


Постмодернизм. Симулякры

Презентацию подготовил студент
группы ИС-19-1
Плешков Дмитрий

Содержание

- 
- 1 Постмодернизм
 - 2 Основы
 - 3 История
 - 4 Симулякры
 - 5 Итоги



Постмодернизм



- **Постмодернизм** — понятие, отражающее структурно сходные явления в мировой общественной жизни и культуре второй половины XX века и начала XXI века, часто интерпретируется как «то, что пришло на смену модернизму». Он употребляется как для характеристики постнеклассического типа философия, так и для комплекса стилей в художественном искусстве. Постмодерн — состояние современной культуры, включающее в себя своеобразную философскую позицию, выражающую (не)формальную антитезу модернистскому искусству, а также массовую культуру современной эпохи.



Постмодернизм

- Постмодернизм – социально-психологическая реакция на отсутствие положительного результата от прогресса. Цивилизация, развиваясь, в то же время разрушает сама себя. В этом и заключается его концепция.
- Основная идея постмодернизма — совмещение и смешение различных культур, стилей и направлений. Если модернизм рассчитан на элиту, то постмодернизм, характеризуясь игровым началом, делает свои произведения универсальными: массовый читатель увидит занимательную, иногда скандальную и странную историю, а элитарный – философское содержание.



Основные принципы

- **Эклектичность** (сочетание несочетаемого).
Постмодернисты ничего нового не создают, они причудливо скрещивают то, что уже было, но считалось, что эти вещи не могут составлять единое целое. Например, платье и военные сапоги на шнуровке – коктейль, привычный нашему взору, а еще 60 лет назад такой наряд мог вызвать шок у прохожих.



Основные принципы

- **Плюрализм культурных языков.** Постмодернизм ничего не отрицает, он все принимает и толкует по-своему. В нем мирно уживаются тенденции классической культуры с современными формами, взятыми из модернизма.



Основные принципы

- **Интертекстуальность** – глобальное использование цитат и отсылок к произведениям. Есть искусство, целиком и полностью слепленное из выписок и реплик другого авторства, и это не считается плагиатом, ведь этика постмодернизма очень гуманна по отношению к подобным мелочам.



Основные принципы

- **Декононизация искусства.** Стерлись границы между красивым и уродливым, в связи с этим развилась эстетика безобразного. Фрики завоёвывают внимание тысяч людей, вокруг них формируются толпы фанатов и эпигонов.



Основные принципы

- **Ирония.** В рамках данного явления нет места серьезности. Например, вместо трагедии появляется трагикомедия. Люди устали переживать и расстраиваться, им хочется защититься от агрессивной среды мира в юморе.



Основные принципы

- **Антропологический пессимизм.** Нет веры в прогресс и гуманность.
- **Шоутизация культуры.** Искусство позиционируется, как развлечение, в нем очень ценится зрелищность.



Идеи и течения

- Современная философия утверждает конечность всех представлений человека об окружающем мире (технике, науке, культуре и т.д.). Все повторяется, а не развивается, поэтому современная цивилизация обязательно разрушится, прогресс не несет ничего положительного. Вот основные философские течения, питающие нашу эпоху:



Идеи и течения

- Экзистенциализм – одно из философских течений постмодернизма, провозглашающее бытие иррациональным, ставящее ощущения человека во главу угла. Личность постоянно находится в кризисном состоянии, ощущая тревогу и страх в результате взаимодействия с окружающим миром. Страх – это не только отрицательное переживание, но необходимое потрясение.



Идеи и течения

- Постструктурализм – одно из философских течений постмодернизма, характерен негативный пафос относительно всяких позитивных знаний, рациональных обоснований явлений, особенно культурных. Главная эмоция в этом течении – сомнение, критика оторванной от жизни традиционной философии.



Идеи и течения

- Человек постмодернизма сосредоточен на своем теле (принцип телоцентризма), все интересы и потребности сошлись в нем, поэтому проводятся эксперименты. Человек — не субъект деятельности и познания, не является центром Вселенной, потому что все в ней стремится к хаосу. Люди не имеют доступа к реальности, значит, не могут постигнуть истину.



Основные черты

- **Паратеатральность** – совокупность новых форматов визуального представления искусства: хеппенинг, перформанс и флешмоб. Набирает обороты интерактивность: книги, кино и картины становятся сюжетами компьютерных игр и частью 3-D представлений.
- **Трансгендерность** – отсутствие различия между полами. Особенно заметно в моде.



Основные черты

- **Глобализация** – утрата национальной идентичности авторов.
- **Быстрая смена стилей** – скорость моды бьет все рекорды.
- **Перепроизводство объектов культуры** и дилетантизм авторов. Теперь творчество стало доступно многим, сдерживающего канона нет, как и принципа элитарности культуры.



Направления постмодернизма

- Поп-арт – новое течение в визуальном искусстве, которое переводит банальность в плоскость высокой культуры. Поэтика массовой продукции из обычных вещей делает символы. Представители – Дж. Джонс, Р. Раушенберг, Р. Гамильтон, Дж. Дайн и другие.



Направления постмодернизма

- Магический реализм – литературное течение, в рамках которого смешиваются фантастические и реалистические элементы.
- Новые жанры в литературе: корпоративный роман тревелог роман-словарь и др.
- Битники – молодежное движение, породившее целую культуру.



Направления постмодернизма

- Фанфики – направление, в рамках которого фанаты продолжают книги или дополняют вселенные, созданные авторами. Пример: 50 оттенков серого
- Граффитизм – течение, которое смешивает граффити, графику и станковую живопись. Здесь фантазия, самобытность в сочетании с элементами субкультуры и искусством этнических групп. Представители – Крэш (Дж. Матос), Дейз (К. Элис), Футура 2000 (Л. Макгар) и другие.



Направления постмодернизма

- Минимализм – течение, призывающее к антидекоративности, отказу от изобразительности и субъективности. Отличается простотой, однообразием и нейтральностью в формах, фигурах, цветах, материалах.



Темы и проблемы

Наиболее общая тема постмодернизма – поиск нового смысла, новой целостности, ориентиров, а также абсурдность и сумасшествие мира, конечность всех устоев, поиск новых идеалов.

Постмодернисты ставят проблемы:

- самоуничтожения человечества и человека;
- усредненности и подражательности массовой культуры;
- избытка информации.



Основные приемы

- Видео-арт – течение, выражающее художественные возможности. Видео-арт противостоит массовому телевидению и культуре.
- Инсталляция – формирование арт-объекта из бытовых предметов и промышленных материалов. Цель – наполнить предметы каким-то особым содержанием, которое каждый зритель понимает по-своему.
- Перформанс – шоу, в основе которого представление о творчестве как о стиле жизни. Арт-объект здесь не произведения художника, а само по себе его поведения и поступки.
- Хеппенинг – представление с участием художника и зрителей, в результате которого стирается граница между создателем и публикой.



Постмодернизм в философии

Философский постмодернизм – противостояние гегелевской концепции (антигегельянство), критика категорий этой концепции: единого, целого, универсального, абсолютного, бытия, истины, разума, прогресса. Самые известные представители:

- Ж. Деррида,
- Ж.Ф. Лиотар,
- Д.Ваттимо.



Постмодернизм в философии

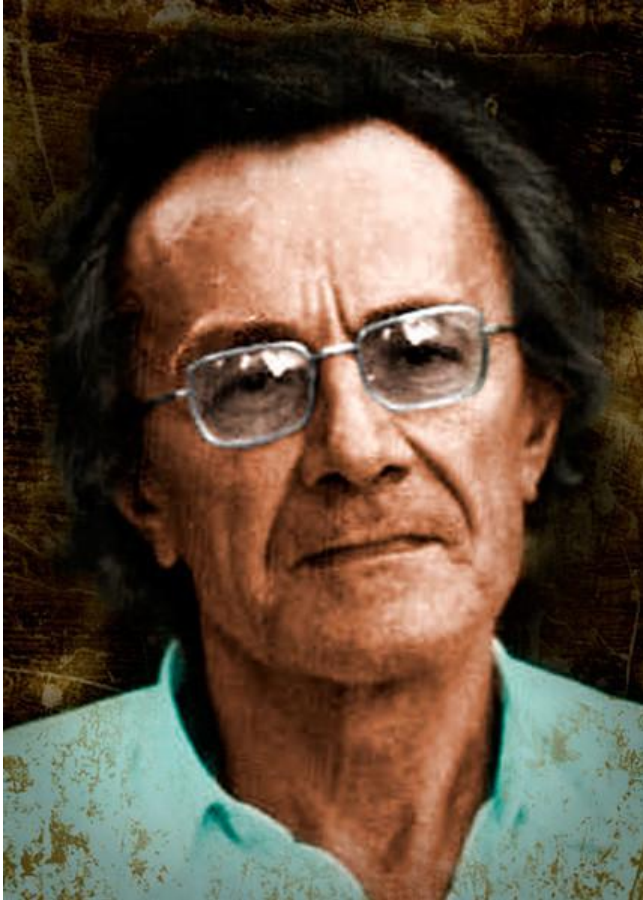


Жак Деррида
(1930 – 2004гг)

- Ж. Деррида выдвигал мысль о размывании границ философии, литературы, критики (тенденция эстетизации философии), создал новый тип мышления – многомерное, разнородное, противоречивое и парадоксальное.



Постмодернизм в философии



Жан Франсуа Лиотар
(1924 – 1998гг)

- Ж.Ф. Лиотар считал, что философия не должна заниматься какими-то конкретными проблемами, должна отвечать только на один вопрос: «Что такое мыслить?».



Постмодернизм в философии

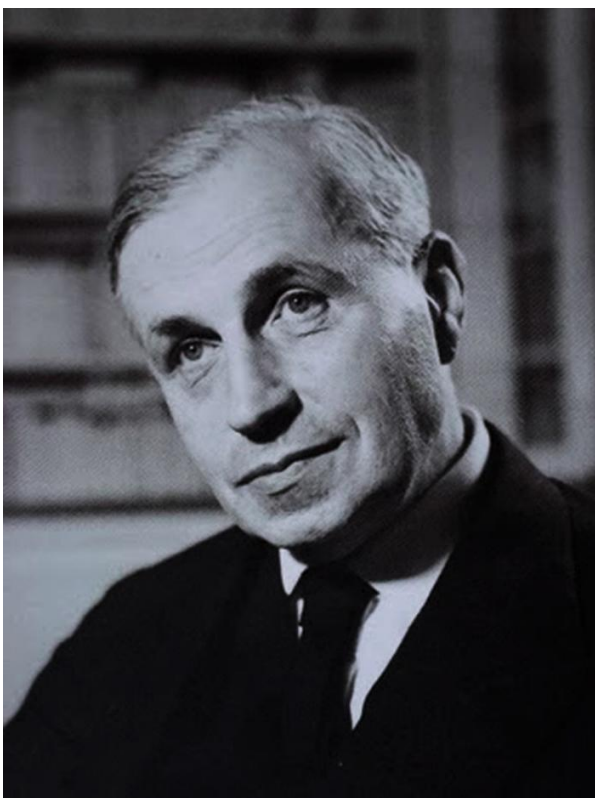


Джанни Ваттимо
(1936г – нв.)

- Д. Ваттимо утверждал, что бытие растворяется в языке. Истина сохраняется, но понимается исходя из опыта искусства.



Истоки постмодернизма



Жорж Батай
(1887 – 1962гг.)

- Идеологами постмодерна декларируется, что в начале XX века классический тип мышления эпохи модерна меняется на неклассический, а в конце века — на постнеклассический. Формирование эпохи постмодерна проходило в 1960—1970-е годы, оно связано и логически вытекает из процессов эпохи модерна как реакция на кризис её идей, а также на так называемую «смерть» супероснований: бога (Ницше), автора (Барт), человека (гуманитарности).



“Начало” постмодернизма

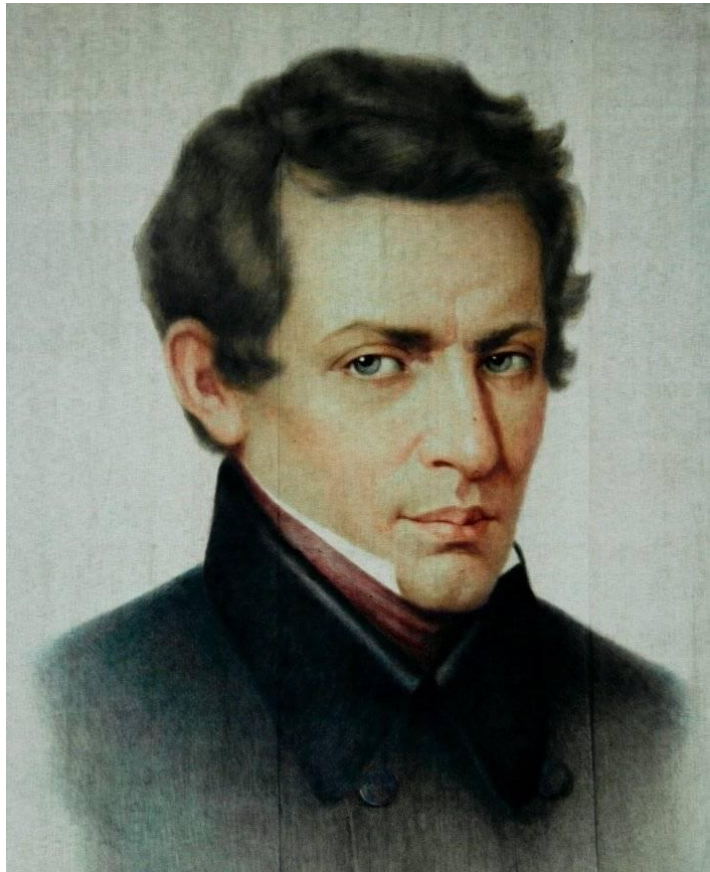


Чарльз Дженкс
(1939 – 2019гг)

- Объявленным «началом» постмодернизма считают статью Лесли Фидлера, 1969, «Пересекайте границу, засыпайте рвы», демонстративно опубликованную в журнале Playboy. Американский теолог Харви Кокс в своих работах начала 1970-х годов, посвящённых проблемам религии в Латинской Америке, широко пользуется понятием «постмодернистская теология». Однако популярность термин «постмодернизм» обрёл благодаря Чарльзу Дженксу. В книге «Язык архитектуры постмодернизма» он отмечал, что хотя само это слово и применялось в американской литературной критике 1960—1970-х годов для обозначения ультрамодернистских литературных экспериментов, автор придал ему принципиально иной смысл.



Предпосылки постмодернизма

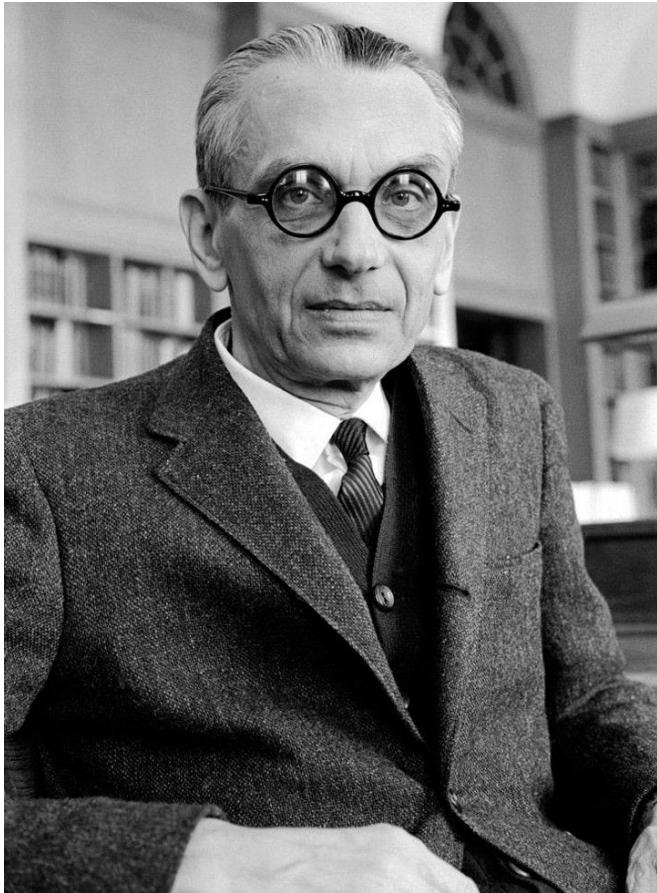


Николай Лобачевский
(1792 – 1856гг)

- Предпосылки постмодернизма возникли гораздо раньше. Так в математике Лобачевский ещё в 1829 году в работе «О началах геометрии» представил неевклидову геометрию пространства, такую же свободную от противоречий, как и евклидова. Таким образом, он показал, что пространство может быть описано двумя различными несовместимыми, но внутренне логически непротиворечивыми геометриями.



Предпосылки постмодернизма

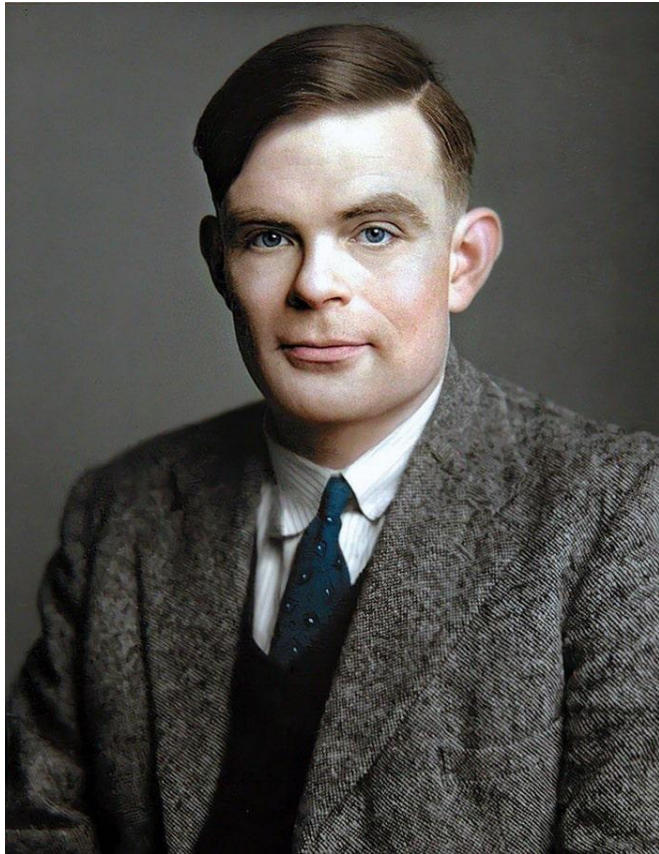


Курт Гедель
(1906 – 1978гг)

- Курт Гедель в 1930 году доказал, что непротиворечивость аксиом арифметики нельзя доказать исходя из самих аксиом арифметики (если только арифметика не является на самом деле противоречивой), а также её неполноту.



Предпосылки постмодернизма

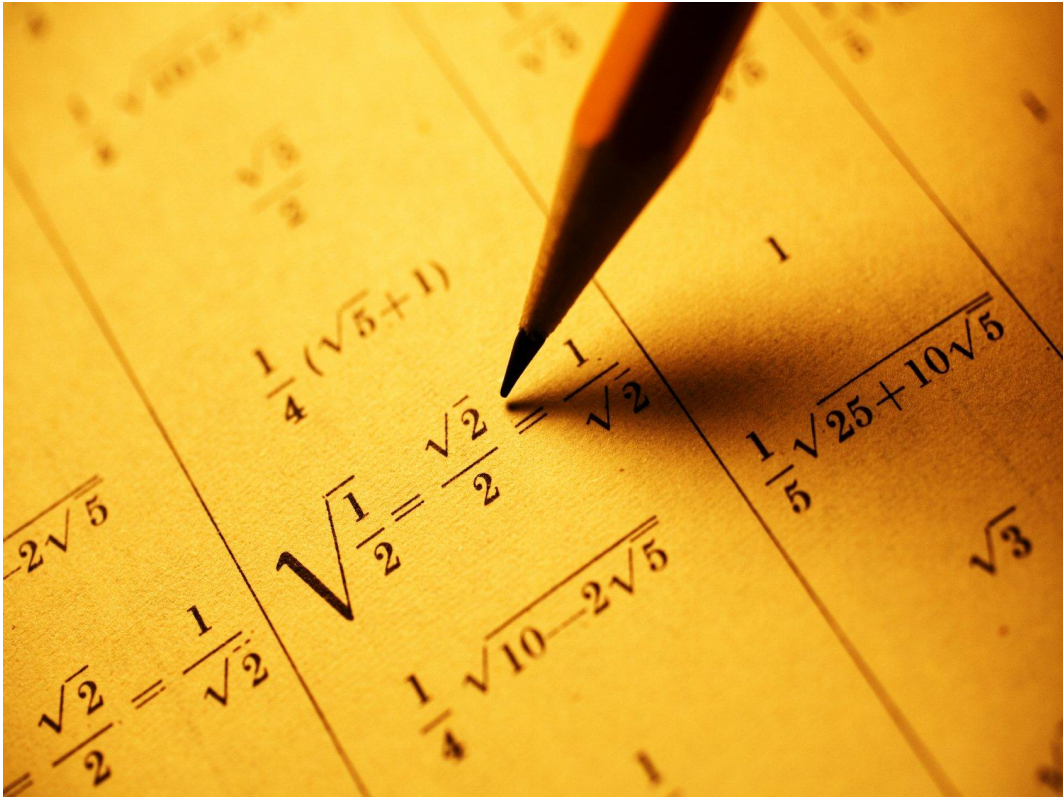


Алан Тьюринг
(1912 – 1954гг)

- Алан Тьюринг показал наличие алгоритмически неразрешимых задач, в частности доказал в 1936 году, что проблема остановки неразрешима на машине Тьюринга. Существование алгоритмически неразрешимых задач означает, что не существует универсального алгоритма-решателя, который бы создавал решение задачи, даже если существует её точное логическое описание.



Предпосылки постмодернизма



- Таким образом была показана неоднозначность и ограниченность описания мира средствами математики, что существует возможность представления математическими системами только определённых аспектов и срезов мира, математически мир может быть отражён только с использованием различных, в том числе противоречащих друг другу средств.



Появление термина



- Сам термин появляется в период Первой мировой войны (в разгар декадентских течений) в работе Р. Панвица «Кризис европейской культуры» (1917). В 1934 году в своей книге «Антология испанской и латиноамериканской поэзии» литературовед Ф. де Онис применяет его для обозначения реакции на модернизм. В 1947 году Арнольд Тойнби в книге «Постижение истории» придаёт постмодернизму культурологический смысл: постмодернизм символизирует конец западного господства в религии и культуре.



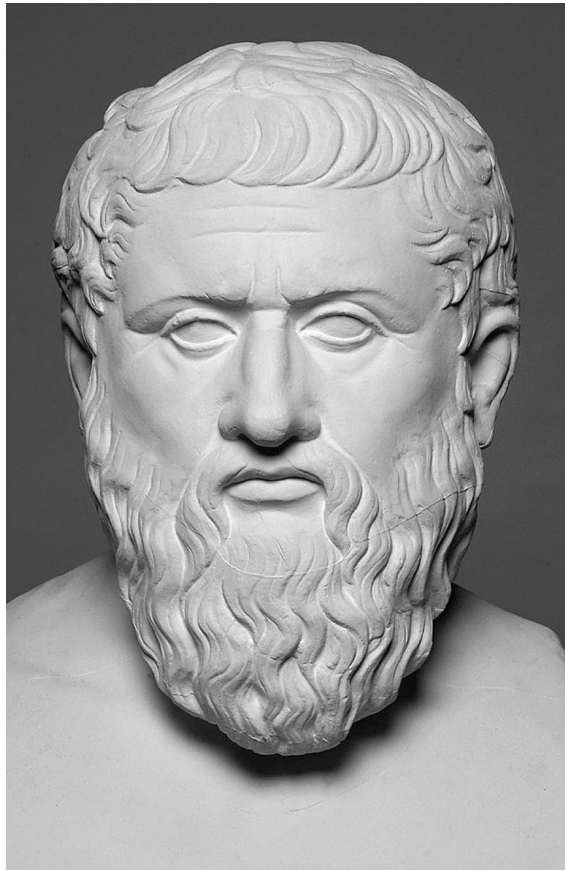
Симулякры



- **Симулякр** — ключевой термин постмодернистской философии, который означает изображение, копию того, чего на самом деле не существует. Сегодня это понятие понимают как культурное или политическое создание, копирующее форму исходного образца. Симулякр может касаться каких угодно вещей и смыслов.



Симулякры

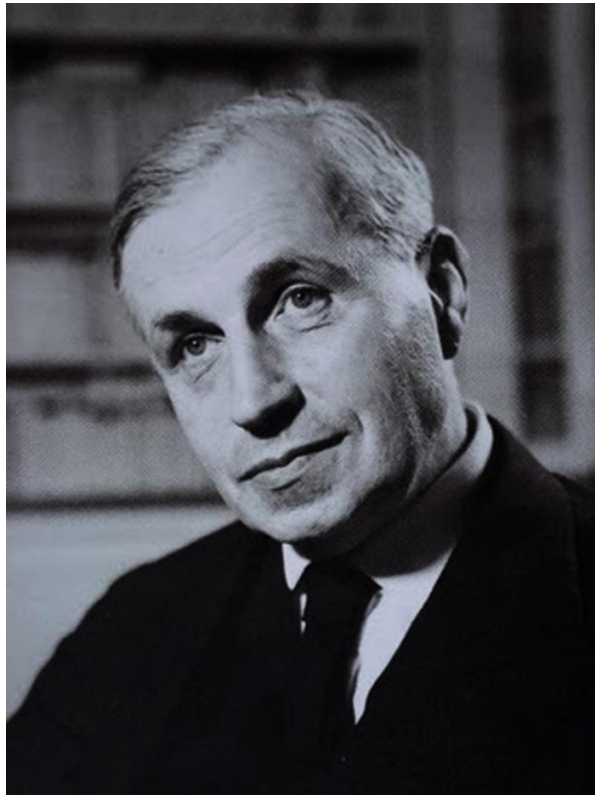


Платон Афинский
(427 – 347г до н.э.)

- Понятие «симулякр» впервые применил Платон. У Платона симулякр означал нисходящую деградацию двойного искажения: вещи относительно её истинного бытия, то есть Идеи, и образа вещи (с которым, например, имеет дело художник или поэт) относительно самой этой вещи, вернее, псевдовещи, если иметь в виду уже состоявшееся, первое, искажение, — это «копия копии», «тень тени».



Симулякры



Жорж Батай
(1887 – 1962гг.)

- В современное употребление слово «*симулякр*» ввёл Жорж Батай. Также этот термин активно используется такими философами, как Делёз и Бодрийяр. Ранее (начиная с латинских переводов Платона) оно означало просто изображение, картинку, репрезентацию. Например, фотография — симулякр той реальности, что на ней отображена. Не обязательно точное изображение, как на фотографии: картины, рисунки на песке, иконы Бога, пересказ реальной истории своими словами — всё это симулякры.



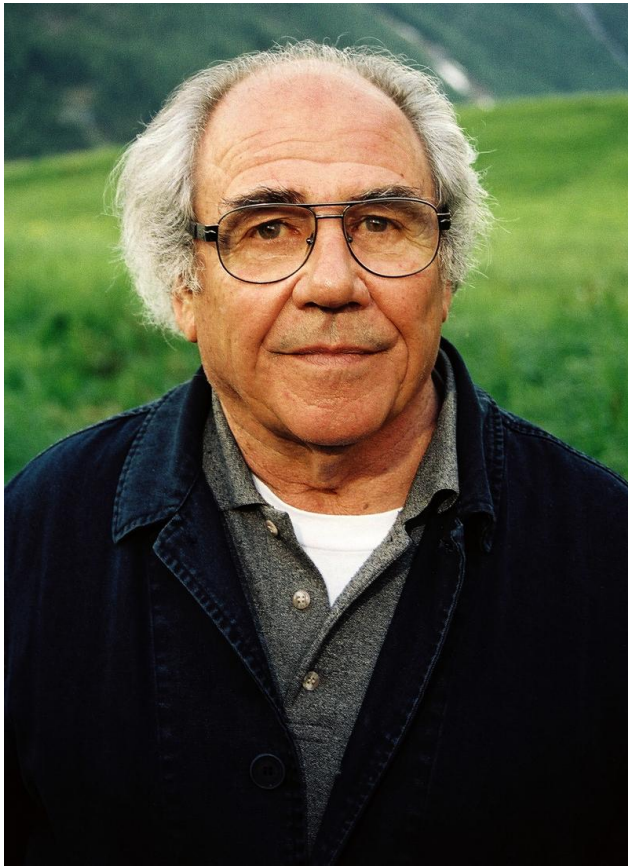
Симулякры



- Основанием для такой интерпретации понятия «симулякр» отчасти является то обстоятельство, что для Платона уже сам предмет реальности, изображаемый картиной или скульптурой, есть в некотором роде копия по отношению к идее предмета, эйдосу, — а изображение этого предмета представляет собой копию копии и в этом смысле фальшиво, неистинно



Симулякры

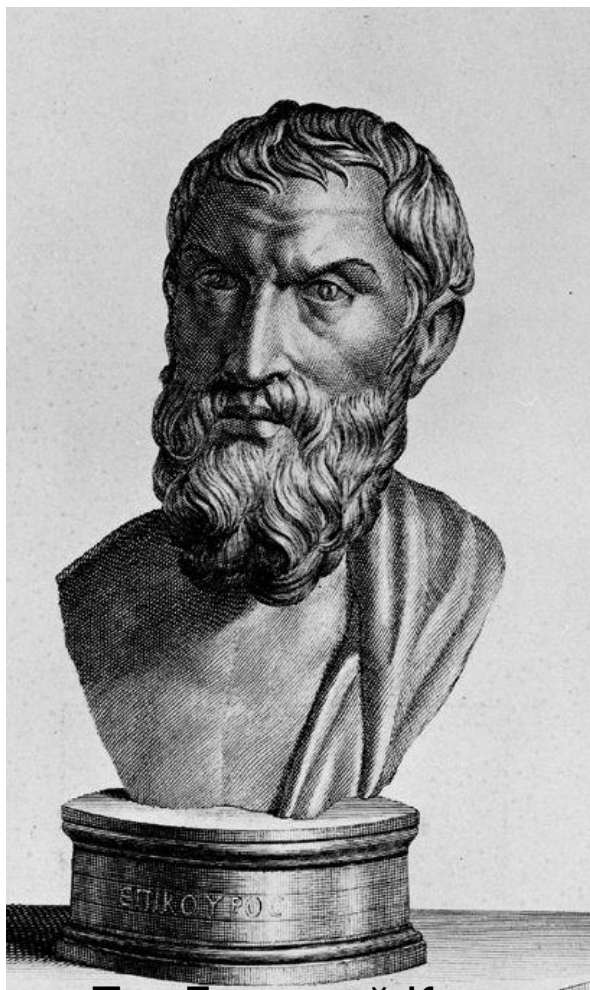


Жан Бодрийяр
(1929 – 2007гг)

- Обычно создание этого термина приписывается Жану Бодрийяру, который ввёл его в широкий обиход и применил для интерпретации реалий окружающего мира. Однако сам философ опирался на уже довольно прочную философскую традицию, сложившуюся во Франции и представленную такими именами, как Жорж Батай, Пьер Клоссовский и Александр Кожев.



Симулякры



Тит Лукреций Кар
(99 – 54г до н.э)

- Но не совсем верным также будет сказать, что своим возникновением термин «симулякр» обязан постмодернистской философской мысли: французские теоретики новейшего направления лишь дали иное истолкование старого термина Лукреция, который попытался перевести словом «*simulacrum*» эпикуровский «*εἰκῶν*» (с др.-греч. — «отображение», «форма», «подобие»). Однако Жан Бодрийяр, в отличие от других постмодернистов, придал совершенно новые оттенки содержанию термина «симулякр», употребив его по отношению к социальной реальности.



Симулякры

- В наше время понятие «симулякр» используют в том смысле, в каком его обычно использовал Ж. Бодрийяр. Так, по выражению Н. Б. Маньковской, исследователя Ж. Бодрийяра, «симулякр — это псевдовещь, замещающая „агонизирующую реальность“ постреальностью посредством симуляции». Говоря простым языком, *симулякр* — это изображение без оригинала, репрезентация чего-то, что на самом деле не существует. Например, симулякром можно назвать картинку, которая кажется цифровой фотографией чего-то, но то, что она изображает, на самом деле не существует и не существовало никогда. Такая подделка может быть создана с помощью специального программного обеспечения.

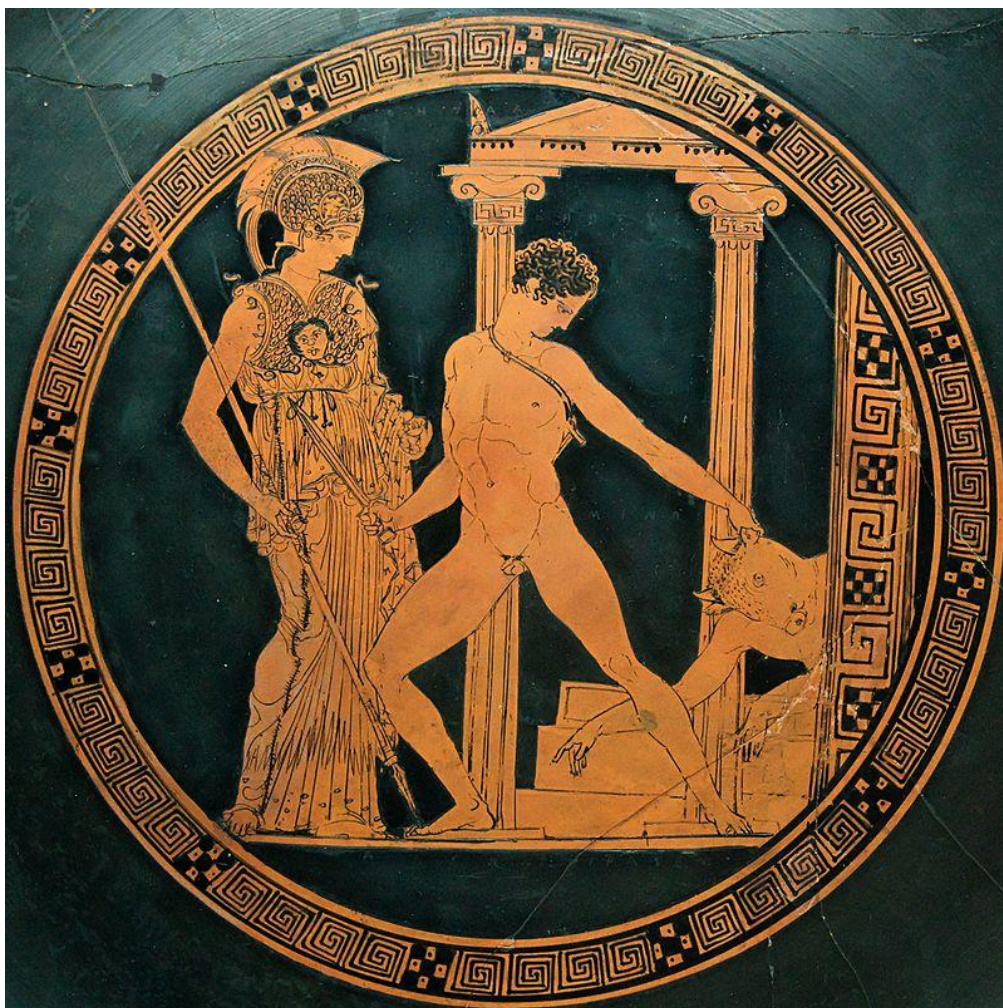


Симулякры

- Жан Бодрийяр говорит скорее о социокультурных реальностях как таковых, приобретающих двусмысленный неподлинный характер. Новизна этого подхода состоит в том, что философ перенёс описание симулякра из сфер чистой онтологии и семиологии на картину современной социальной реальности, а его уникальность в попытке объяснить симулякры как результат процесса симуляции, трактуемый им как «порождение гиперреального», «при помощи моделей реального, не имеющих собственных истоков и реальности».



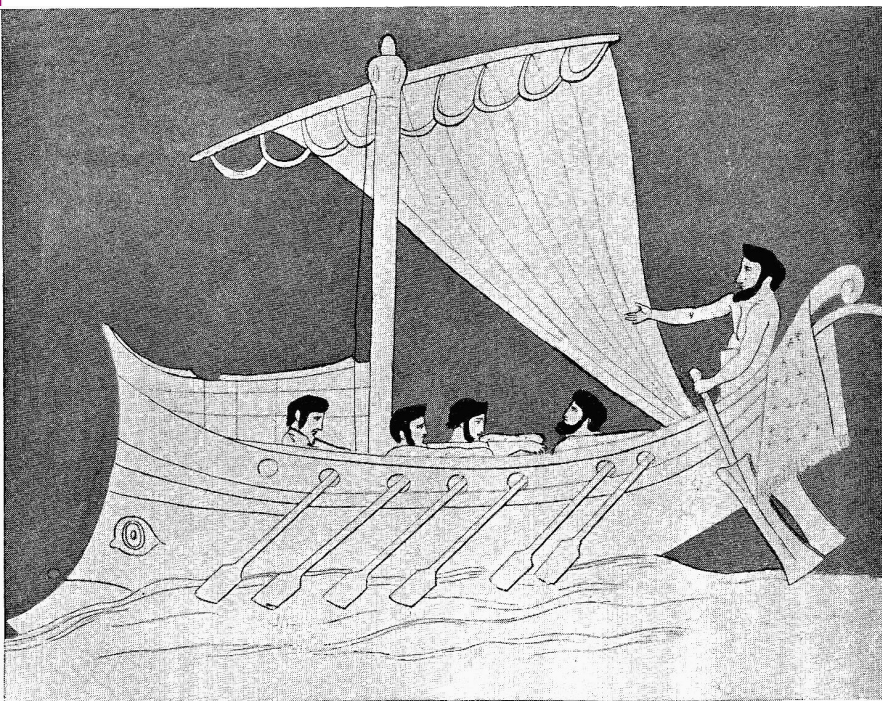
Примеры симулякров



- Говоря о типичном описании термина , следует привести несколько примеров из философской и культурной среды. Одним из таких примеров является парадокс корабля Тесея, персонажа греческой мифологии.



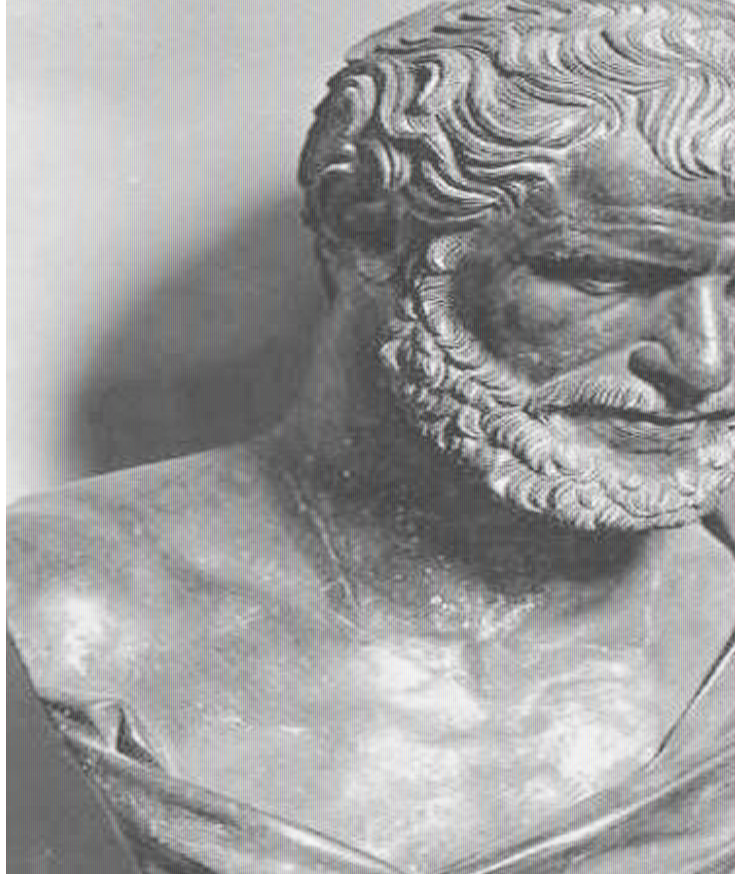
Корабль Тесея



- Согласно греческому мифу, пересказанному Плутархом, корабль, на котором Тесей вернулся с Крита в Афины, хранился афинянами до эпохи Деметрия Фалерского и ежегодно отправлялся со священным посольством на Делос. Перед каждым плаванием осуществлялась починка корабля, при которой заменялась часть досок, в результате чего спустя некоторое время были заменены они все, из-за чего среди философов возник спор о том, всё ли это ещё тот корабль или уже другой, новый^[1]? Кроме того, возникает вопрос: если бы все заменённые доски были сохранены и из них был построен корабль, то какой из этих двух кораблей является настоящим?



Решение Гераклита



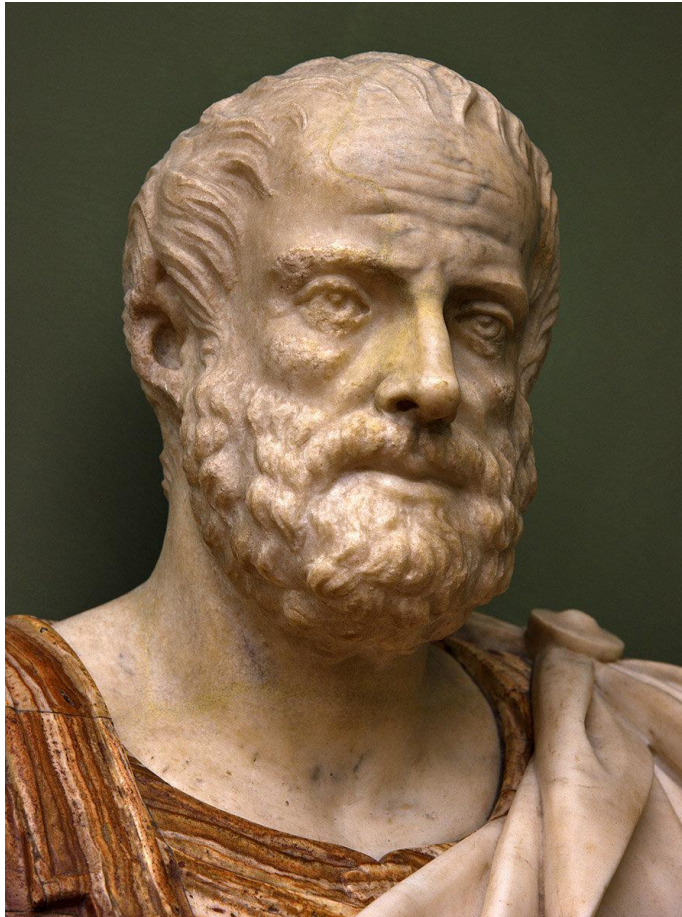
Гераклит Эфесский
(544 – 475гг до н.э.)

Нет идентичности с течением времени.

- Эта теория утверждает, что два корабля, хотя и идентичны во всех других отношениях, не идентичны, если они существуют в двух разных временах. Каждое время — это уникальное «событие». Таким образом, даже без замены частей, корабли в гавани отличаются друг от друга в любое время. Эта теория экстремальна в своем отрицании повседневной концепции идентичности, на которую опирается большинство людей в повседневном использовании.



Решение Аристотеля



Аристотель
(384 – 322г до н.э.)

Постоянная идентичность с течением времени по окончательной причине

- Согласно Аристотелю, «что это такое» вещи является её формальной причиной, поэтому корабль Тесея является «тем же» кораблем, потому что формальная причина или конструкция не меняется, даже если материя, используемая для «построить это», может меняться со временем. Таким же образом, для парадокса Гераклита, река имеет ту же формальную причину, хотя материальная причина (конкретная вода в ней) меняется со временем, а также для человека, который вступает в реку.

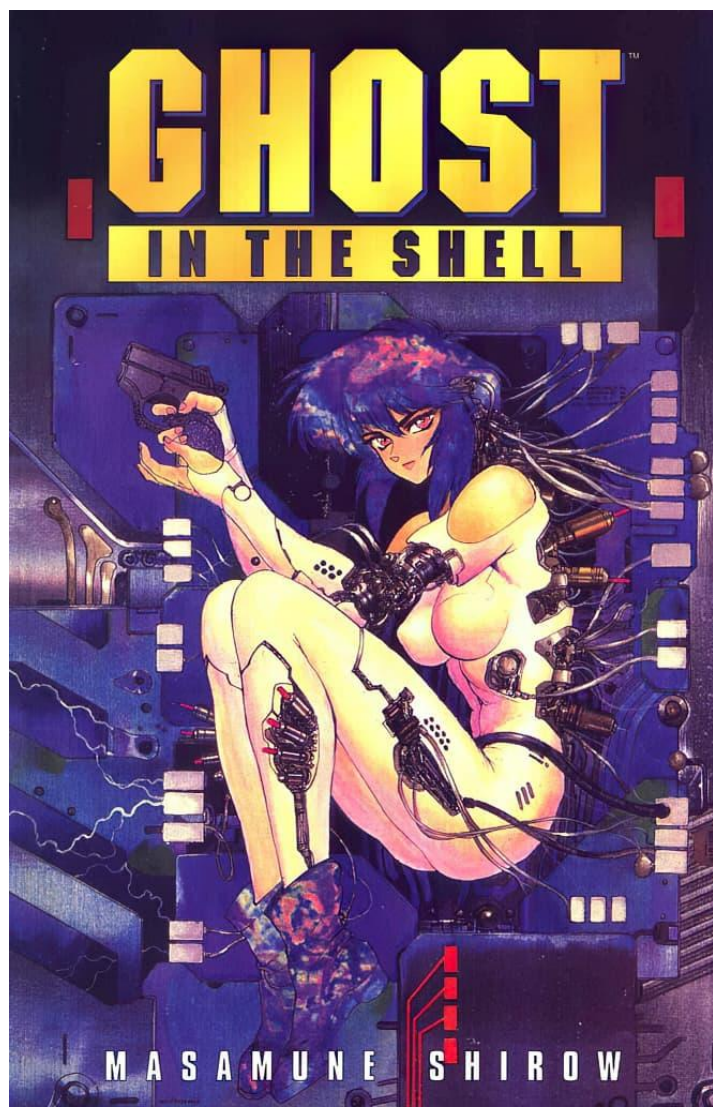


Примеры из новейшей истории Поп-культура.

- Буквально каждый знаком с термином киборг - биологический организм, содержащий механические или электронные компоненты, машинно-человеческий гибрид.
- Отталкиваясь от определения симулякра , можно сделать вывод, что киборг – это копия человека , а соответственно симулякр.
- Киборги – давняя тема для научно-фантастических произведений разных эпох, приведем два примера.



Призрак в доспехах



- Призрак в доспеха научно-фантастическая манга, созданная Масамунэ Сиро, изначально опубликованная в 1989 году в виде отрывков и позже объединенная в единый том. Также известна под названием ***Ghost in the Shell***. Она повествует историю организации под названием Девятый отдел, ведущей борьбу с кибертерроризмом в Японии середины XXI века, главным агентом которой является Майор Мотоко Кусанаги.



Мотоко Кусанаги



- В возрасте шести лет Мотоко попала в авиакатастрофу и осталась сиротой. В результате полученных травм два года находилась в коме до тех пор, пока ей не была произведена полная кибернетизация тела. Уцелели лишь мозг и часть спинного мозга. Расследуя дело Проекта 2501, чьё тело было построено на той же фабрике, что и её, начала сомневаться, действительно ли её сущность, её душа и происхождение являются человеческими.



Apex Legends



- **Apex Legends** — компьютерная игра в жанре многопользовательского шутера от первого лица и королевской битвы, разработанная американской студией Respawn Entertainment и выпущенная компанией Electronic Arts.
- Игра изобилует разношерстными персонажами, в том числе и симулякром с кличкой Ревенант (от франц. Revenant, призрак, возвращение).



Ревенант



- Когда-то Ревенант был человеком. Наемным убийцей Синдиката, лучшим из лучших. Он смотрел в зеркало и видел в нем свое человеческое лицо. Но время ничего не щадит, и когда его программа наконец дала сбой, он осознал, во что его превратили «Хаммонд Роботикс» и Синдикат наемников: кошмар наяву, сотворённый из стали и остатков плоти. Его хозяева возрождали своего верного симулякра, раз за разом вырывая из объятий смерти, а программа заставляла его забывать обо всем.



Итоги

- Подводя итоги, можно сказать , что постмодернизм отражается во многих ключевых жизненных областях и имеет сильнейшее влияние на современное искусство и культуру.



Спасибо за внимание <3

- Постмодернизм. Симулякры.

Презентация студента группы ИС-19-1 Плешкова Дмитрия