

ПАРАДОКС ТРАНСЦЕДЕНТАЛЬНОГО В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ

Предпринята попытка рассмотреть взаимоотношения массовой культуры с трансцендентальным опытом. Особенное внимание уделено концепции массовой культуры как «обезболивающего», «анальгетика», позволяющего не замечать трансцендентальное, а также ситуации подмены в ответ на вызов трансцендентного. В качестве момента встречи с трансцендентальным рассматривается опыт осмысления смерти.

Ключевые слова:

культурный парадокс, массовая культура, предельные состояния, смерть в культуре, трансцендентальное, элитарная культура.

В художественной практике и философском творчестве западно-европейской культуры осмысление смерти как части непостижимого трансцендентного мира имеет множественные сюжетные и образные вариации. Попытки осмысления смерти и иных предельных состояний играют в жизни человека важную роль, определяют множество его поступков, обнажают скрытые психические содержания, надежно скрытые под покровом бессознательного. У Ж. Батая эти болезненные, спрятанные в тени понимания, чувствования и жизни мыслящего субъекта явления называются “alteration”, что может быть переведено как «искажение», обозначающее «радикальную инаковость», физический распад на пути к феномену сакрального [5, с. 203]. У Р. Барта схожим полисемантическим значением обладает понятие «punktum» – укол, рана, точка болезненной чувствительности, определяющая или, так или иначе влияющая, на дальнейшее развитие субъекта [5, с. 179]. Это «revenant» в философии Ж. Деррида – призрак, непрестанно напоминающий о себе, навещающий, наносящий визит [5, с. 167]. Это архитипическая бабочка Чжуанцзы, пойманная в сеть мысли Чжуан Чжоу [8]. Освобождение, снятие напряжения, катарсис, который способен получить человек от соприкосновения с «предельным опытом», дает возможность закрытия гештальта. Это тот «конец», за которым органически неизменно следует новое начало, качественно новый этап в динамике сознания.

Смерть – феномен, причастный трансцендентальному опыту, феномен предела, в экзистенциальном плане уникальный. И в то же время, есть ли что-то более привычное и обыденное, даже вульгарное в своей тиражируемости, чем смерть? В эпоху глобализации, в эпоху постмодерна жизнь и смерть поставлены на поток, отданы статистике. Эта парадоксальность рождений и смертей – трансцендентальной явленности в мир новой жизни и уход жи-

вущего – делает идею ценности человеческой жизни эфемерной.

Обыденность стимулирует наши реакции на пронзительность трансценденции двумя способами, предполагает две стабильные реакции на контакт с трансцендентальным опытом – страх и смех. Не удивительно, что к трансцендентальному, к предельному культура обыденности, или, иными словами, массовая культура относится с большой опаской, с вполне обоснованной, разумной осторожностью. Смех и страх, в таком случае, представляются реакциями защитными, оберегающими психику от не-нормативности, от тех состояний, которые считаются опасными отклонениями.

Ни наши предки, ни современники не возьмутся с полной ответственностью утверждать, что находится за смертным порогом. Прямо и косвенно в отношении со смертью – трансцендентальной явленностью предела – вступает каждый, а потому «символический диссонанс», некоторый «трансцендентальный крен» присущ любому сознанию. Будучи конструктивным по своей природе, оно может лишь предложить нам вариативные решения, представления, понятия, образы запредельного, не обладающие тем уровнем достоверности, что был бы способен удовлетворить потребность сознания в верификации подобного опыта. Опыт смерти не может быть поведен, лишь миф и искусство способны приобщению к запредельному, готовят к встрече с ним.

А.Я. Флиер писал, что культура рождалась из плача по умершим – из первичного осознания смерти и столкновения с запредельным и предвечным. XX век помещает в центр массовой коммерческой культуры художника-прагматика, ориентированного на предугадывание потребностей потребителя. Но потребностей не трансцендентальных, а сиюминутных. Глубина истинной потребности завернута в яркую обертку поверхностной красоты, эш-

на, товара. Особенно ярко это проявляется во второй половине XX века, уставшего от войн, революций и болезненной жадности трансформаций, перемен, смен мирового порядка и жадности преобразований любой ценой, захлестнувшей это столетие.

«Массовая культура – обезболивающее средство, анальгетик, а не наркотик», – писал С. Лем [2, с. 424]. Быть может, массовая культура – анестетик, анальгетик и антисептик для борьбы с опасными заболеваниями культуры XX века, ее тревожными и порой непредсказуемыми реалиями. Но зададимся простым вопросом – кому нужны анальгетики? Тем, кто чувствует боль, тем, чье здоровое, гармоничное самочувствие нарушено внутренними конфликтами душевно-духовного и физического характера. Если продолжить медицинские аналогии, то депрессивность культуры, «мода на депрессию» – явление циклическое, а потому константное, симптом взросления в отсутствии должной психологической защиты.

Х. Ортега-и-Гассет характеризовал массовую культуру с провизорским ощущением ее победы, и облек это ощущение в тонкую и выразительно-острую форму. Он определил массовую культуру как консолидирующую силу эпохи, скрытую пружину социального самосознания – мощную, деятельную, агрессивную, юную [4].

Можно обнаружить предпосылки возникновения массовой культуры, в своем нынешнем виде развивающейся немногим более столетия, значительно раньше: в народной культуре. Пробраз массовой культуры, вероятно, можно найти в ситуации социального расслоения и в разделении общества на сакрализованные фигуры (общества) и всех остальных – когда одни наделены более обширным, глубоким и закрытым, недоступным всем прочим знанием и властью, а другие лишены доступа к ним. Жрец, вождь, властитель, священник и ученый концентрировали сакральное знание, истину Танатоса и Биоса (Эроса, в приближенной к современности интерпретации З.Фрейда). Накапливая данный опыт, социальная дифференциация становилась все более выраженной. Фигуры, причастные опыту запредельного, более эрудированные и обладающие навыками применения данного знания, становились своего рода культурными донорами, создавая вокруг себя слой преемников, транслирующих и применяющих их знания и навыки. Наглядными примерами могут служить такие социальные формации, как семья и наследники, подмастерья, двор, салон, научное сообщество. В сложно органи-

зованных социальных системах носители знания ретранслировали их в значительно более простые формы (чем удаленнее от сакрализованных фигур, тем упрощеннее).

Различение сакрализованного, элитарного знания и массовой осведомленности, сочетающейся с поверхностной интерпретацией и гедонистически-релаксирующим характером, можно считать структурной константой культуры. В определенные моменты историко-культурного развития граница между элитарным и массовым становится подвижной, проницаемой. Становится возможным взаимообогащение обеих структур для дальнейшего развития. Так в индивидуальном бытии состоянии освобождения болевых точек, ведущее к катарсису может достигаться за счет «предельного опыта», предельного переживания, а в формате коллективного таким «предельным» или даже трансперсональным состоянием может представляться война, революция, стихийное бедствие – катализатор эксплозивности, которым, в сущности, способно стать любое событие, отклоняющееся от нормативного, подрывающее обыденность.

Массовая культура, предложившая человечеству универсализацию, глобализацию, снятие психологического напряжения и нивелирование конфликтных ситуаций, упрощение поиска и отбора информации, выбора вариаций поступков, мнений, суждений в неустойчивом, постоянно меняющемся мире, формирование стандартов желаемого, стандартов общества потребления, стала бесспорным и принятым властителем общественного сознания, субстанцией, обеспечившей его сохранность на данном историческом этапе, что подтверждает предложенную В.В. Кандинским идею треугольника культуры, движущегося вперед и вверх.

Проблема эмоционального дефицита современного общества, вопросы глобализации и функция нивелирования стресса, функция обезболивающего, о которой упоминалось ранее, имеет непосредственное отношение к трансцендентальным вопросам. «Вылеченная» от смерти и метафизики жизнь, навязываемая безоблачными образами массовой культуры, с полным отсутствием страдания и раскаяния равноценна духовному умиранию, опустошенности и деградации. Однако массовая культура никогда не существовала в чистом виде, без своего двойника, назови его культурой «элитарной», поэтикой концепта или чем-либо другим. При любых попытках качнуть чашу весов культура неизменно и причудливо восстанавливает свой баланс.

Обращаясь же к сплетению границ «массовой» и «элитарной» культуры, что представляется сложно осуществимым в XXI столетии, в отличие от четкой различимости этих явлений в культуре века XX, можно сказать, что данным контексте симптоматичной является реплика «Да в метро каждый день кого только не играют!». Действительно, и А. Шнитке, и А. Вивальди, и М. Глинка достаточно часто звучат в переходах метро. Но не опознаются слухом человека из толпы.

Ситуация не узнавания, отсутствие рефлексии культурного кода, организация времени и пространства, где произведения высокой культуры служат, преимущественно противовесом устрашающей реальности – говорит о постепенной утрате культурного кода на сознательном уровне. Человек ищет защиты от первобытных инстинктов и ветхозаветной морали соплеменников, от осознания смерти и страха стоять на грани предела и вглядываться в дионисийские глубины и хтоническую тьму неведомого, где гранью являются лишь безграничные сферы вопросов, на которые так непросто найти ответ, а если удастся найти его – вопросов становится только больше.

Х. Ортега-и-Гассет, анализируя авангардное искусство, описывал схожую ситуацию: культура, достигнув максимальной бессодержательности формы, становится самой недоступной, самой сложной в преодолении оформленности. И ее все содержащую, наполненную всеми смыслами, значениями и содержащую в себе максимальную форму, гротескную и легкую в своей естественности аморфность сможет воспринять лишь небольшая прослойка особенно остро чувствующих поэтику и художественное начало людей – истинных художников, подлинных творцов и акцепторов «высокой» культуры.

Для сохранения психологического комфорта и психического здоровья человеку XXI века, массовому человеку, представителю «Generation P», обладателю клипового сознания, человеку из «одинокой толпы» (Д. Рисмен), необходима массовая культура как анестезия и асептик, как момент психологического, эмоционального и интеллектуального комфорта, благоприятного отдыха от ее же порождений.

В современной культуре столь явно прослеживается мотив инфантилизации, драматизации, игры, что он невольно ассоциируется с описанным в психологии механизмом подмены и ретардации в масштабах глобального социального сознания. Эвфемизмы языка культуры, смягчение, сглаживание углов,

выставление конфликтных и сложных ситуаций в мелодраматическом и сатирическом виде являются одним из основных коммерческих сегментов массовой культуры. Так, парадоксальным образом, массовая культура легко и поверхностно отсылает своего зрителя к упрощенным вариантам архетипических образов, которые, коррелируя с пред-сознательным перцептивным уровнем, делают парадокс массовой культуры возможным, как бы соединяя на поверхности воды океанические глубины с глубинами неба посредством тонкой пленки.

Драматизация и игра так же сохраняют свою актуальность в контексте достижения катарсических состояний и отработке моделей поведения, не свойственных личности. Однако в игре и драматизации, как более древнем, если не сказать архаичном методе, частично подвергшемся модификации в наше время, взаимодействие с трансцендентным превалирует не в сфере обыденности (через смех, слезы или страх), а в максимально близком к пограничным состояниям сознания, в стрессовых ситуациях. Стоит отметить, что бесспорно, длительное пребывание в подобных состояниях влечет за собой ряд изменений, рассмотрение которых достойно отдельного повествования. Долгосрочное (индивидуально для каждого человека) пребывание в подобных состояниях затруднительно с силу высокой адаптивности человеческой психики, но краткосрочное погружение в стрессовую ситуацию с помощью игры, театрального действия или иного вида драматизации может способствовать достижению катарсических состояний и преодолению не всегда даже осознаваемых болезненных акцентуаций психики. Стоит отметить, что в самой упрощенной форме «tevenant», «punktum» или «alteration» можно назвать ошибками, сбоями культурного кода, произошедшими в эмпирике личности по разным внешним и внутренним причинам, на разных этапах генезиса человека.

Вернемся в рассуждении к игре, как одному из возможных методов преодоления внутреннего парадокса культурного кода посредством ретардационно-катарсического способа и обратим внимание на то, как это реализуется в массовой культуре. Развиваемая в середине XX века Й. Хейзинга концепция «Человека играющего» [7], а так же изоляционистская, не чуждая декаданству модель, описанная в романе Г. Гессе «Игра в бисер» [3] – с научной и с поэтической точки зрения выражают отношение века к игре как к значимой попытке осмысления, моделирования и проживания различных ситу-

аций и реальностей посредством искусства. Мы так же можем увидеть множественность игровых мотивов в киноискусстве (от «Седьмой печати» Ингмара Бергмана, «Игр разума» Рона Хаварда до «Голодных игр» Гэрри Росса), фотоработах (от произведений Ман Рея, Дианы Арбус до Евгения Птицына), живописи (от «Игры в шахматы» Л. Ван Лейдена, гравюр с воздушными змеями Йотагава Тойухару, «Жмурок» М. Кузьмина до соц-арта и пин-апа). Наиболее явно в XX и XXI столетии игра как тенденция проявляется в таких явлениях массовой культуры, как компьютерные игры с элементами стратегии, психологии, погружение в иные реальности с вариациями развития сюжета в зависимости от действий игрока (Mass effect, Disiples, Dead space и др.), командные компьютерные игры в on-line режиме (World of Warcraft, Left for dead), социально-психологические форумные игры разной направленности, различной темпоральности с максимальной степенью индивидуализации, игровые клубы и даже еженедельные игры в «Мафию» столь распространенные до настоящего времени.

Не менее ярко выраженным явлением применения в массовой культуре игрового модуля и драматизации являются ролевые игры, чья дифференциация и распространенность все более возрастают (начиная от масштабов: настольные игры, кабинетные, павильонные и полигонные игры, и заканчивая направленностью интересующих игрока модулей: историческая реконструкция, фэнтези, авторские системы и школы), косплей и азартные игры. Можно видеть в этом эволюционировавший феномен игрума, фортуны и фатума. Элементы игры и драматизации так же наблюдаются в кинопрокате. Киноискусство, активно развивающееся в XX веке, стало новой и одной из наиболее популярных форм развлечения и досуга, в настоящее время превращаясь в своего рода аттракцион, развлекающий публику и погружающий зрителя в центр

развития событий, заставляет чувствовать и соучаствовать происходящим на экране событиям с помощью различных технологий и выразительных средств (3D, 4D, 5D, и т.д.; Imax, системы подачи звука Dolby Digital и Dolby aound, распространителей запаха, подвижных кресел и иных приспособлений). В перспективе данное направление предполагает возможность создания альтернативного экшн-кинематографа.

Иллюзорность массового искусства предполагает противоречие уже в самой формулировке: множественность, ситуативность, серийность истины, этики, отсутствие видимой жесткой иерархии. То, что в концепции Ролана Барта было названо смертью автора, оборачивается здесь смертью индивидуальности в ее противоречиях, конфликтах, пиках, пределах, на грани которых возможно соприкосновение с трансцендентальным опытом, старательно и всеми доступными способами вытесняемым. Универсализация смыслов, текстов культур, размывание ценностей, редукционирование и утрага подлинности обуславливает отмирание и падение уровня культурного сознания, изначально и предвечно строившегося на дихотомии внешнего и внутреннего, сакрального и профанного, а так же на полутонах ее реализации. Подобная ситуация предполагает естественную смену цикла культурного развития, погружение в глубины бессознательного и необходимую, для становления новой жизни смерть, предел, переход за грань предшествующего культурного этапа, витка развития цивилизации. В контексте понимания предела как точки принятия решения, погрешности и начала чего-то качественно нового феноменология духа для XX и XXI веков – это «постепенное завершение самосознания (человеческой самости) и становление этой самости всем» [1, с. 230]. Маркер смены мировоззрения и формирования нового мироощущения современного носителя культурной традиции.

Список литературы:

- [1] Батай Ж. Внутренний опыт. Перевод с французского, послесловие и комментарий С.Л. Фокина. – СПб.: Аxioma / МИФРИЛ, 1997. – 336 с.
- [2] Большая книга афоризмов. От царя Соломона до С. Лема / Сост. К. Душенко. – М.: Эксмо, 2009. – 1053 с.
- [3] Гессе Г. Игра в бисер. Избранное. – М.: Радуга, 1991. – 539 с.
- [4] Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. Дегуманизация искусства. Бесхребетная Испания / Пер. с исп. А.М. Гелескул и др. – Москва: АСТ, 2008. – 348 с.
- [5] Петровская Е.В. Теория образа. – М.: РГУ, 2010. – 283 с.
- [6] Психоанализ / Сост. и общ. ред. В.М.Лейбина. – СПб.: Питер, 2001. – 512 с.
- [7] Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
- [8] Из книги «Чжуан-цзы» // Поэзия и проза Древнего Востока / Общ ред. и вступ. ст. И. Брагинского; примеч. М. Коростовцева и др. – М.: Худож. лит., 1973. – 735 с. – Интернет-источник. Режим доступа: <http://izbakurnog.historic.ru/books/item/f00/s00/z00000008/st106.shtml> (28. 01. 2013)