Чураков Вадим Сергеевич,
кандидат философских наук,
независимый исследователь
Churakov Vadim Sergeevich,
independent researcher

ВРЕМЯ И СМЕРТЬ: ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНО-ТЕМПОРАЛЬНАЯ АСИММЕТРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО БЫТИЯ
TIME AND DEATH: EXISTENTIALTEMPORAL ASYMMETRY OF HUMAN EXISTENCE

Аннотация. В статье исследуется онтологическая связь времени и смерти через концепции Хайдеггера и Кастанеды. Анализируется природа человеческой конечности и темпоральной асимметрии. Смерть иллюстрируется метафорой компьютерной игры как мгновенно реагирующий программный код. Из работ Янкелевича и Аргази следует неизбежное поражение физического тела в линейном времени. Но осознание этого финала открывает человеку путь к подлинному существованию.

Abstract. The article examines the ontological connection between time and death through the concepts of Heidegger and Castaneda. It analyzes the nature of human finitude and temporal asymmetry. Death is illustrated by the metaphor of a computer game - as an instantly responsive software code. Drawing on the works of Yankelevich and Argazi, the author demonstrates the inevitable defeat of the physical body in linear time. However, awareness of this finale opens a path to authentic existence for a person.

Ключевые слова: Время, смерть, темпоральность, виртуальная метафора.
Keywords: Time, death, temporality, virtual metaphor.

Введение

Проблема времени и смерти традиционно занимает центральное место в метафизических исканиях. Человек – единственное существо, способное не просто существовать во времени, но и концептуализировать собственный финал. Смерть в данном контексте перестает быть просто биологическим фактом прекращения жизнедеятельности и трансформируется в фундаментальную онтологическую границу, определяющую структуру человеческой субъективности. Исследование этой границы требует обращения как к классической феноменологической традиции в лице М. Хайдеггера, так и к неконвенциональным антропологическим системам, представленным К. Кастанедой, в сочетании с глубоким анализом темпорального опыта у В.Янкелевича и В.Аргази [1; 3; 4; 5].

1. Бытие-к-смерти М. Хайдеггера и смерть как противник у К. Кастанеды

В своем фундаментальном труде «Бытие и время» Мартин Хайдеггер определяет человеческое присутствие (*Dasein*) как **«бытие-к-смерти»** (*Sein zum Tode*) [4]. Для немецкого мыслителя смерть не является финишем, который наступает в конце жизненного пути; она имманентно присутствует в каждом моменте экзистенции. Смерть – это самая «своя», безотносительная и непреодолимая возможность *Dasein*. Осознание этой предельной возможности вырывает человека из диктата анонимного повседневного существования (*Das Man*) и возвращает его к подлинности (*Eigentlichkeit*). Быть – значит каждую секунду соотносить себя со своей неотвратимой конечностью [4].

Принципиально иной, но удивительно созвучный по глубине практического осмысления взгляд предлагает Карлос Кастанеда через призму учения индейцев яки. В его концепции смерть манифестирует себя как **«достойный противник»** и вечный советчик

воина. Смерть всегда находится слева, на расстоянии вытянутой руки. У Кастанеды Смерть – это не пассивный предел бытия, а активная, выслеживающая человека сила. Столкновение с ней требует от воина безупречности (*impeccability*). Назвать смерть «достойным противником» означает признать её абсолютное превосходство, в борьбе с которым дух человека либо ломается, либо обретает предельную кристаллизацию и личную силу.

Почему же Смерть признается «достойным» и непобедимым противником в обеих системах? Ответ кроется в радикальной разности их онтологического статуса и темпоральной природы, которую наиболее наглядно можно проиллюстрировать с помощью современного феноменологического симулякра – компьютерной игры.

2. Темпоральная асимметрия: метафора финального уровня

Представим экзистенциальную траекторию человека как прохождение сложнейшего симуляционного пространства – цифровой игры. Игрок, мобилизовав все доступные ресурсы цивилизации и индивидуального опыта, достигает финального уровня. Он облачен в полное боевое снаряжение, оснащен концептуальным «супероружием» разума и высокотехнологичным «боевым лазером» на шлеме, символизирующим пик научно-технического прогресса и инструментальной рациональности. Вокруг царят метафизический мрак и ледяной холод – классические атрибуты ничтожения бытия.

Перед игроком возникает финальный босс – Смерть. Однако попытка поразить её направленным лазерным лучом неизменно терпит крах. Данный гносеологический и прагматический тупик обусловлен двумя фундаментальными причинами:

1. Телесная инерционность и время реакции субъекта. Человек скован своей физической природой. Наша нервная система, синаптическая передача и мышечный отклик подчинены макромиру и измеряются миллисекундами. Органическая телесность тяжеловесна, она привязана к биологическим ритмам и гравитации.

2. Бестелесная программная природа Смерти. В рамках данной метафоры Смерть является не внешним объектом внутри игры, а фундаментальным кодом самого игрового движка – неотвратимой подпрограммой (*subroutine*). Скорость реакции этой подпрограммы измеряется наносекундами (10^{-9} с) или даже фемтосекундами (10^{-15} с). Смерть опережает действие игрока в тот самый миг, когда это действие только зарождается в интенциональном акте.

Смерть бестелесна, у нее нет уязвимого физического субстрата, по которому мог бы ударить лазер. Как отмечал Владимир Янкелевич в работе «Смерть», таинство ухода заключается в том, что Смерть – это «абсолютная инаковость», событие, которое принципиально невозможно застать «в процессе», ибо в момент её прихода субъект перестает существовать [5]. Лазер игрока бьет по пустоте, поскольку Смерть всегда находится «по ту сторону» феноменального ряда, управляя таймингом процесса.

3. Смерть и время в координатах философии конечности

Взаимосвязь времени и смерти, развитая в монографии В.Аргази («Смерть и время»), подчеркивает, что смерть является главным конструктором самого феномена времени [1]. Без финала время превратилось бы в дурную бесконечность, лишенную ценностных ориентиров. Смерть сжимает время, превращая его из линейного хроноса в экзистенциальный кайрос – миг предельного напряжения и выбора.

В контексте нашей игровой аналогии фемтосекундная скорость реакции Смерти означает, что она оперирует на ином темпоральном уровне. Человек живет в «растянутом», длительном времени (*durée*), тогда как Смерть точечна и мгновенна. Она – квант небытия, завершающий структуру любого временного отрезка. Компьютерная подпрограмма смерти завершает игровой сеанс (*Game Over*) не потому, что она «зла», а потому, что такова архитектура самой программы бытия.

Заключение

Сопоставление хайдеггеровского «бытия-к-смерти» и кастанедовского «достойного противника» сквозь призму виртуально-темпоральной метафоры позволяет переосмыслить трагедию человеческой конечности. Человек обречен на поражение в поединке со Смертью из-за неустранимой физической инерции своей телесности перед лицом бестелесной, мгновенной архитектоники бытия. Однако именно признание Смерти как абсолютного, сверхбыстрого «программного» контрагента, как продемонстрировали Янкелевич и Аргази, лишает страх перед ней парализующей силы, превращая жизнь в осознанную, безупречную и подлинную битву, где главным призом становится сам факт обретения смысла существования [1; 5].

Список литературы:

1. Аргази В. Смерть и время. - М.: Яхонт, 2000.- 315 с.
2. Кастанеда К. Учение дона Хуана. Отдельная реальность. Путешествие в Икстлан / Пер. с англ. - К.: «София», Ltd. 1992. - 236 с.
3. Бирсави Я. Карлос Кастанеда. Закрытый семинар великого мастера.Продвижение к Силе. / Пер. с англ. - М.: АСТ, 2010. -150, [1] с.
4. Хайдеггер М. Бытие и время / Пер. с нем. В. В. Бибихина. - СПб.: Наука, 2002. - 451 с.
5. Янкелевич В. Смерть / Пер. с франц. - М.: Издательство Литературного института, 1999. - 448 с.