

АРХАИКА ВРЕМЕНИ В МЕДИА-КУЛЬТУРЕ: ФЕНОМЕН КУКЛЫ

И. А. Кребель*

Медиа как философская проблема. Если задавать феномен *медиа* широко, исходя из его этимологии (от «medium» — проводник, транслятор), получается, что социальная реальность есть монолитное единство медиа-установок. Социальные феномены имеют, с необходимостью, статус медиа: буква, число, живопись, механическое воспроизводство в информационных и компьютерных технологиях — все, что обеспечивает коммуникацию, выступая ее средством, способом и аналогом. Коммуникативные стратегии задают ландшафт социального, трансформируя его телесность, и в этом ключе важно зафиксировать знаковый для философии момент: историческая специфика социального бытия напрямую зависит от специфики медиа-технологий; медиа-технологии трансформируют социальную телесность и телесность человека, погруженного в ее конкретику.¹ Подробно феномен такой трансформации раскрыт в работе М. Мак-Люэна, заостряющей концептуально важный момент: культура с одним медиа-опытом противоположна по смыслу культуре без этого опыта, поскольку исторические, квалифицируемые цивилизационными, медиа-ресурсы, начиная с фонетического алфавита, затем и книгопечатание, в отличие от устного творчества, изменили «*формы* опыта, мировоззрения, самовыражения».² В отличие от цивилизационных установок, в исторических установках *культуры* социальное не может быть более/менее развито, прогрессивно/регрессивно, оно качественно разное, отличное друг от друга по квалификации технической организации, в то время как собственно человеческие установки, их бытийственное и экзистенциальное измерение, остаются вне исторических коннотаций. Это такие установки, которые воспро-

*Кребель Ирина, к. филос. н., доцент кафедры философии, Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского.

¹См.: Савчук В. В. Конверсия искусства. СПб., 2001.

²Мак-Люэн М. Галактика Гуттенберга: Сотворение человека печатной культуры. Киев, 2004. С. 4.

изводят в человеке человека вне идеологической, технической, религиозной логики. Получается так, что *человек — это не естественное существо*, мыслить, прилагая самостоятельные усилия, для него — не естественно, естественным остается — калькирование и воспроизведение готовых форматов мышления, в то время как для того, чтобы человеком *быть*, необходимо преодоление естества, сверхъестественные усилия, постоянный возврат в начальную точку и ее регулярная фиксация в социальном континууме идей. Опыт фиксации уплотнен в культуре, где культура раскрывается не как «окаменевший корпус тем и конвенций», но только как самостоятельная работа, действие, опыт и практика самоидентификации, самоотожествления с *человеческим*, как регулярное воссоздание того, что уже уложено в традицию.

Здесь важным остается следующее: сам феномен «человеческое» не имеет готового образца смысла, содержательных спекулятивных установок; это личностный опыт мысли, провоцирующий особую размерность дискурса. Опыт, который раскрывается в культуре Греции в качестве *пойэтического*. Уплотнение медиа-технологий обеспечивает доступность информации, иллюзию истинного образа мысли и образа действия, претензию на то, что «мир таков, каков есть на самом деле». Техническая коммуникация становится тотальной, провоцируя «возросшую отчужденность и атомизацию траекторий человеческого существования».³ Постинформационные медиа-структуры проблематизируют человека, обостряют вопрос, заданный М. Хайдеггером, о подлинности существования.

Подлинность всегда есть самостоятельность. Опыт самостоятельности задает рельеф телесности человеческого и трансформирует его. Первоисходно самостоятельность размыкается пространством игры, а игра — способ возвращения к подлинности мира. Игрушка есть необходимый инструмент игры, то, чем организуется игровое поле. Одним из видов игрушки является кукла. Полагаем, что кукла имеет экзистенциальный приоритет перед другими формами игровых единиц: она подтверждает образец человека, она является знаком космичности мира, порядка, в который встроены смыслы и понимания божественного, как знак она указывает на грани-

³ Савчук В. В. Искусство в эпоху тотальной коммуникации // Рациональность и коммуникация. Тезисы VII международной научной конференции. 14–16 ноября 2007 года. СПб., 2007. С. 29.

цу смыслового мира и открывает перспективу свободы выбора понимания. Кукла есть полноценный медиум, эксплицирующий смысловую многовекторность феномена культурного медиума. В модусе опыта включения в производство смыслов мира кукла есть *медиум между* «человеком» и «Богом»/«Богам», между «человеком» и «социумом», эстетикой и этикой; в модусе понимания застывших смысловых форматов культуры кукла есть *проводник-медиум* к живому эстетическому опыту времени, задающему тот смысл, который в истории утратил собственный язык и стал монументом. Феномен куклы скрывает собственную сущность вне опыта игры, он остается застывшим. В то время как ситуация игры открывает первую сущность куклы, ее *chaecceitas*, доступную в опыте фиксации и вовлеченности.

Подлинная игра с интенсивностью вовлеченности и харизмы, кукла, как единица игры, вскрывают экзистенциальный план бытия, «исполняют» архаику времени и архее человека, действием и опытом проблематизируют подлинность смыслов мира, ставят под вопрос самого человека с его спекулятивными установками на понимание.

Игра как первичный принцип коммуникации

Для начала хотелось бы привести слова К. Г. Юнга, касающиеся таких феноменов, объяснить которые предметным языком достаточно сложно, и, кроме того, в этом нет особой необходимости, поскольку все объяснения, производимые в качестве попытки найти адекватное средство выражения, или же воспользоваться уже готовым устоявшимся словарем рационализации, обнажают несостоятельность голлой рациональности, основанной на логических законах, спекулятивных конструкциях, предметных значениях слов. Акцентируя эти феномены и их экзистенциальную специфику, мы сталкиваемся с тем, что, как только речь заходит о них, мы наталкиваемся на особую размерность опыта, которая не всегда имеет свою лингвистическую коннотацию. Это слабые для рефлексии феномены, они самореферентны и самозамкнуты, потому ускользают от прямого говорения, но фиксируются дескриптивно.

Согласно К. Г. Юнгу, «материнское лоно всех наук, как и любого произведения искусства — *душа*. . . психология никогда не может от-

казаться от притязаний на то, чтобы исследовать и установить причинную связь комплексных процессов, не отказываясь от самой себя, но все же реализации этого притязания она никогда не дожидется, ибо *иррациональное* творческое начало, отчетливее всего проявляющееся как раз в *искусстве*, в конечном счете обманет все попытки его рационализировать. Все психологические процессы, протекающие в пределах сознания, еще могут оказаться каузально объяснимыми; но творческое начало, коренящееся в необозримости бессознательного, вечно будет оставаться закрытым для человеческого познания. Оно всегда будет поддаваться лишь описанию в своих внешних проявлениях, угадывающееся, но неуловимое (курсив мой, *И. К.*)».⁴

К. Г. Юнг ставит в один ряд такие реалии как *душа*, *душа как иррациональное*, т. е. то, что не подчиняется законам привычной формальной логики и предметного языка, в содержательном смысле не подпадает под понятия всеобщего, *искусство как первичный способ разворачивания души* — самоманифестации и самодемонстрации. Эти феномены требуют предварительного оговаривания ситуаций, в которых они заявляют о себе, в противном случае, без этой предварительной работы, теологический, богословский колорит занимает доминирующие позиции, перетягивая «точку сборки» в плотность своей дискурсивности и логики.

Важно здесь провести рекультивацию содержания этих феноменов и показать то, что изначально они имели как раз философский, мыслительный статус (ими *думали*, а не *выражали готовый уже смысл*), и только потом (с рождением европейской ментальности, со средневековой идеологической теологией и ее словарем, ее разрывом мира на мирское — сакральное, на божественное — земное, на телесное — душевное и т. д., когда средневековая теология разрушила первичную гармонию, пропорциональность *телоса*, как целостного и уникального, *космического*) стали носить сугубо религиозный характер.

В первую очередь *концепт «душа»* указывает на иноматериальное, при том, что сама категория материи требует предварительного осмысления. Античность, по большому счету — греческая, источник языка мысли. Сегодня основания этого языка, его первичных значений, утрачены, либо закрыты историческими наслоениями смыс-

⁴ К. Г. Юнг Психология и поэтическое творчество // Самосознание европейской культуры XX века. М. 1991. С. 103.

ла, получившего через свою социо-культурную функциональность, значительные искажения, иногда противоположные первичной логике слова. Так, материя была выведена Аристотелем из единства *пространства-топоса* и *времени-хоры*, где «чем-то великим и трудноуловимым кажется топос — т. е. место-пространство». Это сама природа *фюсиса (или природы)*, его закономерности, принципы; это «метафизика», как назвал ее Андронник Родосский; та же физика, только непроявленная, не уместяемая в готовый формат смысла — смысла логики, ума. Это непроявленные грани пространства, их актуализация требует иных способов, нежели те, что имеют место в устоявшейся обыденной действительности, в устоявшихся логико-синтаксических ходах-каналах мысли, требует *реального присутствия* человека.

К *непроявленному фюсису* в единстве топоса-хоры относится и концепт «душа», именно концепт, поскольку здесь мы отсекаем всю смысловую мишуру, спроецированную на эту единицу мысли средневековой христианской догматикой. Так, «душа» первостепенно в языке греческой мысли имеет особую образность. Это нечто, «состоящее из жизненной теплоты, после смерти превращающейся в элемент огня, из которого она некогда и возникла», это «даймон», не имеющий ничего общего с восприятием или мышлением, которые механически детерминированы, это носитель потенциальной божественности (Эмпедокл). «Душа» как «даймон» «несет в себе нечто божественное» (Сократ), *псюхе*, наделенная первоначальным знанием о мире идей, но забывающая это знание в мире пещерном; чистая рациональность (Платон). Способ раскрепощения «души» — тот же анамнезис Платона, припоминание. Но это особое припоминание, ритуально заданное. Это припоминание проводится через *катарсис* — очищение от страстей, от неподлинного мира, который влечет привычку, привязанность к миру иллюзий, страдания. В «Федоне» Платона катарсис показан как умственная отрешенность, концентрация на самой мысли, как интеллектуальная работа. Но, например, такой исследователь греческой культуры как Э. Р. Доддс,⁵ показывает, что рациональность Платона *уже* теряет свою связь с опытом, ритуалом, и вовсе не потому, что последний изжил себя и стал несостоятельным в объяснении мира, но потому, что, во-первых, ритуал не объясняет, а показывает через участие в нем, через действие,

⁵ Доддс Э. Греки и иррациональное. СПб., 2000, С. 321.

акцию, и, во-вторых, религиозная ситуация времени Платона была такова, что религия уже сама стала терять собственные установки: что-то было утрачено, что-то было забыто, что перешло на службу идеологии; религия становится спекулятивной.

В работах Аристотеля катарсис снова открывает свою природу — для Аристотеля это «очищение через страдание» в эстетическом смысле.

В так заданном определении катарсиса остается открытым вопрос: очищение от чего? От суетности смыслов, от иллюзорности содержания вещей. Катарсис продуктивен в *трагедии*. Но, опять же, трагедия — это не беда, горе, разыгрываемые на сцене, это та же игра, ритуальное действие, провоцирующее катарсическое состояние. Это очищение ума от шаблонности, клише. Очищение языка от бессмыслицы, это ситуация проявления подлинного значения человека, его *иномерности*. Как раз трагедия, и присущий ей катарсис, а в целом — игра, под которую подпадают практики шамана, календарно-обрядовые действия, праздники, утратившие подлинное первичное значение в современном мире. Они переводят через линию шаблонного смысла, призваны к тому, чтобы задавать *иную меру быту и бытию*. Как и всякая игра, трагедия — раскрепощение «души», освобождение ее от балласта содержательных комплексов, освобождение «божественного», т. е. безусловного, но человеку заданного/предзаданного, пребывающего при сути вещей. *В этом видится первичное значение игры.*

Так, «душа» как иномерное требует иной меры миру, не обыденно-бытовой, расхожей и общезначимой, подпадающей под общепризнательные суждения, но бытийственно проникновенной, сакральной, требующей целостность человеческой природы и чувственного участия в действе, требующей тактильно-мануальной *акции*. Это — иное обыденному смыслу пространства, времени. На это указывает *феномен искусства*. По крайней мере, он убедительно демонстрирует инаковость меры «души», соотносит ее с творчеством, Творцом в человеке, проблематизирует основания культуры и задает особый угол зрения в выборе стратегии понимания иномерных феноменов.

Искусство обнажает первичные установки игры. В основании эти феномены равнозначны. Так, игра, не есть готовая схема, проект, выполненный по готовым правилам, не образ действия, спланиро-

ванный заранее. Это свобода как открытая перспектива иного, как *ничто* — *Nihil*. Такая свобода может быть задана как эстетическое пространство поэзии, где *пойэзис* — творческое делание, личностный опыт, концентрация плотности *внимания* на том, *что* делается и *как* делается, поглощенность действием и целостная включенность в него. В этом смысле поэзия не есть только стихосложение, но также и подлинный способ бытия и стилистика мысли, освобожденная от принятых на веру стандартов понимания мира и содержательных образцов смысла; в такой эстетике разворачивается ее риторика. Пойэзис, уплотненный в слове, первоначально есть миф, в изобразительном искусстве и скульптуре — образ, интенсивность жеста. В целом, пойэзис в знаке, образе — есть видовые формы, модусы игры. И наоборот — первосущность игры разворачивается в уникальности опыта таких пойэтических сингулярностей.

Игра — общий бытийственный знаменатель культурных и социальных форм жизни человека. Согласно Й. Хейзинга, «религия, философия, право, политика, война в высокоорганизованных формах общества теряют постепенно контакт с игрой, который в более чем достаточной мере присутствовал на ранних стадиях культуры». ⁶ И далее — «только поэтическое творчество, родившееся в сфере игры, по-прежнему чувствует себя в ней как дома». Далее: «*Poiesis* — функция игры. Она обретается в поле деятельности духа, в созданном для себя духом собственном мире, где вещи имеют иное, чем в «обычной жизни», лицо и связаны между собой иными, не логическими связями». И еще одна очень важная ссылка из этой же работы: «Если серьезно понимать как то, что может быть до конца выражено на языке бодрствующей жизни, то поэзия никогда не станет совершенно серьезной». ⁷ Важным является для нас то, что *сознание* — тоже то, «что может быть выражено на языке бодрствующей жизни», тогда как и поэзия и игра не могут быть определены языком сознания — это нечто внесознательное, опять же, как то, что не уместается в существующий образец смысла, не подпадает под него, либо его рушит, опрокидывая его претензию на состоятельность в создании целостной картины опыта, мира, здравого смысла, бытия.

⁶ Хейзинга Й. НОМО LUDENS: опыт исследования игрового элемента в культуре // Самосознание европейской культуры XX века. М. 1991. С. 69.

⁷ Там же. С. 69.

Игра и поэзия как способ игры — не серьезное, не сознательное, не формативное мышление, задающее иную меру вещам и реальности человека, размыкающее его горизонты смысла. Парадокс в том, что это и есть мышление. Это такое мышление, которое принято *до* логической парадигмальности, встроенности в готовый формат смысла и воспроизводимости готовым языком с готовыми значениями слов. Так заданный контекст наводит на мысль о том, что принятый образец мышления есть действие, расчлененное, рафинированное до голой интеллектуальности, вырванное из контекста единства ритуала, действия, культа, оргии, магии, мистериальности, опыта, практики, одновременно же, искусства и слова. В то же время это единство присутствует в архаических обществах, оно утрачено в цивилизационной плотности социальных стандартов и тиражности медиа-технологий. Современная ситуация⁸ демонстрирует утрату оснований установочных моментов, вскрывающих, в свою очередь, архаические основания собственно человеческого. *Архаика* в данном случае должна быть понята не как старина, но как первичность, первозданность, подлинность смысла из единства опыта и мысли: думаю так, потому, что умею; говорю так, потому что могу («Воля к мощи» Ф. Ницше).

Искусство, по И. Бродскому, «это не лучшее, а альтернативное существование; не попытка избежать реальности, но, наоборот, попытка оживить ее. Это дух, ищущий плоть, но находящий слова».⁹ Искусство всегда автобиографично, за ним всегда стоит живая жизнь живого автора — Творца. По Бродскому же — это средство движения того, что названо духом, это особый ландшафт непроявленного мира души. Интенсивность движения по этому ландшафту задает особую траекторию восприятия самой жизни, проявленной и видимой, доводя эту видимость до абсурда и ниспровергая ее установки на подлинность, на раз и навсегда выверенность и достоверность. Это движение снимает «поляризацию души и тела, которой особенно принято злоупотреблять, когда человек умирает».¹⁰ Потому искусство, как и игра, есть смерть формального, окаменевшего корпуса

⁸Специфика постинформационного общества подробно раскрыта в работе В. В. Савчука *Конверсия искусства*. СПб., 2001.

⁹*Бродский И.* Сын цивилизации // Сочинения И. Бродского. В 7 томах. СПб., 1999. Т. 5. С. 92.

¹⁰Там же. С. 148.

смысла, обнажение его ничто-ничтожности, потому провоцирует часто непонимание и абсурд в процессе перехода на язык массовых конвенций.

Искусство — способ бытия игры, а игра — способ бытия искусства: важна смысловая замкнутость конструкции, останавливающая ход событий, готовых матриц смысла, наталкивающая на потребность самостоятельно задуматься о специфике важных, смысложизненных, конститутивных для человека вещей.

Также следует зафиксировать концепт *несерьезности* игры. Где под концепт *серьезности* чаще всего подпадает то, что уже уложено в конвенциональный формат социально принятого смысла. Согласно Хейзинга: «игра стоит по ту сторону серьезности — у первоисточков, к которым так близки дети, животные, дикари и ясновидцы, в царстве грезы, восторга, опьянения и смеха. Чтобы понять поэзию, нужно обрести детскую душу и облачиться в нее, как в волшебную рубашку, и мудрость ребенка поставить выше интеллекта взрослого». ¹¹ Здесь детство есть первичный способ человека реализовать себя как человека, и эта реализация начинается с игры. Самоговорящий даосский парадокс «ребенок — старик, мудрец» открывает иные перспективные горизонты смысла. Специфика этого парадокса в том, что феномен «детство» и как этап человеческого бытия и как состояние понимания/непонимания на границе смысловых шаблонов — проблематизирует первичные установки смысла бытия, их подлинное звучанию из личностного опыта, выводит к первичной логике мира, опять же — к логике мифа и игры.

Игра как обращение времени вспять: отказ от линейности истории и опыт памяти. Такие первичные установки игры — поглощенность, включенность в опыт мира — раскрывают себя в *феномене детства*, в его атрибутах — игрушке и «игрушке-образе человека» — *кукле*.

Феномен детства отсылает нас к необходимости переосмысления линейности времени, истории, *к правремени*, которое задается пространством игры, *к памяти*. Время становится чужим и непонятным, недопонимаемым, как только сознание, понятое как застывшая стереотипность синтаксических ходов и смысловых образцов, погружается в пространство игры и организуется им. По В. Беньямину,

¹¹ Хейзинга Й. Цит. соч. С. 70.

оборот на время есть предпосылка творчеству и обновлению, ибо мы уже «опоздали, и без этого признания, без сожаления об упущенном величии, никакое обновление не возможно»¹². Поэтому же «„опоздавшие“, „упущенное величие“: таковы нераспознанные знаки преступной забывчивости, искажающей будущее в каждое прожитое мгновение».¹³ И здесь *детство* в его игре есть *свобода, опыт* — *начальная точка отсчета опыта мира*.

Опыт, понятый не в значении испытания и выверенности результатов, но как опыт опыта: «испытание себя на границе себя, непосредственное испытание предела, каковое состоит в разрыве непосредственности пределом, в переходе предела».¹⁴ Такой опыт, переход заявляет о себе в самоманифестарности памяти. Памяти не как линейности воспоминаний, восстановления последовательности былого хода событий, но как того, что было вытеснено и нераспознано, но *было* и произвольно дает о себе знать сейчас в запахе, цвете, жесте, взгляде — как пирожное «Мадлен» или куст боярышника в «Поисках утраченного времени» у М. Пруста. *Дело памяти* — прервать ход событий, вырваться из замкнутости причинно-следственных отношений, раскрыть то, что настигло как *сейчас*, как *шок* — «нас настигли не факты, а то, чем они становятся с каждой прожитой секундой» — благодаря такой установке на память, которая есть взорвавшееся сейчас событие из прошлого, *взорвавшее* это «сейчас» — делает время проблемным и проблематичным. И неожиданным через взрыв опыта детства.

Детство — чистый опыт, свобода как испытание предела, вневременная констелляция, созвездие, говоря языком В. Беньямина, аура чистого испытания смысла и его исполнения. Возвращение в это состояние возможно через *шок* памяти, спонтанный мнемонический взрыв, всегда запоздавший.

Память *фактически* констатирует настоящее, каким бы отдельным моментом оно ни было.

Материя так установленной памяти — в мифе, в поэтическом дискурсе, дискурсе самого поэтического. Так понятую память едва ли можно объяснить исторически, т. е. из сложившейся хронологии, из

¹² Павлов Е. Автобиографическая поэтика В. Беньямина и О. Мандельштама. М., 2005. С. 24.

¹³ Там же. С. 25.

¹⁴ Там же.

образца истории, но возможность объяснения раскрывается в специфике гуссерлевского феномена «внутреннее время» — через аффекты опыта, через телесность памяти, часто и через артефакты культуры. В. Беньямин называет это *космическим опытом*, т. е. таким опытом, в котором нет разрыва и разорванности ни на уровне присутствия и восприятия, ни на уровне выражения. Утрата космического опыта современным гештальтом мира, «убывание» этого опыта возникает в преобладании оптического, в вопрошании человеком его связи с космосом — «это происходит тогда, когда астрономия занимает место астрологии». ¹⁵ И далее — «связь древних с космосом была иной: трансом. Ибо лишь в таком опыте мы обретаем как самое близкое к нам, так и самое далекое от нас, и никогда одно без другого». ¹⁶ Автор работы о В. Беньямине здесь вводит существенное, на наш взгляд, дополнение — «состояние транса есть состояние непрерывного космического единства, о котором в наши дни можно говорить лишь как о мистической формуле. Перефразируя Ш. Бодлера, оно именуется давно утраченную возможность естественного рая, который сегодня можно повторить лишь как искусственно вызванное забвение того, что отличает близость и даль, субъект и объект, сознание и память. Но установленное как отсутствующее иное современного опыта, управляемого *ratio*, состояние транса тем не менее проявляет себя как конституирующее *fort* того *da*, каковым является современность». ¹⁷

Трансовый шок В. Беньямина напоминает онтологический ужас М. Хайдеггера, через который реальность прорывается в обнаженном виде, освобожденном от формата мышления и предустановленных стереотипов мысли. Это состояние, которое провоцирует Единое в поэзии Гельдерлина — «мы — слова; мы — музыка; мы — сама реальность», в противном случае — «знак бессмысленный мы».

Эта трансовость опыта, провокация Единого реальности и единства с нею составляет телесность игры. Игра задает особый ритм действию, исполняя единство опыта, воспроизводит особую размерность мысли и движениям, в которой это единство проявляет себя — длит момент выпадения из публичного времени и пребывание во времени своем, оживленном памятью и опытом. Из этой ткани сплетает-

¹⁵ Павлов Е. Цит. соч. С. 60.

¹⁶ Там же.

¹⁷ Там же.

ется самопредставление и саморефлексия. В своих основаниях она телесна и топологична — через вкус, запах, тактильность воспринимается мир, и не по готовой, четко заданной технологии, но самостоятельно, самым опытом, ритмом игры. В данном случае первичность опыта снимает авторитет интенции, устраняя ее как факт мысли, вынося за скобки опыта. Интенция появляется позже, заявляя о себе как об альтернативе сознательного (что равнозначно — образцового, проявленного в поиске готового, узнаваемого образца) хода мысли. Получается, что игра есть *медиа-пространство* к правременным — внесоциальным, внесознательным, внеконвенциональным — структурам глубинных установок человека, которые могут быть маркированы временем, но имеющие к публичному времени, застывшему в словах и смыслах, сокращенно-усредненное, социально-опосредствованное, косвенное отношение.

Топология и топография игры. Игра — вне формата и готовой техники — топография личностного опыта, его ландшафт. Это такая плоскость, в которой присутствуют свои координаты пространства и времени, свои логические ходы воплощения опыта. Как было показано выше, онтологическая разомкнутость игры разворачивает себя в ситуации детства. Следует еще раз подчеркнуть эту связь детства и игры, чтобы ближе подойти к топосу детства, топосу игры как возможности иных измерений рациональности, отличных от чистого интеллекта, фундированного в законах формальной логики, принятых в европейской традиции мысли за образец мышления. В. Беньямин пишет: «у детства нет готовых мнений, включая мнения о жизни. Как и сама жизнь, оно также тесно (хоть и с не меньшими оговорками) связано с царством мертвых, откуда оно вторгается в царство живых. Если взаимопроникновения памяти и забвения обладают той же структурой, что и взаимопроникновения жизни и смерти, то „промежуточные“ пространства (или их следует называть мгновениями?), неопределенные прилегающие к ним локусы переплетений являются точками, где открываются ходы в топографический лабиринт. . . Меня интересует не столько то, что покоится в загадочном центре лабиринта — будь то „я“ или судьба, — сколько множественные ходы, ведущие внутрь».¹⁸ Получается так, что память возможна из состояния шока, из события. Вещи, на которых

¹⁸ Беньямин В. Берлинская хроника // Павлов Е. Автобиографическая поэтика В. Беньямина и О. Мандельштама. М., 2005.

лежит налет повседневности, не соответствуют структуре памяти, потому исчезают, но понять — какая из вещей ускользнула от повседневности, какая же была воплощением ее — невозможно из самой рутины повседневности. Отступление этой рутины и просвечивание сути вещей обнажает подлинный смысл реальности и опыта. В этом случае память — не временной ход событий, а следы шока, следы события, артефакты опыта мира, оставленные в пространстве мысли. Подлинной эстетикой (что в данном случае тождественно подлинной философии) опыта и времени, равно как и культуры в целом выступает не хроника и хронография опыта, его линейная фиксация, интенциональность или спекулятивность смысла, но топология и топография пути мысли, с присущей ему полнотой тактильности, рельефности чувств. И такой опыт составляет телесность культуры, целостность — ее *телос*. Одновременно, это есть и телос языка, в котором слова значат больше, чем их лексико-семантическое значение: «язык недвусмысленным способом обозначил, что воспоминание — это не инструмент добывание информации о прошлом, а среда и театр, где прошлое запечатлевается и разыгрывается». Причем прошлое здесь понимается как бесконечное «сейчас», воспроизводимое пространством игры.

Игра воспроизводит себя топосом, т. е. ритмикой действия, тактильной включенностью, телесным реагированием; игра живет чувствами, как и чистая лирика — из своего живого опыта мира: «у чувств нет развития, нет логики. Они непоследовательны. Они даны нам сразу все, все чувства, которые когда-либо нам суждено будет испытать; они подобны пламени факела, отродясь втиснуты в нашу грудь. Чувство (как и детство — человека, народа, планеты) всегда начинается с максимума, а у великих людей и поэтов на этом максимуме остается»¹⁹. Максимализм опыта в детстве, максимализм детства в игре, максимализм игры вне биографического, исторического, культурного, социального контекстов определяет необходимость воспринимать игру из единства топоса.

Для нас важно сопоставление таких разных авторов как В. Беньямин и М. Цветаева, поскольку в их различии есть некоторое единство: в установках на бытийственные основания игры, детства, на необходимость выстраивания эстетического способа мышления

¹⁹Цветаева М. Поэты с историей и поэты без истории // Цветаева М. Сочинения. В 2-х т. Т. 2. М., 1980. С. 431.

и осмысления жизненно важных синтетических феноменов, нежели язык логической дискурсивности. Так, М. Цветаевой принадлежит еще одно, важное для нас, высказывание, которое характеризует мир поэта (ребенка) как мир собственных имен, где каждое закрепляет мгновение чувством, жестом, формой руки, разрезом глаз, запахом комнат и т. д. — единством хроноса-топоса, и через топос — попаданием в хронос, в доисторическое первовремя: «не презирайте „внешнего“! Цвет ваших глаз также важен, как их выражение; обивка дивана — не менее слов, на нем сказанных! . . . Цвет ваших глаз, и вашего абажура, резательный нож и узор на обоях, драгоценный камень на любимом кольце, — все это будет телом вашей оставленной в огромном мире бедной, бедной души».²⁰ Так круг замкнулся — мы начинали с осмысления феномена души и того, как концептом «душа» можно мыслить, вернулись к тому образцу мышления, в котором душа уже нагружена определенным смыслом, причем не воздушно-трансцендентальным, но телесно-тактильным, чувственно-образным, растворенным в ландшафте игры, поэзии, детства — деятельном. Перед нами вновь замкнутая конструкция: детство есть ландшафт игры, а игра есть рельефный ландшафт детства.

Итак, безусловность и подлинность игры, пойнэтического опыта развернуты в ситуации детства. Детство — манифестация правремени, не замыленного социальными, сознательными установками на смысл. Детство проращивает живые смыслы в игре и игрушке, где игрушка есть скульптура смысла; одной из многих скульптур таких смыслов является кукла.

Кукла как медиа-феномен: топос игры, скульптура, конденсат времени. Топология игры разворачивается в развоплощении застывших скульптур смысла, отсылая к иномерности личностного опыта. Скульптуры смысла тождественны скульптурам архаики (первобытности) времени, памяти. Одной из таких скульптур выступает *кукла*. В этом смысле «скульптура вовсе не овладение пространством. . . не противоборство с пространством. Скульптура — телесное воплощение мест, которые, открывая каждый раз свою область и каждый раз храня ее, собирают вокруг себя свободный простор, дающий вещам пребывать в нем и человеку обитать среди вещей»

²⁰Марина Цветаева в Москве. Путь к гибели. М., 1992. С. 77.

(курсив мой, *И. К.*).²¹ Выделенная курсивом часть концептуальна, поскольку наводит на инобытие феномена куклы, проблематизируя аутентичность восприятия куклы в мире человека, а вместе с ней и его самого и мира вещей.

Аутентичность понимания куклы открывает перспективу восприятия ее в качестве топоса, т. е. экзистенциального единства места-времени, требующего от человека вовлеченности в коммуникацию с реальностью и тем самым задающего границу мира. Выражаясь словами М. Хайдеггера, кукла есть тело эстетики мысли, поэтому топос мысли разворачивает себя через топос игры. Такая перспектива возвращает адекватность мысли и тела, восстанавливая утраченный эстетический порядок в понимании таких феноменов как время, пространство, мышление, в классической традиции воспринимаемых через призму «чистого интеллекта». Кукла — скульптурное тело, организующее пространство игры, идею игры, переходящую часто в идеологию в разнообразие социальных коммуникативных игр. Это не то пространство, которое нашло свое определение после Галилея и Ньютона. Кукла есть скульптура такого пространства, которое *до публичного времени и вне публичных установок на время*, которое есть превофеномен, при непосредственном восприятии которого человека охватывает ужас, или шок. Кукла здесь выступает той архаической медиа-структурой, которая, с одной стороны, подавляет ужас топоса-пространства, разомкнутости бытия и его внеконвенциональности и бессмысленности, с другой — выступает проводником к этой чистой материи. Такое пространство, замкнутое объемами фигуры куклы, фиксированное контурами ее телесности — слепок божественности человека. Важно понять, что кукла это *не представление о боге или богах*; это, наоборот, воплощение божественной сути, попытка зафиксировать опыт понимания божественности в скульптуре и пространственно исполнить его архитектонику. В этом раскрывается единство смысла-содержания и куклы, и онтологии игры: кукла указывает на родину мысли, обнажая ее экзистенциальную географию с запахом, со звуком, с жестом, проросших в смыслах детства, но часто подавленных социально-идеологическими, этическими установками.

Важна определенность в понимании феномена смысла; здесь смысл есть *чтойность* вещи, ее первая сущность. По Хайдеггеру, о

²¹Марина Цветаева в Москве. Путь к гибели. М., 1992. С. 99.

смысле сказать ничего нельзя, но можно *им* говорить, делать, действовать. Сам же смысл как таковой ускользает от грамматической, логической определенности собственного значения, косвенно высвечиваясь уже в самом опыте, в данном случае — опыте игры.

Так заданный смысл проясняет следующий концепт: куклы это не дети, не люди — это боги. Они есть *не представления* о божественном, не замыкание его формой, но «высвобождение мест, вмещающих явление бога, мест, покинутых богами, мест, в которых божественное долго медлит с появлением»;²² такая версия *чтойности* божественного остается в рамках уникальности единичного личностного опыта — автора.

Кукла — это ритуальное тело мысли и смысла, где ритуал может быть воспринят в качестве техники наведения на границу смысловых матриц и размыкания их. Кукла участвует не столько в процессе порождения смысла, сколько в его воплощении, в уплотнении ландшафта мысли: нить Ариадны в лабиринте божественного смысла и лабиринте смыслообразования человеком самого человека себя в качестве человека.

В этом смысле *homo-ludens* играет со временем и пространством; здесь он сам выступает границей мира, а кукла в его уникальном опыте игры становится и инструментом перевода за линию форматированного смысла, и способом возвращения в начальную точку смысловой сборки мира, и самодостаточным феноменом уплотненного смысла, его скульптурой. В последнем случае человек и кукла тождественны как Пигмалион и Галатей, Создатель и Создание, проект воплощения души в иное, общение с богами. В самой ситуации вовлеченности в непосредственность игры «человек играющий» подвергается трансформации, которая задает контуры его «души» и формирует ее пластичность. Отсюда открывается значимость качества куклы, ее концептуальность, оставленная интенсивностью авторского опыта смысла, воплощаемого ею, авторского внимания и заинтересованности, формирующего ауру куклы. Аура присутствует как след автора-создателя, его «отпечаток пальцев», плотность его времени в скульптуре игрушки. Аура обнаруживается в эстетике игры, играющий здесь — следопыт, напавший на след архаического

²²Хайдеггер М. Искусство и пространство // Самосознание европейской культуры XX века. М., 1991. С. 97.

времени и вовлеченный в его безусловность; перешедший через содержательную границу мира, умерший и воскресший. Кукла здесь выполняет функцию Гермеса-трикстера, проводника из мира «как бы» живых в мир «как бы» мертвых. Здесь маркер «как бы» актуализирует следующую идиому: за границей значения опрокидываются и кажут собственную изнанку.

В любом случае кукла остается версией медиа-техники, медиа-структуры, нацеленной как на трансляцию бытийственно значимых смыслов в мир и восприятия мира в качестве космоса, так и на экспликацию глубинных установок, на фиксацию «пульса времени» в его личностной уникальности и самостоятельности. Без личностного участия и присутствия в деятельностных практиках игры кукла принимает статус артефакта культурного поля, эстетического следа мысли.

В первом смысле *кукла есть медиа-структура, проводник, к архаике человеческого, к первичным внеисторическим основаниям, к первопринципам бытия и мира, к правремени*. Следует добавить, что и *мир* в такой смысловой размерности есть только то, что проросло сквозь личностный опыт и получило статус смысла, т. е. ценностных установок и принципов, личностных позиций; в противном случае, мира нет и вещь, не проявившая своей первосущности, не вписавшаяся в мир, не маркированная человеческим измерением, не существует.

Во втором случае кукла — проводник к археологии культуры с многообразием ее интеллектуальных версий.

Исходя из сказанного, можно задать вертикальный и горизонтальный векторы понимания куклы как медиа-феномена.

Вертикальный вектор медиа-смысла позволяет рассматривать куклу как акцию игры. Здесь данный феномен демонстрирует версию воплощения человека, плотность его желания быть человеком, плотность и рельефность его души, мыслящей самое себя, где сам факт мышления, рефлексии разворачивается в качестве эстетической акции. Такая рефлексия не сводится ни к биологическим, ни к интеллектуальным (они, как оказывается, вторичны), ни к социальным установкам мысли бытия, но *уже всегда* наличествует; задача состоит лишь в том, может ли она быть распознана и каким образом. В этом случае кукла остается медиа-указателем на ситу-

ацию игры, скульптурой опыта первичной игровой коммуникации, вбирающей в себя и опыт мира и опыт самопонимания, самоидентичности играющего. Этот опыт историчен, т. е. он вытягивает глубинную архаику времени в его публичную плоскость и воплощает биографическое, экзотерическое время, фиксируемое таким тематическим рядом как национально-этническая идеология представлений о совершенстве человека, фиксации его взгляда, цвета волос, глаз, выражения лица, цвета кожи и т. д., развитость техники письма и техники фабричного производства. Кроме того, проговаривая тему на языке темпоральности, открывается еще одна перспектива видения и восприятия куклы: кукла как скульптура личностного времени и времени социального уникальным образом уплотняет в себе маркеры исторического времени, высвечивая ауру автора. Так, куклы конца XIX, начала XX века и конца XX, начала XXI века — разные по мировосприятию, по выражению лица, по концентрации взгляда. Такое наблюдение наводит на параллель с фотографией, которая, с одной стороны, застывший образ, схваченный объективом, с другой — живой момент жизни, оживающий в процессе личностной коммуникации с ним, но в любом случае остающейся слитком времени, и социального и экзистенциального, сведенных в единую точку, в один момент.

Автобиографичность куклы задает горизонтальный вектор медиа-смысла, в котором кукла есть исторический образец культурных практик, проводник, осуществляющий связь прошлого культуры с современностью и обеспечивающий единство исторического времени.

Итоги: Постиндустриальное общество отличается тем, что не имеет языка мысли, осознанного языка времени, адекватного сложности технического мира, а также четко заданной культурной идеологии (именно *культурной*, понятой в качестве скульптуры человеком *своего* времени, живой пример здесь — современная Россия), которая воплощала бы себя в игрушке. Полагаем, что именно поэтому не циркулируют в социальном поле интересные авторские игрушки-куклы, а потому поколение детей, играющих дешевыми «китайскими барби» с рынка или куклами отечественного фабричного производства — потерянное поколение в плане бытия игры и поэтического творчества, шире — в плане самоидентичности и патриотизма.