

венно рационализацию коммуникативного действия, чтобы способствовать становлению общества истинного согласия. Коммуникативная рациональность позволяет нивелировать дискретность культурного развития и трансляции ценностей культуры. Хабермас утверждает, что суть коммуникативной рациональности состоит в объединяющей силе, которая ориентирована на взаимопонимание речи, при этом гарантирует участвующим в разговоре intersubjectively разделяемый жизненный мир и, следовательно, горизонт, благодаря которому все они могут устанавливать отношения к одному и тому же объективному миру.

На фоне целого спектра коммуникационных проблем, связанных с изменением места и роли коммуникации и коммуникативных технологий в различных общественных сферах, с так называемым взрывом коммуникации и со значительными переменами в образе культуры, принимаемом в качестве совокупности коммуникативных процессов, концепция Хабермаса представляется очень продуктивной. При этом Хабермас не защищает атакуемый постмодернизмом концепт субъекта как сознательной, автономной и самоуправляющейся структуры, но противопоставляет аргументирующий разум и intersubjectively коммуникативный экспериментальным авангардным стратегиям.

Следует отметить, что концепт коммуникативной рациональности Юргена Хабермаса примыкает к другим попыткам генерировать теории преодоления кризиса фрагментированного субъекта, утраты идентичности. В подобных философских исследованиях очень ясно обозначается коммуникативный вектор. Новая философия, реконструируя философский опыт модернизма, так или иначе, обращается к проблемам диалога как способа возврата к самотождественности и возможности истинного согласия, реабилитирует понятия рациональности и нормативности.

Несомненно, концепт коммуникативного действия и развернутая критика постмодернизма в работах Хабермаса задают тон западной философии вне постмодернизма. Да и собственно постмодернизм часто обращается к философии Хабермаса, так как его прочтение постмодернистских текстов отличается глубиной и всесторонностью анализа, что говорит в пользу его вразумительной и аргументированной критики, основанной на согласии с постмодернистской позицией положения в основу рассуждений не когнитивных теорий или формальной лингвистики как автономного проблемного поля, а осмысления эпохи модернизма разными социальными практиками и институтами. В этом отношении хабермасовское касательство intersubjectively коммуникативных коммуникаций помогает очистить площадку, на которой развернулись модернистско-постмодернистские дебаты.

Источники и литература

1. Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа. – М.: Интрада. - 1998.
2. Хабермас Ю. Политические работы. – М.: Праксис, 2005.

Москаленко Л.Б.

КУЛЬТУРА «ЗДЕСЬ-СЕЙЧАС» КАК СИМУЛЯКР

Культура последних десятилетий представляет культуру «здесь-сейчас», для этого новейшего типа культуры определяющим фактором остается скорость изменений, введение инноваций и их устаревание. Чем выше скорость изменений, тем динамичнее развивается культура. Культура «здесь-сейчас» определяется иными ритмами, нежели локальные и закрытые, удаленные во времени «мертвые» культуры или традиционные, сопротивляющиеся всяким изменениям, как угрозе национальной и этнической идентичности. Очевидна характерная черта современной культуры – неустойчивость. Современные культурные процессы сверхдинамичны, культура оказалась вне времени, мы не можем уловить ее «гештальт». При анализе современной культуры мнение исследователей совпадает и объединяется темой роста реального. Нарастает умножение образов реального и возникает вопрос, нет ли в этом многообразии новых реальностей монотонности, повтора того же самого, или действия такого аттрактора, который подчиняет своей могущественной орбите все другие... Создается иллюзия недоступной Реальности, но не становится ли иногда Реальность «странным аттрактором», удерживающим свойства, остающиеся непостижимыми. Раз реальность недоступна, то ее нет, и так было всегда.

«Странный аттрактор» - термин физики. Следует определить, насколько правомерно введение подобного термина в изучение динамики культурных процессов, прояснить его связь с понятием симулякра. Если такой аттрактор существует в культуре, то мы все более удаляемся от реальности, в которую вовлечены все смертные существа. Реальность – не то, что на самом деле случилось, но то, что воспринимается как случившееся. Реальность – это хаос, где царствуют «странные аттракторы», они не столько вносят порядок в хаос, сколько хаотизируют любые формы упорядоченности. Порядок, имманентный реальности, залегает на такой глубине явлений, которая может оказаться недоступной конкретным методологиям (герменевтике, к примеру), на первый план выступают новые средства исследования (например, синергетика). Истина не может быть реальностью, в этом случае утвердился порядок вместо хаоса и делает порядок изначальным условием. Истину следует относить к реальному, необходимо научиться не смешивать реальное и реальность.

Все, что не есть культура - реальность, но как узнать, что не есть культура? Та или иная культура не может казаться непроницаемой, как традиционная культура, религиозная секта, тайные общества и прочее. Говоря о реальности, мы имеем в виду не то реальное, что производит культура, а то, что ею не может быть

сделано, не сделанное, нерукотворное или то, что проявляет себя в качестве отрицания культуры. Если физическая реальность требует объективного наблюдения, то наблюдение за культурой, отдельными культурами невозможно без установки обратной связи (рекурсивной петли).

Рекурсивность есть обращенность направления познавательного усилия к исследуемому объекту. Рекурсивная петля – основной интерпретационный прием, используемый в понимании культуры многими исследователями. Так, желание антикультурно, оно не может быть удовлетворено наличным и культурным опытом, желание атакует предстоящий ему запрет. Запрет на желание приводит к замещению объекта образом желаемого. Сделаем предположение, что это будет нечто суррогатное, примитивное, симулякр. Тогда становятся явными причины широкого проникновения китча как проявления массовой культуры, наполненного примитивными культурными артефактами. Это не значит, что желание удовлетворяется, напротив, это значит, что предлагается фиктивное удовлетворение. Идея симулякра как проявления реальности такова: все, что мы пытаемся понять как проявление реальности, есть лишь ее образ, реальное скрывает от нас реальность. Если бы мы знали, как найти доступ к реальности, то средства массовой информации и все, что относится к массовым культурным идеологиям, препятствовали бы этому.

Миф о реальности становится условием демонстрации негативной практики симулякров, симулякр отрицает реальность, при этом замещает ее подделками и ложными образами. Все более необходимыми условиями поддержания мифа о реальности становятся средства воспроизведения реального. Французский культуролог и социолог Ж. Бодрийяр предложил концепцию симулякра (симулакра), этим термином Ж. Бодрийяр оперирует с 1980 года. Симулякр – своего рода алиби, свидетельствующее о нехватке, дефиците природы и культуры, в симулякре утрачивается принцип реальности вещи, заменяется фетишем. Бодрийяр считает, что реальности не существует, реальность – больше, чем ее любая репрезентация, она – гиперреальность, то, чему можно найти лишь сверхчувственный (виртуальный) эквивалент [3]. Гиперреальное создается средствами массовой информации.

Выделенный Ж. Бодрийяром термин «симулякр» – вовсе не то, что скрывает собой истину, а истина, скрывающая то, что ее нет. Симулякр есть истина, он создает свою собственную реальность из фрагментов, при этом сконструированная истина больше, чем сумма создающих ее частей (гиперреальность) [3]. Искусственно созданные события превращаются в симулякр, такие симулякры выступают аттракторами различных прочтений событий. Конкурирующие аттракторы становятся центральной проблемой, влияние подобных аттракторов распространяется широко. Например, новостные программы телевидения создали свою собственную реальность, основа которой – видимая информация, на невидимую часть информации наложены ограничения, другой материал не принимается в качестве аттрактора. Использование конкурирующих аттракторов и симулякров – обычное дело, посредством сконструированной реальности, то есть симулякра, внушается нужное. Создается хаотическая репрезентация, то, что теоретики постмодерна назвали «гиперреализм». Ж. Бодрийяр описывает реальность как то, для чего возможно представить эквивалентную репрезентацию.

В рамках теории хаоса можно сказать, что гиперреальность возникает в результате продолжительного существования петли обратной связи (репрезентации). Начальное состояние системы таково: событие и его репрезентация первоначально близки друг другу, по мере протекания процесса воспроизведения (фактор обратной связи) начальное состояние сменяется борьбой конкурирующих аттракторов. Эти аттракторы есть фактуальная реальность события и произведенная гиперреальность, они конкурируют между собой за то, что из них будет принято аудиторией в качестве постмодернистского симулякра. Ж. Бодрийяр отмечает нейтрализацию реальности средствами массовой информации. Согласно его высказываниям, вначале средства массовой информации отражают реальность, затем они маскируют и извращают ее, вслед за этим маскируют отсутствие реальности, и, наконец, производят симулякр реально. Такой симулякр – разрушение значения и всех связей с реальностью, смерть дискурса. Второй этап конструирования симулякра, согласно Бодрийяру, – маскирование и инверсия реальности.

Симулякр в общественном сознании замещает реальное событие, маскирование и инверсия образа не всегда бывают явными. В биографических и исторических художественных фильмах небольшие отступления от фактов подобны «эффекту бабочки», по мере развертывания повествования воздействие созданного изменения растет до тех пор, пока события фильма сами не занимают места реальности. В теории хаоса существует явление, именуемое турбулентностью, это – часть нашего повседневного опыта. В турбулентности крайне важен фактор взаимозависимости между всеми элементами, она возникает тогда, когда все составляющие движения согласуются друг с другом, при этом каждая зависит от других, и обратная связь между ними создает новые составляющие. Взаимосвязь между воспроизведением события и самим событием создает турбулентность и путаницу между произошедшим и его репрезентацией. Именно взаимосогласованность между ними приводит к «развалу» порядка и возникновению турбулентности. Этот процесс зависит не только от взаимосогласованности элементов, но и от символического отношения события к каждому новому его воспроизведению. Третий бодрийяровский элемент в процессе производства симулякров – маскирование отсутствия реальности. Образ сам по себе – уже достаточное свидетельство, подтверждающее присутствие события. Изображения, знаки и символы, необходимые для создания значения в нарративе, становятся большей реальностью, чем само событие.

Культура «чего-то и всего» – это то, что не имеет чего-то, что называют культурой, а должно с необходимостью иметь. Все, чтобы быть культурой, должно быть включено в ритуал присвоения. И тогда культура есть способ существования живых существ, развивших в себе способность к присвоению сделанного. Присвоение и делание – два важнейших фактора культуры как тотального социального феномена. Там, где

нет этого процесса, нет и культуры (в узком понимании). Культура присваивает, но ничего не создает, культура ничего не производит, не делает, не творит, но все присваивает, делает годным к употреблению. Культура не может быть собственностью или вещью, она только способ.

Современные исследователи выделяют в пространстве культуры (современной) три страты: культуру труда, культуру памяти, культуру свободного времени. Под культурой труда сегодня понимают не труд как таковой, но работу ради получения дохода, труд для того, чтобы жить. Культура памяти – культура, которая возобновляет, производит, воспитывает, обучает, формирует, развивает способности, учит правилам следования законам, образцам. Индивидуальная память вместе с ускорением ритма жизни становится все более индустриальной, неглубокой, слишком быстро стирающейся. Основные и все более обширные резервы памяти перепоручаются кибер-памяти, эта память как будто в состоянии хранить буквально все, но она уже никому не принадлежит. Возникает угроза всеобщей потери памяти и культурного одичания. Следующая страта – культура свободного времени, культура развлечений в масс-медийной среде, ее можно назвать «культурой забвения».

Конечно, деление на страты условно, в чистом виде такие страты не могут существовать. Если предположить, что две первых страты образуют то, что можно назвать высокой культурой или культурой высших, эталонных образцов, то третья страта представляет низкую культуру, или культуру ценностей массового потребления, она подчиняется не принципу реальности, но принципу удовольствия. Культура развлечения эксплуатирует свободное время, постепенно подчиняя себе страту высокой культуры, встраивает ее в те потребности, которые рождаются в массовой индустрии образов. Высокая культура разрушается, перестает существовать как влиятельная страта, маргинализируется, оказывается в ведении узкого круга знатоков или примитивизируется и расширяет пространство массовой культуры. В такой культуре современное общество больше не нуждается, и не потому, что не пользуется ее достижениями, а потому, что оценивает их по цене, которую они могут иметь как товары рынков развлечения, а эта цена в наши дни крайне низка. В предшествующие эпохи высокая культура атаковала власть, расширяла возможности воображения, претендовала на истину. Сегодня она не в силах делать что-то подобное, уступая требованиям полезности, комфорта, наслаждения, высокая культура не выдерживает прессинга со стороны «низкой» культуры и разрушается. На первом месте у «низкой» культуры – ее нацеленность на то, чтобы принести своим клиентам доход в виде ожидаемого удовольствия, а автору – благополучие.

«Низкая» культура нанимает высококлассных специалистов и исполнителей для того, чтобы реализовать свои цели. Происходит утрата интеллектуального ресурса, перекачивание знания и умения из одного пространства («высокая» культура) в другое (массовая культура). Восполнить наносимый «высокой» культурой ущерб массовая культура не в состоянии.

«Высокая» культура есть культура памяти, погруженная в пространство культуры, при этом следует отличать само пространство от культуры, но без пространства культура не существует, так как она сама является частью пространства. Пространство обеспечивает ресурсами культуру, стремящуюся к забвению, и культуру, заставляющую все помнить и действовать на основании предшествующего опыта. Культура функционирует в своем пространстве между двумя полюсами, то замедляя или останавливая социокультурное время, то убыстряя его. Культура находится внутри пространства, а не вне его, она является структурным элементом пространства и претерпевает изменения вместе с ним. Пространственный фактор создает основной ресурс «низкой» или массовой культуры, и никакой иной.

В письме Р. Роллану З. Фрейд отмечает: «Пошлое – это то реальное, которое мы допускаем, но за ним нет реальности, точнее, нет своей реальности. Культурные явления или те события, которым мы приписываем значение культурных, иногда не имеют никакого отношения к реальности, даже своей собственной» [12].

З. Фрейд объясняет омраченность долго ожидаемого счастья от путешествия - в неожиданном успехе, что называют часто «потерпеть крушение от успеха» [12]. Пространство массовой культуры состоит из различных культурных артефактов, представляемых в нем по всем коммуникациям, рассчитанных на «средний» уровень смыслов, строящихся на повторах, серийности, устойчивых клише, предполагающих легкое узнавание, адаптированных к привычному порядку вещей. Потребительское общество моделирует необходимую для ежедневного применения культуру. В разработанной американской культурной критикой концепции пастиша говорится о присвоении прошлого стиля. В концепции рассматривается «смерть субъекта»: смерть единичного и уникального видения, иллюстрацией смерти субъекта становится модель, лишенная индивидуальности, субъект подчинен модели, он создан другими и несет в себе их сообщения. Ирония рекламы заключается в том, что ее потребителя подталкивают приобрести индивидуальность через потребление рекламируемых товаров и по примеру модели. Сама модель – не индивид, но частный конструкт, лишенный какого бы то ни было самовыражения.

Модель выступает чистым холстом, создается образ, который и считают моделью. Составляющим положением концепции пастиша является положение о «шизофреническом опыте». Это опыт изолированных, разъединенных, дискретных материальных означающих, которые не удастся связать в последовательный ряд. Например, шизофреничен сам опыт подачи вечно молодой модели, находящейся вне времени, дискретно само ее присутствие, так как модель может представлять одновременно в телерекламе, кино, модном журнале, на рекламном щите, на подиуме. И все это можно увидеть за один день. Следовательно, способ подачи модели обладает шизофренической особенностью, поскольку ее появления бессвязны и демонстрируют возможные отношения между вещами и человеческими желаниями и чувствами. Поскольку модель лишена индивидуальности, поскольку ее репрезентация шизофренична, модель превращается в зрелище,

она становится просто чем-то, на что можно смотреть, и существует лишь в визуальной плоскости: означающее, которое потеряло свое означаемое, тем самым превращается в некий образ. 90-е годы XX столетия испытали существенное сжатие времени и пространства, поскольку люди во всем мире стали ближе, благодаря разнообразным технологическим усовершенствованиям. Для многих социальных групп все более реальной становится «гибель дистанции», совершается переход от прочной, устойчивой современности к более текучей и ускоренной.

Источники и литература

1. Ахиезер А. С. Массовые ценности и проблема реформ // Модернизация в России и конфликт ценностей – М., 1994.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. – М., 2000.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции // Философия эпохи постмодерна. – Мн., 1996.
4. Гальцева Р. Западноевропейская культурология между мифом и игрой. // Самосознание культуры и искусства XX века. Западная Европа и США. – М., СПб., 2000. – С. 9 – 24.
5. Гуревич П. С. Культурология. – М., 2003.
6. Лотман М. Культура и взрыв. – М., 1992.
7. Массовая культура России конца XX века. В 2-х ч. – СПб., 2001.
8. Матвеева Л. А. Культурология. Курс лекций. – К., 2005.
9. Молчанов В. В. Миражи массовой культуры. – Л., 1984.
10. Неретина С. С., Огурцов А. П. Время культуры. – СПб., 2000.
11. Соколов Е. Г. Аналитика масскульты. – СПб., 2001.
12. Фрейд З. «По ту сторону удовольствия» – М., 1992.

Пугачёва А.С.

ОТНОШЕНИЕ К СМЕРТИ В ХРИСТИАНСТВЕ, ИСЛАМЕ, ИУДАИЗМЕ

В христианстве двойное отношение к смерти. "Христос смертью смерть попрал". "В почитании креста мы почитаем смерть, освобождающую, побеждающую смерть". "Чтобы ожить, нужно умереть" В кресте смерть преобразуется и ведет к жизни, к воскрешению.

Христианство категорически осуждает самоубийство, так как человек не принадлежит себе, его жизнь и смерть "в воле Божьей".

Одно из главных представлений христианства сводится к тому, что душа после смерти покидает физическое тело и предстает перед Богом на частичный суд, где определяется посмертная участь в соответствии с основным устремлением ко злу или добру. Но будет и второй страшный суд. Каждый поступок, совершаемый человеком при жизни, имеет свою духовную цену. Еще при жизни на земле человек ответствен за каждое свое деяние. За умерших нужно молиться, это влияет на загробную участь души.

Человек живет всего лишь один раз и после смерти не возвращается на землю. Таким образом, человек получает один шанс, чтобы проявить свою истинную сущность. И поэтому он должен в течение всей жизни стремиться к духовному совершенству, избегая греха. Только тогда он будет вознагражден Господом и попадет в царствие небесное.

Священное Писание гласит: "Человекам положено однажды умереть, а затем суд" [Евр. 9:27-28].

По христианству, после смерти душа отправляется обратно, к Богу, который и вложил ее в человеческое тело при рождении. Ангелы могут являться человеку, когда он стоит на пороге смерти. Таким образом, они выполняют волю Господа Бога, поскольку их святое предназначение – сопровождение ментального тела покойного в иную жизнь. Освобождаясь от телесной оболочки, душа, ведомая ангелами, должна смиренно проследовать в загробное царство. Ангелы, имеющие людской облик, забирают с собой полупрозрачное облачко души умершего, легко перенося его в потусторонний мир – мир духов [2].

По учению Православной Церкви, первое время после смерти, когда душа только что отделилась от тела, на нее набрасываются бесы в разных образах, иногда весьма обманчивых, и только душа, защищенная от бесов дарами благодати, покаянием и молитвой при жизни, способна пройти победоносно через эти опасности. Потому-то, по мысли церковников, так важно умереть с молитвой и покаянием, получить перед самой смертью дары благодати через Таинства покаяния, причащения и соборования. Поэтому Церковью установлена усиленная молитва об умершем в течение 40 дней после смерти.

По Библии, человек должен воспринимать наказание, свою нелегкую судьбу, как говорят в миру, все беды и несчастья не как кару Господню, но как крест, необходимый для спасения.

Размышляя о месте наказания для падших ангелов и душ умерших грешников, христианство указывает, что после смерти и страшного суда они попадут в ад. В Новом завете часто говорится об этом явлении, однако в нем нет детализированного описания ада; абстрактен и разговор о "вечных муках", "вечной тьме" и пр. Пребывание в аду, хотя оно и исполнено страданий, является не вечной жизнью, а вечными смертными муками. Ад – это образ не пыток, а умерщвления, это место, где нет Бога.

Конкретным образом, связанным в Новом завете с адом, является огонь. Но это также и образ самого Бога, связанный с сошествием Святого Духа. Особого "адского огня" нет: это тот же "божественный огонь", приносящий блаженство достойным, но мучительно обжигающий грешников.

Только с течением времени была разработана детализированная характеристика ада, в которой подробно описаны испытываемые там мучения. В нём правит сатана с палачами-чертями. Наказанием там равно