
1. *Кант И.* Критика способности суждения / Пер. с нем. М.: Искусство, 1994. С. 115.
2. *Гегель Г. В. Ф.* Лекции по эстетике / Пер. с нем. СПб.: Наука, 1999. С. 80.
3. Там же. С. 80–81.
4. *Шестов Л.* Potestas Clavium (Власть ключей) // Шестов Л. Сочинения : в 2 т. / сост., науч. подгот. текста, вступ. ст. примеч. А. В. Ахутина. М.: Наука, 1993. Т. 1. С. 17–312.
5. *Кант И.* Критика способности суждения / Пер. с нем. М.: Искусство, 1994. С. 28. (Курсив наш. — С. Н.)
6. *Шелер М.* Положение человека в космосе // Избранные произведения: Пер. с нем. / Пер. Денежкина А. В., Малинкина А. Н., Филлипова А. Ф.; под ред. Денежкина А. В. М.: Гнозис, 1994. С. 160.
7. *Отто Р.* Священное. Об иррациональном в идее божественного и его соотношении с рациональным / Пер. с нем. Руткевич А. М.. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2008. С. 25–26.
8. *Ваттимо, Дж.* После христианства / Дж. Ваттимо; пер. с итал. Д. Новикова. Москва : Три квадрата, 2007. С. 22–26.

Н. О. НОГОВИЦЫН*Кандидат философских наук**Санкт-Петербургский государственный университет*

ПРЕДМЕТ В ВИЗУАЛЬНОСТИ: ИГРОВОЙ МОМЕНТ

В XX веке в европейской культуре происходит обновление культурных ценностей понятий и норм общества. В философии культуры этот процесс выразился в основательном переосмыслении многих культурных процессов. Одним из наиболее значимых сюжетов является определение места предмета и механизмов познания в современной культуре. В статье, на примере европейского кинематографа, проводится анализ одной из теорий смыслопорождения. *Ключевые слова:* философия культуры, история философии, постмодернизм

Статус предмета в современной культуре пока остается под вопросом. Совершенно очевидно, что в XX веке в европейской культуре произошли фундаментальные изменения. Не менее очевидно, что эти изменения затронули как механизмы функционирования, так и алгоритмы осмысления предмета в культуре. В данной статье мы рассмотрим некоторые аспекты анализа предметности современной культуре в теории игры. В качестве основания анализа мы используем достаточно устоявшееся мнение о подмене субстанциального предмета чистым отношением. Развертывание этого тезиса потребовало бы чрезмерно больших объемов исследования, поэтому мы ограничимся некоторым упрощением. Мы предположим, что в современной культуре предмет лишается своей определенности и становится чем-то иным.

В качестве примера здесь можно привести замечательный фильм «Розенкранц и Гильденштерн мертвы». В фильме мы видим три уровня реальности. Первый уровень мы, вслед за известной философской традицией, можем назвать «реальностью», этот уровень повествует о двух путешествующих мужчинах, которые встретили в дороге актеров и приняли участие в театральной постановке. Второй уровень —

собственно сюжет Гамлета, но глазами персонажей второго плана — Розенкранца и Гильденштерна. Третий уровень находится в магическом отношении со вторым и представляет собой кукольную постановку внутри общего театрального действия.

Эти три уровня текста пронизаны единой сюжетной нитью. Рассмотрим последовательно отличительные черты каждого из уровней. В начале фильма два героя оказываются участниками удивительного события — много раз подряд монета (разные монеты, что исключает подделку) падает орлом вверх. Событие это столько же невозможно, сколь и, по сюжету фильма, реально. Один из персонажей высказывает догадку о происходящем. Он говорит, что время остановилось и все эти 123 падающие монеты, на самом деле, одна монета, которая упала орлом вверх.

Второй уровень начинается в тот момент, когда *персонажи проигрывают Актеру* в споре (впервые за долгое время выпадает «решка») и начинается театральное действие, в котором они принимают непосредственное участие. Сюжет действия — «Гамлет» Шекспира. Персонажи оказываются в роли двух второстепенных персонажей, практически не прописанных Шекспиром, Розенкранца и Гильденштерна. То, что это те же персонажи, но оказавшиеся в сюжете, нам подсказывает тот факт, что они долго не могут разобраться в сюжете и правилах данной игры. Вечная путаница с именами, неопределенность с мотивами поступков (некоторые короли награждают по-королевски, некоторые — скупы, надо ли исполнять волю короля?), попытка обнаружить Автора (в данном случае, актера, который дает им руководство к действию, которое явно выходит за рамки сюжета.)

Персонажи не пытаются вжиться в роль, они просто занимают то место, на котором находятся, и адекватно реагируют на предложенные им события. Тут же оказывается, что характеристика персонажа практически не связана с сюжетом. Два человека, оказавшихся в положении персонажей Шекспира, полностью вписываются в сюжет, оказываются почти без вариантов поведения. Понятно, что каждый из них проживает свою роль по-своему, но итог, к которому они приходят, один — Розенкранц и Гильденштерн мертвы.

В этом смысле оказывается размытой граница между сюжетом и реальностью. В киноленте персонаж оказывается в определенной ситуации. По ходу развития сюжета, особенно, если события в данном произведении следуют «по вероятности или необходимости», персонаж реагирует на ту ситуацию, в которой он оказался. Оказавшись внутри определенных обстоятельств, изменить заданный сюжет оказывается достаточно сложно. В реальности ситуация аналогична, за одним исключением — я могу выбирать и иногда менять сюжеты. Эта достаточно простая мысль сценариста Стоппарда обыгрывается в данном фильме достаточно остроумным ходом.

Еще одной «фишкой» фильма оказывается игра в вопросы и ответы. Правила игры, напомним, просты — два игрока должны поддерживать диалог, задавая друг другу вопросы, но воздерживаясь от утверждений. В эту игру у Шекспира играет Гамлет. В эту же игру персонажи играют вначале друг с другом, потом с самим Гамлетом. Очевидно, что данная игра оказывается важной составной частью всего сюжета.

Третий уровень — магия. Внутри главного театрального представления есть еще одно, кукольное. Если в тексте Шекспира представление актеров имеет скорее пси-

хологический эффект, то здесь мы сталкиваемся, скорее всего, с каким-то подобием магического эффекта — в этом представлении Розенкранц и Гильденштерн узнают свою судьбу, а также знакомятся с тем частями действия, свидетелями которых они не смогли стать, т.е. знакомятся с сюжетом. На уровне самого кукольного представления, это — сюжет какой-то пьесы. На уровне же главного действия, это — судьба персонажей.

Эта, достаточно сложная последовательность, оказывается прозрачной, если попробовать раскрутить ее с конца. Кукольная постановка, как и театральное действие, которое актеры устраивают для Гамлета, в данном случае являются прообразами магического действия. Она не просто предвосхищает произошедшее, но воспроизводит сюжет, то есть знакомит персонажей с их судьбой. Один раз увидев подобную постановку, человек уже обречен принять в ней участие. Другими словами, в данном случае действие построено на предположении о том, что смысл не отличается от значения, делается попытка воспроизвести сюжет таким, какой он есть. В обычной жизни, в любой научной парадигме, воспроизвести сюжет нельзя, можно только его пересказать. Магия основана на том, что некоторые события можно воспроизвести, при этом, имея власть над копией, я получаю власть над оригиналом. Но эта схема имеет смысл только в том случае, если копия от оригинала не отличена. Поскольку в фильме несколько раз подчеркивается данная трактовка (повешенные фигуры, одетые в одежды Розенкранца и Гильденштерна; частичная взаимозаменяемость основного действия и театральной постановки), мы можем предположить, что режиссер вводит этот сюжет в фильм сознательно.

В каком-то смысле это позволяет объяснить игру в вопросы и ответы. Магическое действие предполагает возможность предопределения, которое выражается в форме одновременного присутствия в двух местах одновременно одного и того же события. Визуально это выражается, например, в виде человека, который видит, как вешают куклу, одетую в его одежду, и понимает, что он уже повешен. Л. Леви-Брюль в замечательной книге о первобытном мышлении описывает множество подобных случаев. Например: «Из приведенных выше фактов вытекает, что первобытные люди вообще не видят разницы между смертью, наступившей в результате старости или болезни, и насильственной смертью. Происходит это не потому, что они до такой степени неразумны, по выражению Бентли, и не замечают, как в одном случае больной умирает более или менее медленно среди своих, а в другом — мгновенно погибает, растерзанный львом или сраженный копьем. Они, разумеется, замечают различие, но оно лишено всякого интереса в их глазах, ибо ни болезнью, с одной стороны, ни дикий зверь или удар копья, с другой, не являются для них подлинными причинами смерти, они служат лишь средствами для той таинственной силы, которой была угодна смерть человека и которая для своих целей с тем же успехом могла бы выбрать другое средство» [1]. В духе этой магии назван и фильм — Розенкранц и Гильденштерн мертвы, — они уже мертвы, причем с самого начала фильма. Здесь важно то, что эта магия не предполагает разговора о сущностях. Не важно, кто именно Розенкранц, а кто именно Гильденштерн, но они уже мертвы. Речь изначально идет не о сущностях или предметах, а о событиях. Вспомним классику: один раз предположив, что Розенкранц *вообще*

есть, мы вынуждены признать, что он не мертв, если же его нет, то он, тем более, не может быть мертв. Следовательно, если мертв, то уже не важно, кто именно. Розенкранц — это именно тот, кто мертв, а кто именно (исполняет эту роль) не так уж важно.

Таким образом, в магическом действии мы не обнаруживаем никакого предмета, который мог бы страдать и действовать. Но есть некое целое событие, которое, конечно, разбивается на отдельные части, но эти части изначально являются составными частями события, т.е. не даны сами по себе, существуют только в отношении друг к другу.

Эта идея приводит нас к проблеме существования целого. В существовании объекта найти внешнюю причинность (это может быть Автор или Бог в зависимости от контекста). Но если мы говорим об отсутствии предмета и данности чистого события, то вряд ли можно говорить о какой-то внешней причине. Событие нельзя созерцать как нечто данное, я сам являюсь участием данного события, поэтому ограничиваться внешней данностью здесь не получается. Возможный ответ дает нам идея игры, в которую все время играют персонажи.

По правилам *игры в вопросы и ответы* проигрывает тот, кто высказал утвердительно суждение. Также проигрывает тот, кто позволяет себе вопросы без ответа (риторику) или повторение, но все это технические фолы. Существенной частью игры является попытка избежать утвердительно суждения. Чем вопрос отличается от утверждения? Вопрос, как и суждение, имеет смысл. Посредством вопроса вполне можно выразить некоторый смысл. Можно, как это делают персонажи фильма в диалоге с Гамлетом, даже вести осмысленную беседу. Очевидно, утверждение содержит в себе некоторую окончательную, завершенную мысль, в то время как вопрос предполагает активное участие слушателя. В утверждении говорящий что-то утверждает, это его действие, и он является причиной данного действия, а слушатель пассивен. Согласие, несогласие, продолжение мысли со стороны слушателя все это совершенно самостоятельные акты, которые могут оказаться утверждениями. В восприятии утверждения слушатель пассивен. И, наоборот, в вопросе изначально предполагается активность слушателя. Если слушатель не отвечает на вопрос, значит, вопрос почему-то не удался. Возможно, он остался непонятым, то есть он не дошел до адресата. Если же вопрос до адресата дошел, то даже молчание является ответом.

В этом смысле попытка избежать утверждений равноценна попытке продолжения диалога, создания условий для проявления активности собеседника. Это видно, например, в беседах главных персонажей фильма с Гамлетом. Перед Розенкранцем и Гильденштерном стоит задача прояснить причины странного поведения принца, выяснить алгоритмы его поведения. Данная задача изначально связана с попыткой принудить принца к активности, «выползти из ракушки». Поэтому игра в вопросы закономерна, по крайней мере, со стороны Розенкранца и Гильденштерна. Впрочем, в контексте фильма эта игра приобретает и другой смысл. Напомним, по сюжету два человека приняли участие, т.е. стали актерами, в пьесе, сюжет которой им неизвестен. Они не знают и не понимают практически ничего, но они должны разобраться в происходящем.

В этой ситуации самое естественное — задавать вопросы. Еще М. М. Бахтин отмечал что вопрос является условием осмысленности предложения: «Смыслами я на-

зывают ответы на вопросы. То, что ни на какой вопрос не отвечает лишено для нас смысла ... Смысл потенциально бесконечен, но актуализироваться он сможет лишь соприкоснувшись с другим (чужим) смыслом, хотя бы с вопросом во внутренней речи понимающего. Актуальный смысл принадлежит не одному (одинокому) смыслу, а только двум встретившимся и соприкоснувшимся смыслам» [2]. Отвечать — значит признать поражение, отказаться от себя и принять сюжет таким, какой он есть. Ответ означает отождествление себя с сюжетом, согласие на участие в пьесе. Понятно, что в данном фильме персонажи не проявляют явного согласия. И не столько потому, что они боятся конца, сколько потому, что не знают данного сюжета. С этой точки зрения вопросы – самое естественное, и персонажи проявляют себя именно в вопросах. У нас есть сюжет, соглашаться с сюжетом означает быть в нем, отождествлять себя с сюжетом. Чтобы проявить себя, нужно задавать вопросы.

Игра в вопросы и ответы оказывается неотъемлемой частью сюжета. Но только данного сюжета. Большинство сюжетов в классической культуре не предполагают вопросов со стороны персонажа. Или, другими словами, все их сюжеты вполне вписываются в сюжет. Эдип в трагедии Софокла, например, все время задает вопросы, но эти вопросы составляют суть сюжета, сюжета о древнем греке, который попробовал ответить на вопрос: «Кто я такой?» Вопросы Эдипа не только не выходят за рамки сюжета, но составляют самую суть (все равно, Эдипа или сюжета), поэтому у Эдипа игра в вопросы и ответы никак не складывается. И дело тут не только в том, что вопрос Эдипа риторический, и игру он проиграл еще до ее начала. Здесь надо обратить внимание на тип вопросов и ответов. Вопрос типа: «Какой сегодня день?» принципиально отличается от вопроса: «Кто я такой?» тем, что первый обращен к сюжету, второй же обращен к автору. Вопрос к сюжету всегда предполагает конкретный ответ. Вопрос, заданный автору, тоже предполагает конкретный ответ, но этот ответ, по определению, имеет форму события. Вопрос к сюжету предполагает ответ на словах, он может быть известным, статичным. Вопрос к автору может иметь в ответе только сюжетные перипетии, а также узнавание и страдание.

Так вот, многие персонажи не имеют вопросов к сюжету, поскольку отождествляют себя с данным сюжетом. В фильме про Розенкранца и Гильденштерна персонажи изначально задают вопросы сюжету, – сами они вне сюжета. Отсюда, если мы говорим о сюжете фильма, то главную роль в нем играют не ответы Автора, а вопросы персонажей. Возвращаясь к теме музея, сохранять в данном случае мы должны именно вопросы, а не ответы. Ответы уже сохранены в библиотеках и музеях, посвященных Шекспиру и его бессмертному труду. Содержанием данного фильма являются вопросы. Традиционные методы сохранения и экспонирования оказываются практически бессмысленными в данном случае. Записывать вопросы в блокнот или ноутбук нельзя, вне контекста они теряют всякий смысл. Это равноценно попытке дать ответ на данный вопрос, что по условиям игры равноценно проигрышу. Следовательно, в данном случае требуются особые методы для фиксации данного экспоната. Проблема заключается в том, что в данном фильме (а, как мы увидим впоследствии, не только в нем), предметом произведения искусства является не объект, которые можно «положить на полку» и «выставлять на показ», но событие. Это событие характери-

зуется, активным участием в нем зрителя (через посредство *магии совпадений и игры значений*), а также известной *динамичностью*, делающей невозможным созерцание.

Чтобы понять, как может существовать подобное произведение искусства, обратимся к общей теории игры. Одним из возможных поводов для критики игровой концепции Й. Хейзинги является некоторая недосказанность, неполнота его теории.

Рассуждение Хейзинги вполне логично. Проблема в определении свободы. Игра это в первую очередь действие свободное. Для Хейзинги свобода — понятие внутреннее, поэтому он говорит о том, что любое действие может быть игрой, а может игрой и не быть. Все зависит от отношения субъекта к происходящему. Внешние правила есть ограничение свободы. Свобода — это *свобода выбирать правила*. Этот беззупречный аргумент предполагается самим определением правила. Если правило есть, то свобода — это установление правил, ограничение свободы — навязывание правил. Чтобы быть свободным, я должен сам выбирать правила своего поведения. Не устанавливать их (это опять же отсутствие свободы), но выбирать и принимать. Отсюда вторым ключевым свойством игрового действия для Хейзинги является то, что игра сама устанавливает свои правила, она и есть правила. В качестве альтернативы данной теории можно привести концепцию игры Ж. Делеза. Делез говорит о том, что заранее предопределенные правила распределяют гипотезы и шансы сторон. В идеальной игре: «1. Нет заранее установленных правил, каждое движение изобретает и применяет свои собственные правила. 2) Нет никакого распределения шансов среди реально различного числа бросков; совокупность бросков утверждает случай и бесконечно разветвляет его с каждым новым броском» [3]. Поэтому свобода проявляется только в начале игры, а миттельшпиль и эндшпиль ограничивают свободу играющих распределением вероятности проигрыша и выигрыша. Таким образом, игрок свободен только в самом начале игры, но, приняв правила, он оказывается ограничен в своей свободе определенностью этих правил. Свообразным решением данной проблемы является концепция идеальной игры.

Между тем, всегда казалось, что игра Делеза не столь уж и нереальна. В качестве примера «реализации» подобной игровой концепции можно взять пример из самого Делеза — «Алису в стране чудес». Прагматический подход к данному сюжету совершенно невозможен и сводит описываемое к абсурду. Впрочем, нельзя не заметить, что возможна и вполне прагматичная постановка данного сюжета, многократные экранизации произведения Л. Кэрролла только подтверждают это. Дело, следовательно, в способе описания или во взгляде на описываемые события.

Отношения с реальностью у Алисы не складываются из-за постоянных эффектов, которыми сопровождаются действия персонажей в Стране чудес. Отношения «большое-маленькое», «сухое-мокрое» и прочие путаются и не выстраиваются в структуру, подобную реальности. Сама Алиса не выходит за рамки здравого смысла и относится ко всему происходящему совершенно адекватно, то есть ничего не понимая, но со всем возможным смирением. Позиция Алисы — это позиция человека, полностью готового к любым неожиданностям, человека, в любой ситуации действующего по обстоятельствам. Общая логика поведения персонажа в данном случае совпадает с поведением персонажа в античной трагедии. Вся цепь причин и эффектов оказывается

вне понимания, поэтому персонаж просто готов ко всему, ничему не удивляется и все принимает как данное. Другими словами, прошлое в романе Кэрролла совершенно не свидетельствует о настоящем, а настоящее о будущем. Герой занимает позицию постоянной готовности ко всему, что может приключиться.

Описываемая ситуация вполне соответствует модели игры Делеза. Правила здесь определяются по ходу игры, распределение шансов отсутствует, а каждый поворот сюжета неотличим от предыдущего. Игра в данном контексте интерпретируется как сознание условности, необстоятельности собственных планов. В ситуации обыденности я думаю, что мои планы обладают какой-то долей реальности. В игре — я готов ко всему. Возможно, в этой ситуации у меня нет ожиданий, но скорее — я готов в любой момент отказаться от собственных ожиданий ради того, что произойдет. Другими словами, в игре мы сознаем тот факт, что означающие, которыми мы оперируем, подчас не имеют никаких означаемых. Давно понятно, что абсолютное большинство фраз, которыми мы, обыватели, принадлежащие той или иной культуре, пользуемся, не являются ни верифицируемыми, ни фальсифицируемыми. То есть они являются чистыми означающими без означаемых. Вопрос только в том, сознаем ли мы это.

Таким образом, предмет в игре перестает быть предметом, но оказывается только стороной события. Если событие и может быть объектом рассмотрения, то только целиком, событие как таковое. Предмет в культуре предстает в размытом виде, в одном образе оказываются «слиты» сам предмет, субъект и правила текущей игры. Предмет, таким образом, лишается своей определенности и выступает в качестве чистого отношения.

1. *Левин-Брюль Л.* Первобытное мышление. М., 1994. С. 292.
2. *Бахтин М. М.* Эстетика словесного творчества. М., 1986. С. 350.
3. *Делез Ж.* Логика смысла. М., 1995. С. 81.

В. В. РЫБАКОВ

Аспирант

Санкт-Петербургский государственный университет

АБСТРАКТНОЕ ИСКУССТВО И ЭСТЕТИЧЕСКОЕ ПРИЯТИЕ

В данной статье анализируется особый модус восприятия — эстетический. В условиях тотальности коммуникативного аспекта в потоке человеческого существования, остро встает вопрос выбора способа интерпретации. Генезис эстетики ознаменовал собой этот переход к интерпретации и приятию. В рамках концепта о понимании и приятии непонимания, можно говорить о возможности выхода за пределы семантического поля коммуникативных стратегий. Ключевые слова: интерпретация, абстрактное искусство, эстетическое восприятие, сфера коммуникации

В данной статье мы хотели бы заострить внимание на особом модусе восприятия и интерпретации — эстетическом приятии. Мы покажем, что среди всех направлений искусства данный модус в наивысшей степени востребован и запрошен абстракционизмом, хотя он задействуется и при восприятии любого произведения