

6. Платон. Пир // Древнегреческая философия: От Платона до Аристотеля. М. : Изд-во АСТ ; Харьков : ФОЛИО, 2003. С. 36–90.

7. Гегель Г. В. Ф. Философия права // Соч. : в 14 т. М. ; Л. : Соцэкгиз, 1934. Т. 7. 384 с.

8. Кислов А. Г. Оправдание детства: От нравов к праву. Екатеринбург : Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2002. 165 с.

9. Лифшиц М. А. Мифология древняя и современная. М. : Искусство, 1980. 582 с.

10. Шпенглер О. Закат Европы: Очерки морфологии мировой истории. Т. 1 : Гештальт и действительность. М. : Мысль, 1993. 668 с.

11. Платон. Государство // Древнегреческая философия: От Платона до Аристотеля. М. : Изд-во АСТ ; Харьков : ФОЛИО, 2003. С. 91–440.

12. Руди А. Ш. Модели устойчивости в развивающейся реальности : автореф. дис. ... д-ра филос. наук. Омск, 2014. 37 с.

13. Симонид. Жалоба Данаи. URL: http://lib.ru/POEEAST/ANONYMOUS/simonid1_1.txt (дата обращения: 31.10.2020).

14. Гомер. Илиада // Гомер. Поэмы. М. ; Л. : Гос. изд-во дет. лит., 1953. С. 43–321.

© Нефёдова Л. К., 2020

УДК 111

Науч. спец. 09.00.01

DOI: 10.36809/2309-9380-2020-29-35-38

ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДЛИННОГО В ИГРЕ ПОСТМОДЕРНА (НА ПРИМЕРЕ ФЕНОМЕНА ЛЮБВИ)

В статье анализируется игровой характер культуры постмодерна, ставится вопрос о принципиально новом понимании возможности подлинного. На примере феномена любви показано сохранение подлинного на уровне переживания. Возникновение превращенных форм феномена любви демонстрирует механизм отчуждения любви в культуре постмодерна.

Ключевые слова: игра, любовь, постмодерн, соблазн, виртуальность.

Постмодерн формирует новое отношение субъекта к действительности, которое можно обозначить как игру, обладающую специфическими свойствами. Это отношение Е. Финк характеризует следующим образом: «Игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни Бог играть не могут. Лишь сущее, конечным образом отнесенное к всеобъемлющему универсуму и при этом пребывающее в промежутке между действительностью и возможностью, существует в игре» [1, с. 360]. В постмодерне игра уже может рассматриваться как принципиальное отношение человека к миру. И это игровое отношение при переходе от модерна к постмодерну трансформирует соотношение «подлинного» и «неподлинного» в культуре и человеке. Вопрос о подлинности в постмодерне звучит иначе, чем в модерне, потому что девальвируется само понятие подлинности. Изначально под подлинным понимается то, что соотносится либо с действительностью, либо с самостью, если мы подлинное понимаем исходя из переживания субъекта как источника аутентичного. В мире постмодерна человек пребывает в символической реальности, трансформирующей

THE PROBABILITY OF AUTHENTIC IN THE GAME OF POSTMODERN (THE CASE OF THE PHENOMENON OF LOVE)

The article analyses the playful character of postmodern culture, raises the question of a fundamentally new understanding of the probability of the authentic. The example of the phenomenon of love shows the possibility of preserving the authentic at the level of experience. The emergence of transformed forms of the phenomenon of love clearly demonstrates the mechanism of alienation of the phenomenon in postmodern culture.

Keywords: game, love, postmodern, temptation, virtuality.

все культурные феномены. Каждый культурный феномен существует как своего рода означающее без означаемого, находящееся в бесконечной игре с другими означающими. Вопрос о подлинности уже не ставится, так как возникающие состояния не рассматриваются как отчужденные по отношению к самости, к антропологическому ядру. Дихотомичность не приемлет миром постмодерна, и вместо противоречия между подлинным и неподлинным, зафиксированным, например, в экзистенциальной философии ставится вопрос о том, есть ли подлинное вообще? И если есть, то как оно может пониматься в бесконечной игре означающих?

Игра постмодерна выступает против статичного отношения объекта и субъекта. Цель ее — разрушение прежних статичных границ общества модерна. Всё становится текучим, неустойчивым, это создает основание для новой культуры и нового типа индивидуальности. Это состояние схоже с ситуацией праздника в интерпретации Ж. Батая. В празднике важно не само по себе уничтожение, а утрата как переход в иное положение и отказ от прошлого. Отказ, во-первых, от богатства, во-вторых, от прошлого, в-третьих, от субъективности, которая порождена была прошлой вол-

ной праздника и воспринималась как «Я». Рождается играющее и одновременно бунтующее против традиции новое «Я», порождающее новый мир и нового уровня индивидуальность. Это сознательное (не в плане осмысления всех вариантов происходящего, а в плане уверенного выбора) решение «Я» о собственном окончании, но при этом «Я» уверено, что станет более высокой индивидуальностью. Игра постмодерна решает ту же задачу — порождение нового мира и нового типа индивидуальности. Однако трансформация антропологических феноменов, в частности феномена игры и любви, порождает своего рода симулякры.

Игра в постмодерне приводит к возникновению новых превращенных форм феноменов, к утрате подлинности. И тогда возникает вопрос: что может привести нас к подлинному, неотчужденному, состоянию?

Можно предположить, что проявление подлинности в мире постмодерна возможно лишь на уровне переживания. В современности человек отчужден и на уровне разума, и на уровне тела, тело — объект массового потребления, что особенно наглядно представлено в визуальных репрезентациях в социальных сетях. Представляется, что в массовой культуре утрачен механизм сохранения переживания. В полной мере это проявляется на примере феномена любви. В постмодерне игровое отношение преобразует феномен любви, возникает синтез превращенных форм игры и любви. В философии постмодернизма, в частности у Ж. Бодрийера и Ж. Батая, любовь рассматривается как крайне неустойчивое состояние, которое в итоге заканчивается внешней демонстрацией. Любовь не терпит длительности, так как не желает включаться в повседневность, она отрицает те способы создания мира, которые присутствуют в окружающем мире. Демонстрация любви усиливает чувственную ее составляющую, показывает важность ее для влюбленных, но это доказательство редуцирует специфику любви, вводит ее в мир повседневности, уничтожая особый тайный мир. В любви открытие мира и себя, открытие другого дано непосредственно и, очевидно, этот прорыв к другому равносителен прикосновению к возвышенному. Но любовь извне может трактоваться как соприкосновение с трансцендентным и возвышенным, ибо очевидно расширяет восприятие и мир влюбленного.

Любовь быстро вырождается при ее демонстрации, так как ей не нужна демонстрация. Она дает ощущение высшей подлинности, когда очевидность соизмеряется совпадением с другим. Это самопризнание наделяет любовь способностью обитать в пространстве и времени, но ставит проблему ее существования.

Путь влюбленных — путь демонстрации и угасания чувства. При этом в начале любовных отношений демонстрация усиливает чувства тем, что они оказываются способными противостоять внешнему универсуму. Такая сила чувства, неожиданная даже для самого человека, создает у него иллюзию неуничтожимости. Вместе с тем это усиление превращает любовь в страсть, когда чувство «истощает» влюбленного. Усиление чувства оборачивается его истощением. Вместе с тем чувства подменяются демонстрацией, так как нужно показывать любовь вне зависимости от желания. Любовь радикально отличается от эротизма тем, что в ней отсутствует демонстрация чувств. Выход любви вовне усили-

вает чувства подобно тому, как процесс обнажения усиливает эротизм. Чувствительность становится смертью любви.

Внешняя демонстрация переживания убивает само переживание, любовь утрачивает подлинность и вырождается в эротизм. Обозначая эротизм как эмоциональное познание, Ж. Батай разграничивает эротизм и любовь. Любовь не следует смешивать с эмоциональным познанием, возможно, его надо назвать трансцендентным, которое может трансформироваться в эмоциональное, но в этом случае речь уже идет о вырождении любви. Итак, целомудрие не просто изолирует любовь, делает ее достоянием только влюбленной пары, но и не конвертируется в чувственность, целомудрие — главный путь сохранения любви.

Эротизм в его предельных формах выражен через религию и садизм, которые нейтрализуют объект желания, но при этом делают чувственность главным результатом любви, что представляет собой «смерть» любви. Любовь отвергает в себе чувственность, это ее главное отличие от эротизма. Таким образом, любовь вырождается в эротизм посредством чувственности, но она ближе к сакральному и ужасу. Здесь любовь становится в один ряд с религией. «Сакральное предполагает ужас со стороны субъекта по отношению к объекту, с которым он производит своего рода бунтующее слияние» [2, с. 176]. Ужас возникает от того, что слияние субъекта и объекта показывает возможности разума, которыми невозможно овладеть, но можно в дальнейшем использовать при проникновении в иное.

Бодрийер, подчеркивая игровой характер любви в постмодерне, анализирует ее сквозь призму категорий эротики, страсти, соблазна и церемониала, что позволяет представить синтез феноменов любви и игры, доминирующий в современном обществе.

Этот синтез подмечает, в частности, канадский исследователь Дж. А. Ли. В его классификации форм игры особое место занимает форма, обозначаемая им как «людус», доминирующая форма в современной культуре. «Людус» как раз и представляет синтез любви и игры, характеризующийся отказом от серьезных отношений, кратковременностью, отказом от эмоциональной привязанности, целью которой — получение удовольствия [3].

Наиболее ярко, по мнению Ж. Бодрийера, игровой характер любви проявляется в соблазне, выраженном в церемониале. Несмотря на то, что целью соблазна должно быть установление любовных отношений, происходит подмена, и истинной целью оказывается игра для получения удовольствия от самой игры. В современной культуре соблазн знаменует собой подмену любви игрой, соблазн — игровая версия превращенной формы любви.

Ж. Бодрийер рассматривает соблазн как избыток реальности, как замкнутые на себя симуляционные потоки, реальность при этом отчетливо не проявляется в соблазне, а скорее угадывается, промелькивает. Следующее за соблазном желание «убивает» соблазн. Желание и соблазн исключают друг друга. Нормы поведения, в основе которых лежат традиционные, религиозные, ценности не приемлют и изгоняют соблазн. «Выключенный» таким образом соблазн создает особую гиперреальность. «...Соблазн представляет господство над символической вселенной, тогда как власть — всего

лишь господство над реальной» [4, с. 35]. Следует рассматривать соблазн как превращенную форму желания. Соблазн оказывается нереальным, или гиперреальностью. Соблазн может быть игрой двух типов. Первый тип игры возникает, когда соблазн как инореальное может противостоять желанию как реальному, и тогда игра ухаживания есть страсть, которая вращается вокруг желания мужчины добиться женщины. В этом случае соблазн опирается на женское как на красивое, но тайное, спрятанное и недоступное. Второй тип игры существует при условии, что реальным остается желание, потому что соблазн может использовать его энергию, а инореальным становится нечто иное, тогда сам соблазн становится игрой, нереальным пространством соприкосновения реального и иного. В этом случае соблазн олицетворяет возвышенное, нечто недоступное мужчине, например рождение ребенка или способность заводить массу любовников, вызывающую ревность партнера. Это возвышенное становится либо инородным, либо непостижимым в плане нравственном. Отметим, что эти два варианта не являются устойчивым чувством, они запускают саморазрушение феномена любви.

Но можно предположить и третий тип игры, когда соблазн может включать одновременно и первую, и вторую форму — инореальность (противопоставленную реальности желания и желаемого) и нереальность (пространство соприкосновения с реальностью). В этом случае соблазн, как видимость, сконструирован так, что тайное становится тайным в еще большей степени и ухаживающий не стремится разгадать тайну объекта ухаживания благодаря таинственности, она усиливает и влечение. Это устойчивое состояние, близкое к любви. Но всё же это не подлинное чувство, скорее это можно назвать игрой в любовь, один из партнеров, который задает недоступность тайны, сознательно манипулирует другим.

Для соблазна в каждом из этих трех типов игры необходима игровая «стабилизация», или то, что Ж. Бодрийяр называет церемониалом. Церемониал создает пространство, в котором игра проходит стабильно, по правилам. Уничтожение этого пространства уничтожает ситуацию соблазна. Церемониал, рассматриваемый Ж. Бодрийяром, выходит за рамки противостояния любви и секса. Он полагает игру как процесс соединения секса и игры, а не секса и любви, отметим, что церемониалы, которые характерны для средневековой и романтической культуры, всё же стремились соединить любовь и секс, подчиняя последний первой.

Церемониал призван поставить границу между желанием и соблазном, чтобы оба могли сосуществовать друг с другом. Желание становится исходной мотивацией ухаживания и достижения предмета противоположного пола, очаровавшего влюбленного. Это страсть, порожденная видимыми или анатомическими характеристиками любимого. Благодаря церемониалу, который выступает как система, тормозящая моментальное и непосредственное удовлетворение желания, возникает дополнительное пространство соблазна, которое запускает помимо анатомической привлекательности еще нечто инородное реальному.

С момента запуска соблазна страсть (влюбленность или физическое влечение) превращается в психическое влече-

ние. Это влечение облекается в формы ухаживания, принятые в культуре. В случае простого сдерживания желания мы имеем игру первого рода, когда соблазн показывает объект любви как инореальное. В случае экзотических форм ухаживания соблазн проявляется во второй форме, как определенная игра между реальностью желания и тайностью влюбленного. Наконец, любовь может появиться в третьей форме, когда желание управляется соблазном в многомерности игры ухаживания-проживания между партнерами, что рождает собственную игровую реальность, которая обладает относительной устойчивостью и временем жизни. Время существования чувства в каждом из трех типов зависит от того, в каком отношении к традиционному церемониалу находятся конкретные интимные игры партнеров. Если они противоречат им, то, скорее всего, будут быстро разрушены. Соблазн при переходе от одной формы чувства к другой меняется и даже нарастает, он превращается из случайного при влюбленности — в управляющий мотив в любви.

Производство в сексе означает насильственную материализацию, визуализацию того, что принадлежит иному строю соблазна. Производство стремится невидимый тайный импульс соблазна зафиксировать и перевести в зримые материальные стимулы-предметы и символы-кумиры. Но тайное, переведенное в видимое, перестает быть тайным и носит характер одноразового соблазна, предельно быстро затухающего и разочаровывающего, поэтому нужна гонка новых форм и сюжетов, которые могут снабдить потребителя новыми псевдособлазнами.

Следовательно, четвертый тип игры мы можем обозначить как гиперреальность. Здесь игра существует внутри анатомического дискурса чувства. Гиперреальность снимает противопоставление реального и инореального, а также противоречие реальности более высокого порядка, соединяющей соблазн и тайну с обыденностью и наглядностью. Это вырожденная и отчужденная формула игры церемониала.

Желание, стремящееся усилить себя, выстраивает иной тип игры-ритуала. Оно пытается придать себе ценность тем, что, будучи как существенным ритуалом, должно кончиться серьезным образом, например смертью. Желание имеет логику вызова, а не соблазна. Ставки партнеров в страсти увеличиваются друг другом, они словно играют в трату себя и своей жизни, самая конечная ставка этой игры — смерть. Тот из соперников, кто погибает от страсти, не может проиграть. Ж. Бодрийяр подчеркивает, что «ни о сексе, ни о бессознательном здесь нет речи. Половой акт рассматривается тут как ритуальное действие, церемониал или воинский обряд, где смерть — обязательная развязка (как в греческих трагедиях на тему инцеста), эмблематическая форма исполнения вызова» [4, с. 94]. Страсть становится серьезной игрой, наполняясь ставкой смерти. Страсть делает влюбленных соперниками, бросающими друг другу вызов траты, и предельная трата себя — смерть. Страсть, пока она не погасла, пока ее не постигло разочарование, стремится использовать свою власть над влюбленным, делая ставку на смерть. Этим подчеркивается предельная серьезность страсти.

Максимальное приближение в поверхностной игре очарования-разочарования мы встречаем в видеосериалах. Это

пятый тип игры-церемониала в форме соблазна-страсти, которая делает очаровательным и желательным всё, что захочет. Это система игры, обратимая, как производство. Здесь антисоблазнительные (властные) и нейтральные формы вполне могут обернуться в соблазнительные. «Достаточно, чтобы они вышли за пределы своей истины и перешли в некую обратимую конфигурацию, которая есть также конфигурация их смерти. Точно так же обстоят дела и с перво-степенной фигурой антисоблазна — властью» [4, с. 95–96]. Эта антисоблазнительная форма — существенный момент привлекательности власти вообще. Здесь речь идет не о том, что человек, у которого есть власть, имеет больше каких-либо ресурсов или заведомо талантлив, нет, тут речь идет скорее об очаровательности средства, нейтрального к чувству.

Существенный момент соблазнительности власти — конвертируемость ее в любое удобное удовольствие. Стабильность ее кроется не в сфере чувства, а в сфере виртуального богатства возможностей, предоставляемой властью, в том числе и построения полезных другим процессов и механизмов. Соблазн и страсть воспроизводятся формально и могут очаровывать человека. Например, власть становится существенным механизмом, точнее средством достижения анатомически привлекательного партнера, но при этом очарование работает как формальный стимул самоудовлетворения, желание отчуждено от естественных форм влечения. Этот тип чувства может быть настолько длительным, что действует на протяжении многих лет. Таким образом, он имеет форму любви длительной и обладает, как и любовь, механизмами самопорождения, самообновления и не истощает носителя.

Два последних описанных типа любви представляют собой неподлинные формы, переход к подлинному здесь невозможен. Но именно эти типы любви востребованы в массовой культуре постмодерна. Одним из существенных моментов становится то, что в любви отсутствует дистанция, которая задает переживание. Вместо переживания любви возникает чувственность. Чувственность существует сама по себе без какого бы то ни было духовного тайного, соблазнительного, и тем не менее сама формула ее очаровывает, видоизменяясь не только в красивое и возвышенное, но и в нейтральное — власть.

Итак, выявлено существенное отличие разных аспектов любви и ее превращенных форм, а именно: в любви подразумевается наличие дистанции между образом реального любимого и воображаемого. Дистанция делает любимого всё более недоступным, что заставляет влюбленного человека

самосовершенствоваться. Смерть как предельный вариант дистанции с любимым делает это стремление выходящим за пределы действительности. Например, у Данте есть ожидание встречи с любимой в потустороннем мире.

В любви преобладает воображение любимого и совершенствование влюбленного, в соблазне же мы встречаем обратную ситуацию, тут нет развития влюбленного, зато есть тайна любимого, и эта тайна потенциально предполагает возможность его развития, но динамика соблазна такова, что развиваться с такой скоростью любимый не может, зато может хранить тайну, что позволяет ему оставаться привлекательным. В любви дистанция дает возможность переживания, как условия возникновения подлинного, возможность самосовершенствования, а разочарование имеет основанием несоответствие любимого тому запросу на развитие, которое предполагает влюбленный. В соблазне, как превращенной форме любви, этот момент утрачивается. Дистанция либо не задается, либо легко разрушается демонстрацией, слухами и проч., что широко распространено в массовой культуре постмодерна, в том числе благодаря социальным сетям.

Таким образом, в структуру феномена любви включена дистанция, которая задает необходимый момент единения с другим, что усиливает переживание, формирует его как всеобъемлющее, в результате чего восстанавливается первоначальное единство мысли, действия и переживания. Это приводит к изменению человека, изменению его представления о мире и самом себе. Такая трансформация дает возможность построить новое общество на основе единения с другими, единения социального характера. Это мечта западного человека, которую он пытается воплотить уже несколько веков подряд. Массовая культура в некотором смысле реализует эту мечту через искусственно созданное единство путем разрыва переживания. Современная культура пытается вернуться к подлинному феномену любви, но пока безуспешно. Любовь, как антропный феномен, позволяет построить путь к счастью и самопреобразованию личности.

1. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М. : Канон+, 2017. 431 с.

2. Батай Ж. История эротизма. М. : Логос, 2007. 200 с.

3. Lee J. A. Colours of Love: An Exploration of the Ways of Loving. New York : New Press, 1973. 294 p.

4. Бодрийяр Ж. Соблазн. М. : Ad Marginem, 2000. 306 с.

© Николина О. И., 2020