превращает имидж колонизированного народа, смиренно подвластного открытиям метрополии, в одну циничную публику, со смехом карнавализирующую то, что чувствовалось (ощущалось, воспринималось) как бесплодные оттенки культур с очень небольшим чувством их собственного приукрашивания (1992: 75).

Она находит этот гибридизированный «знаковый радикализм», с его пародийным желанием «перевернуть парадигмы, произведенные Первым Миром», в месте, где

... могут быть найдены наиболее захватывающие культурные предложения момента. Находясь за постиндустриальной меланхолией и ностальгией идентичности и на стороне рыночной глобализации этничности, юмористическая карнавализация образов масс-медиа, как и артистическая экспозиция научных дисциплин... работают исключительно в пределах знаковой области, чтобы провозгласить таким образом гибкий язык, который может быть изогнут, искривлен, направлен на удовлетворение гораздо большего количества нужд, чем тот, который создавал прежнюю систему знаков. Путешествуя по долгой истории переплетающихся кодов и театризованных ролей, постколониальные культуры в этом повороте показывают, как мир может также быть сценарием для своего собственного режиссируемого и зрительского наслаждения (1992: 91).

И здесь снова у нас появляются намеки на то, что уже было описано как «обнаружение пределов пространства радикальной открытости», места традиционного притеснения достоверности, но одновременно и нечто, могущее быть трансформированным в творчески-деструктивные симуляции и эклектические сообщества сопротивления⁷. Такие пространства радикальной открытости должны сохраняться открытыми и активными, в противоположность нигилистической закрытости *бодрийяризма* и прожорливой силе киберпространства. Последующий путь мы будем проделывать внутрь гиперреальности, транслируя все, позитивное и негативное, в нашу сферу управления.

Кибер-пространство и электронное поколение гиперреальности

Перенос философских и эпистемологических дебатов по поводу гиперреальности в жизненные миры посметрополиса требует перехода через опосредствующую подобласть шестого дискурса, ту, которая представляет себя как определение первичной причинной среды для производства и воспроизводства гиперреальности. Эта подобласть связана как с многими неологизмами и изобретенными словарями, так и как многим другим из того, что уже обсуждались. Но есть один, который возник из вербальных глубин современного сознания и культуры, чтобы стать почти главным. Этот термин — *киберпространство*, греко-латинская комбинаторная форма, подобно терминам телевидение или гетеросексуал. Критическое путешествие по этому захватывающему миру порожденной электроникой гиперреальности предусматривает другую точку ввода в реструктурированное городское воображаемое.

Префикс *cyber-* произошел от греческого глагола, означающего править (к примеру, упряжкой волов, колесницей или судном), или, в более широком смысле, *управлять*. Наиболее широко этот префикс стал использоваться в английском языке более сорока лет назад, чтобы определить новую науку «кибернетику», изучающую контролирование и коммуникации как в живых организмах, так и машинах, с помощью так называемой «теорией информации». В последующей эволюции кибердискурса кибернетика дала толчок к созданию целой семьи терминов, обозначающих открытие порожденного технологиями нового мира СМС⁸ (компьютерной коммуникативной среды), которая все больше и больше становилась связанной с понятиями гиперреальности (с постоянными кивками в сторону философии Бодрийяра)⁹. Однако, одновременно используя слова «кибер-» и «пространство», кибернетика явно и настойчиво заставляла трактовать «управление пространством»

⁷ Эта серьезная игровая традиция transgressive «магического гиперреализма» является особенно богатой в Латинской Америке и достигает особой глубины в современной литературе чикаго, часто фокусируясь на Лос-Анджелесе. См., напр.: Guillermo Gomez-Pena, *Warriors for Gringostroika*, St. Paul: Graywolf Press, 1993.

⁸ От computer-mediated communication

⁹ См. сервер «Baudrillard on Web»: <http://www.edu/english/apt/collab/ baudweb.html>. Сайт содержит большой список «ссылок на работы о Бодрийяре и самого Бодрийяра», включая эссе Марка Ньюнса (Nunes) — «Бодрийяр в киберпространстве: интернет, виртуальность и постмодерн» («*Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality u Postmodernity*»), первоначально изданную в *Style* 29, 1995:314–27.

не просто как метафору. Несмотря на то, что кибернетику редко вспоминают в наши дни, понятие киберпространства проникло в глубины массового сознания и во многом определяет современную культуру пространства и времени на пороге двадцать первого столетия¹⁰.

Вообще первое использование термина «киберпространство» приписывается романисту Уильяму Гибсону. В его книге 1984 года «*Neuromancer*» — научная фантастика или магический гиперреализм? — рассказ посвящен компьютерным «ковбоям» (или «кибернаутсам»), сводящим нашу нервную систему к «Матрице», Гибсон создал свою собственную модель того, что теперь превратилось в «искусственный» мир *виртуальной реальности*, наиболее широко используемый современный синоним киберпространства¹¹. Гибсон представляет киберпространство как «согласованную галлюцинацию, вызываемую ежедневно миллиардами законных операторов, в каждой нации... графическое представление данных вычленяется из банков данных каждого компьютера в человеческой системе. Немыслимая сложность. Линии света размечены в не-пространстве сознания, кластеры и совокупности данных. Как удаляющиеся городские огни» (1984: 51), городские огни, которые, в контексте романа, вызваны видом Лос-Анджелеса с воздуха. В своем позднем «киберпанк»-романе, *Виртуальный свет* (1994), Гибсон берет нас с собою в те самые удаляющиеся городские огни, чтобы исследовать постметрополис Сан-Франциско, с попутными экскурсиями в Лос-Анджелесу через *Город Квафца* Майка Дэвиса, похвалившего гибсоновские констатации за их «наблюдение за приватизацией общественного пространства» (1994: 351–2). Эта краткая цитата поможет оценить *Виртуальный свет*:

Ямазки остановился. Он стоял очень прямо, одна рука на деревянных перилах, испещренных черточками аэрозольного серебра. Рассказ Скиннера казался лучащимся сквозь тысячу вещей, неумытые улыбки и кухонный чад, подобно концентрическому кольцам звука от какого-то тайного колокольчика, слишком низкого для чуждого, неслышащего уха.

Мы подходим не только к концу столетия, думал он, повороту тысячелетия, но и к концу кое-чего еще. Эра? Парадигма? Всюду символы завершения.

Современность кончилась.

Здесь, на мосту, это уже произошло.

Он хотел бы теперь вернуться в Окленд, чувствуя странную сердцевину этой истории.

(1994:105)¹²

Две книги Говарда Рейнголда, редактора *Whole Earth Review*, воплощают более широкий дискурс, продолжающий темы гибсоновской фантастически реальной киберпространственной повседневности¹³. В главе «Киберпрост-

¹⁰ Замечательная устойчивость термина *киберпространство*, я полагаю, по крайней мере отчасти связано с широким влиянием одноименного пространственного поворота и в гуманитарных науках, и в городском воображаемом.

¹¹ William Gibson, *Neuromancer*, New York: Ace Books, 1984; и *Virtual Light*, New York: Bantam Books, 1994.

¹² Окленд был родным местом известного утверждения Гертруды Стайн о современном урбанизме, (здесь нет *здесь*) «there is no *there* there», афоризма, который, вероятно, в высшей степени применим к Лос-Анджелесу.

¹³ Howard Rheingold, *Virtual Reality: A Revolutionary Technology of Computer-Generated – and How It Promises*

ранство и серьезный бизнес» *Виртуальной реальности* (1991), Рейнголд рассматривает развитие «киберрынка» через миф о «Проекте Киберия», созданный фирмой «Автодеск», крупнейшим продавцом программного обеспечения Калифорнии. Автодеск определяет «киберии» как «места, где начинается опыт киберпространства». С точки зрения президента фирмы «Автодеск» Джона Уокера, киберпространство – наиболее предпочтительный термин, намного более точный, чем оксюмороны «виртуальная реальность» или «искусственная реальность». Автодеск был настолько очарован киберпространством, что его юристы действительно попытались зарегистрировать копирайт термина с помощью имени одного из своих главных программистов, Эрика Гулличсена, да получили письмо от юристов Уильяма Гибсона, намекающих, что Гибсон уже имел наглость придумать торговую марку под именем «Эрик Гулличсен» (1991: 184). Ах, чудеса метонимии постмодерна!

В книге *Виртуальное Сообщество* (1993) Рейнголд глубже проникает в «повседневную жизнь гиперпространства» через «WELL» (Whole Earth 'Lectronic Link – Всемирную электронную связь), «виртуальную деревню», созданную сетью Сан-Франциско, которую он использует для любой информации, безотносительно оценки ее содержания: о похоронах, пикниках, рождениях и строительствах сараев. В метафорическом возвращении от пространственности к биологии, Рейнголд воскрешает дебаты о «киберкультуре»:

Хотя пространственные образы и ощущение места помогают передать опыт пребывания в виртуальном сообществе, биологические образы зачастую в большей степени соответствуют для описания путей изменения киберкультуры. В если мы перейдем на этот язык, целостная система размножается и эволюционирует, ментальность киберпространства как социальная чашка Петри, а новости – как агаровая среда, и виртуальная общность, во всей полноте ее различия, подобна колониям микроорганизмов, которые растут в чашках Петри. Каждая из маленьких колоний микроорганизмов – сообщества на Сети – являются социальным экспериментом, который никто не планировал но, тем не менее, он происходит.

(1993:6)

Я ввожу Рейнголда в настоящую дискуссию не для того, чтобы содействовать распространению его визионерских и галлюцинаторных опытов кибернетической утопии, а для того, чтобы исследовать его сопутствующую предостерегающую критику слепого погружения в ее усиливающееся очарование. Он поступает так, достаточно любопытно апеллируя к «гиперреалистам»:

Гиперреалисты рассматривают использование коммуникационных технологий связи как установку на полную замену природного мира и общественного порядка технологически-установленной гипер-реальностью, «обществом зрелища», в котором мы даже не знаем, что мы работаем весь день, чтобы заработать деньги на оплату средств массовой информации, которые предписывают нам, чего желать и указывают, что потреблять и какому политическому деятелю верить. Мы не видим нашу среду как искусственную конструкцию, которая использует средства массовой информации, чтобы извлечь наши деньги и власть. Мы видим ее как «реальность» – установ-

to Transform Society, New York: Simon and Shuster, 1991 [Говард Рейнголд, Виртуальный мир: революционная технология создаваемых компьютером искусственных миров – и Как она обещает трансформировать общество]; и *Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.

ленный порядок вещей. Для гиперреалистов СМС подобно другим коммуникативным технологиям прошлого, должна уступить место другим мощным проводникам дезинформсреды [и, как Рейнголд называет ее ранее, «дезинформократии»]. В то время как некоторые люди получают более достоверную информацию с помощью суперсети, большая часть населения, если история есть лишь инструкция, вероятно, станет более одурманенной, более управляемой. Гиперреальность — это когда мы пришли к тому, что Паноптикон достиг точки, где он может убедить каждого, что он не существует; люди продолжают верить, что они свободны, хотя их власть исчезла¹⁴

Телевидение, телефоны, радио и компьютерные сети — мощные политические инструменты, поскольку их задача — не производить или транспортировать физические товары, но влиять на человеческую веру и восприятие. Поскольку электронная среда становилась все более и более «реалистичной», постольку она использовалась как все более и более мощное средство пропаганды. Наиболее радикальная политическая критика гиперреализма предписывает, чтобы чудеса коммуникационных технологий грамотно камуфлировали исчезновение и тонкую замену истинной демократии — и всего остального, что имело обыкновение быть аутентичным, от природы до человеческих отношений — симуляцией, коммерческой версией. С точки зрения этого критического анализа реальности, иллюзия демократии, предлагаемая СМС-утопиями, есть только другое отвлечение от игры реальных за сценой новых технологий — замена демократии глобальным коммерческим государством, которое обеспечивает контроль путем медиа-манипулирования желанием скорее, чем более ортодоксальные средства контроля и управления. Зачем управлять людьми непосредственно, когда вы можете заставить их оплачивать доступ к электронному контролю над разумом?

(1993: 297–8)

Предупреждения Рейнголда и нейромансинг Гибсона занимают не только существенное место в их риторике и ссылках, они также странно урбанистичны¹⁵. Я говорю «странно», потому что столь многое из беседы о виртуальном мире киберпространства, виртуальной реальности и опосредованных компьютером коммуникаций (СМС) (так же, как и многое из глобализационного дискурса) было изложено в проекциях пространственной повсеместности, усиливающегося исчезновения границ дистанции (см. Бодрийяр), локализационной особенности и региональных различий в гомогенизированном шуме Интернета, супер-сети, которая появилась на свет в Отделе Министерства обороны в странно роковом 1984 году. Теперь часто объявляют, что мы «победили» пространство. Мы не только не можем быть здесь и сейчас одновременно в двух разных местах, мы можем быть везде ... и также нигде. Пространство и место, дистанция и относительная локализация, и, возможно, также упорядоченность, этот жизненный стимул городской агломерации, кажется поэтому больше не столь важной, как это было в человеческой истории, предвещая то, что кто-то называет «концом географии». В более критическом дискурсе киберпространства, таким образом, требование буквальной и фигуральной утопии (в переводе с греческого языка *ou-topos* имеет значение

¹⁴ Бодрийяр пишет о «конце системы паноптикона» и о «полной отмене зрелищности» как о процессе электронного «насильственного вторжения» в *Simulations*, 1983: 49–58.

¹⁵ Поэтому замечательное путешествие по киберпространственной городской среде Сингапура позволяет обнаружить, «что чистая дистопия (*dystopia*) представляет наше технобудущее». См.: William Gibson «*Disneyland with the Death Penalty*», *Wired* 1.4 (1993), 51-5, 114–16.

«не-место», «отсутствие места») буквально и фигурально подвергнуто сомнению самими основаниями городской среды и, что особенно характерно, социальной среды постметрополисов: Лос-Анджелеса, Нью-Йорка, Вашингтона, Майямы, Чикаго, Ванкувера, Лондона, Токио, Парижа и т.д. Локализация и неравномерности развития, обусловленные географией, продолжают обеспечивать существенные различия. Даже «войдя в Сеть» или «погрузившись в Веб», мы находимся в постоянной связи с городом (бесспорно, реструктурированным), или пространством, знанием и властью.

Неудивительно поэтому, что киберпространство все более и более становится спорным политическим космосом со своими собственными брэндами электронного анархизма (во главе с «хакерами») и новыми (виртуальными?) движениями, активно борющимися за гарантии он-лайновой доступности для бедных, пожилых, различного рода меньшинств, покидающих Сеть. В этом спорном пространстве нет только дистопических возможностей подчеркнутого социального и пространственного неравенства и развитых форм политического и идеологического контроля, однако есть обещание неиерархического многоцентрового, более открытого и демократического сообщества, информированного и действующего, мультикультурного и постколониального, выходящего за границы традиционных влияний расы, класса и гендера. Эти пути киберборьбы есть и будут важной частью политики постметрополиса¹⁶. И неудивительно поэтому, что киберпространство стало плодородным полем для критических исследований по урбанистике, особенно в выраженной зоне критицизма, которая связывает архитектуру и городское планирование. Одной из наиболее проницательных исследовательниц этого поля является М. Кристин Бойер, чьи основные работы творчески близки критическим пространственным перспективам Анри Лефевра и Мишеля Фуко пересмотреть историю градостроительных профессий¹⁷. Позвольте нам добавить бойеровские путешествия по гиперреальности в наш маршрут.

М. Кристин Бойер и воображаемо реальный мир кибергородов

С момента, возведенного Уильямом Гибсоном в дистопической научной фантастике *Neuromancer* (1984), что новая информационная сеть или компьютерная матрица, названная киберпространством, напоминает Лос-Анджелес, рассматриваемый с высоты в пять тысяч футов, появилась возможность установить параллели между виртуальным космосом компьютерных сетей и пост-урбанических мест беспорядка и распада. Киберпространство также было названо огромным мегалополисом без центра, одновременно городом, расплывающимся во все стороны и городскими джунглями... Эта громоздкую смесь городской дистопии и киберпространства – называе-

¹⁶ См., напр., Дж. Шивер мл.: («Уничтожение барьеров по отношению к киберпространству»): Режим on-line позволяет бедным, пожилым и меньшинствам не покидать Век Информации, *Los Angeles Times, Column One, March 29, 1995*.

¹⁷ М. Kristine Boyer, *Dreaming the Rational City: The Myth of American City Planning 1893-1945* [Мечтая рациональный город: миф американского городского планирования 1893-1945], Cambridge, MA, MIT Press, 1983; *Manhattan Manners: Architecture and Style, 1851-1900* [Манеры Манхэттена: архитектура и стиль], New York.: Rizzoli, 1985, *The City and Collective Memory: Its Historical Imagery and Entertainments* [Город и коллективная память: Его исторические образы и архитектурные дивертисменты], Cambridge, MA, MIT Press, 1994.

мая здесь кибергородами — поворачивает (приводит) реальность времени и пространства в воображаемую матрицу компьютерных сетей, с помощью электроники связывающих вместе отдаленные места земного шара, и многолинейно коммуницирующих с обширными множествами информации, сохраненной как электронные коды.... Это преобразование, скажем, заменяет традиционное западное пространство геометрии, работы, дороги, здания и машин новыми формами схематического изображения... и сетей, выражающих «новую этериализацию географии», в которой принципы обычного пространства и времени изменены до неузнаваемости.

М. Кристин Бойер, *CyberCities* (1996): 14–15

В «Воображаемо реальном мире кибергородов» и других главах книги *Кибергорода: Визуальное восприятие в эру электронных коммуникаций*, Бойер приглашает нас в свое язвительное путешествие в мире трансформаций «Города механизмов» модернизма в «Информационный кибергород» постмодернизма, оставляя *по пути (en rout)* серию афористических описаний городского киберпространства¹⁸. Из серии, редактируемой Майклом Бенедиктом, *Киберпространство: Первые шаги* (1992), она берет фразу «новая этериализация географии» (1992: 22); и из главы из той же серии Майкла Хайма — замечание об «эротической онтологии» киберпространства, «совращающей» архитектора и планировщика в формальные законы информационного менеджмента. Используя Жюль Делеза, Бойер начинает глубокую дисциплинарную критику:

Жюль Делез недавно предположил, что замкнутые пространства Фуко все более и более деформируются. Так, семья, фабрика, школа, деиндустриализированный город, и, конечно, процесс городского планирования находятся на различных стадиях дисциплинации, отражения дисциплинарного разбиения, которое кибергорода влекут за собой. Так, с точки зрения Делеза, дисциплинарные общества, поведение в которых зависело от модели, уступают свое место числовым обществам модуляционного контроля, облегченного компьютерными технологиями. Мы эволюционировали от использования машинной продукции, которая требует дисциплинированной рабочей силы и эффективно спланированного и организованного города к той среде обитания, которая известна как пространство потоков, определяемых глобальной Сетью компьютерной среды управления и контроля, опутавшей землю сверхскоростными формами единства и обеспечивающих возникновение нового экономического порядка транснациональных корпораций. В этом новом порядке контрольные действия подобны микрофильтру (компьютерной матрице), чья ячейка трансмутирует от точки к точке, прерывая сигнал и одновременно постоянно работая. Код, не норма, становится важным устройством; теперь это пароль, не лозунг, который обеспечивает или запрещает доступ.

(1996:18)

Обращаясь к Хоми Бхабха, Полю Вилирио и другим, Бойер приводит аргумент относительно «задержек», временных разъединений, и колониальных «не-мест (у-топий)», которые теперь заменяют «исчезающие» центры

¹⁸ M. Kristine Boyer, *Cybercities* [Кибергорода], New York, Princeton Architectural Press, 1996. Глава о «Воображаемо реальном мире кибергородов» была первоначально опубликована в *Assemblage* 18 (1992), 115–28. Приведенные цитаты взяты из: *Cyberspace: First Steps* / ed. by Michael Benedikt [Киберпространство: Первые шаги], Cambridge, MA, MIT Press, 1992; кроме того, см. статью Майкла Хайма «Эротическая онтология киберпространства» в *Cyberspace*, а также Жюль Делеза «Постскрипtum к контролируемым обществам», *October* 59 (1992), 3–7; и Хоми К Бхабха [Homi K. Bhabha], «Раса, время и ревизия современности» в *Oxford Literary Review* 13 (1991), 193–219.

постметрополиса и формируют находящееся на стадии становления новое городское воображаемое.

В последнем, двадцатом столетии, неизвестные и угрожающие территории лежат внутри границ метрополиса, где существует много задержек, временных разрывов в воображаемой матрице, и площади вынужденных разрывов полагают к удержанию процесс постмодернизации. Эти разделы, разрывы и прерывания городского воображаемого позволяют нам отрицать наше соучастие в создании различий между областями флуктуаций и пустыми бессодержательными местами. Отрицаемые, пропускаемые, кажущиеся второстепенными, выброшенными из наших расчетов, они являются истинным центром невидимых мест – непостижимых, неполных, отсутствующих – которые были обозначены как отсутствующие и забыты...

[В]оображаемая матрица представляет пространственные и временные дизъюнкции, которые дают возможность нам думать о городских центрах, как если бы они были естественными биполярными местами неравномерного развития в большей степени, нежели результатом своевольного разделения на части, которое размещает конечные жизни и локализации вне и только иногда около главных событий современных городов. Двухзначная логика компьютерной матрицы позволяет нам достигать именно этот тип разбиения с относительной легкостью. Такое расположение, например, обеспечивает Поля Вилирио его образами исчезающего города – где хронологические топографии заменяет сконструированное географическое пространство, где невещественные электронные рассеянные излучения расчлениают и уничтожают ощущение места.

(1996:118–19)

В последующих главах Бойер возвращается в свой собственный Нью-Йорк, «черную» феминистскую версию Наказания, подобную Кибергороду, с его аллюзиями и ссылками на *Кровавого Наездника*, *Чайнатаун*, *Робокон*, – детективные истории, технологии насилия, системы наблюдения, милитаризацию космоса, увеличение приватизированных закрытых территорий, зон безопасности, аморфности и растянутости американских городов, типически городской формы коммерциализации сознания (boosterism) и деструкции публичной сферы. То, что убедительно показывает Бойер, является разрушающим поздний модерн (более, чем постмодерн) радикальным критическим анализом дистопического отпечатка киберпространства современных городов и городской застройки, менее грубой и более архитектуризированной транскрипцией *City of Quarts* Майка Дэвиса. Это – приглашение к благоустройству, добавляющее знаменательно пространственную городскую перспективу к более апространственному и историцистскому «romo-bashing», который характеризует большинство реакций левого толка на киберхип. Но, как и очень многое из этого радикального анти-пост-модернизма, принудительный выбор между Утопией и дистопией, «розовым» и «черным», порой насильственно сводит политические дебаты относительно киберпространства к суммированию моральных выборов, к бинарной оппозиции 0 = плохо против 1 = хорошо¹⁹.

¹⁹ Один недавний пример такого дистопианского киберудара со стороны последних левых модернистов см.: Julian Stallabras, «Empowering Technology: Exploration of Cyberspace» [Уполномоченная технология: исследование киберпространства], *New Left Review* 221 (1995).

Наконец, Бойер отказывается от слишком многих путей потенциально эффективного сопротивления, воспринимая Кибергород как всего лишь историческое продолжение Машинного Города, создающего большее количество того же самого, но не что-то достоверно и качественно другое. Эта позиция фактически отклоняет все потенциально позитивные возможности киберпространства (включая те, которые относятся к расе, гендеру и классу) как галлюцинаторные обещания. Ее финальные слова в главе «Воображаемо реальный мир киберпространства» содержат в себе сдержанный цинизм и не подвергнутый сомнению историцизм, которые так часто сопровождают лучшее из последних критических анализов модернистами постмодернизма: «Позвольте кортежу пройти!» (1996:38). Вся же книга заканчивается другим вероятным ответом. После выяснения, представляет ли Кибергород «финальное и необратимое стирание пространственных форм, которые когда-то сохранили наши иконки и образы, восковые фигурки, внутрь которых наша память было однажды вовлечена.... символически разрушенное небытие [как] сакральные сайты киберпространства», она говорит, что, возможно, эти страхи — «все-таки другая фикция» (1996: 244). Непосредственный результат этих двух точек зрения — будем ли мы «делать то, что мы делали всегда» и не волноваться по поводу чего-то нового, или предпочтем глумление и бесстрастный цинизм, сопоставимый с тягеловесной неподвижностью экстремального бодрийрдизма, в отношении существующего городского пейзажа.

Перевод с английского Анны Резниченко