

ИГРЫ С ТЕЛОМ (к онто-семиотике телесности)

© 2004 Е.С.Никитина

Институт языкознания РАН

“То обстоятельство, что человек нуждается в “антропологии”, в понятийном самопонимании, что он живет с им самим созданным образом самого себя, с видением своей задачи и определением своего места, постоянно пеленгуя свое положение в космосе, что он может понимать себя, лишь отделив себя от всех остальных областей сущего и в то же время относя себя к совокупному целому, ко вселенной, уже само это есть антропологический факт огромного значения”.

Е. Финк

Человеческий разум не безразличен по отношению к основным феноменам нашего существования, он неизбежно является разумом конечного человека, определенного и обусловленного в своем бытии смертью, трудом, господством и любовью. Конечность человеческого разума постигается недостаточно, когда ее пытаются определить через дистанцию, отделяющую его от абсолютного разума, Бога или мирового Духа. Божественный разум всемогущ, безграничен и завершен в самом себе. Поэтому он и не может быть мерой для конечного человеческого разума. Конечное может быть измерено только конечным же. При том, процедура измерения требует выхода познающего субъекта во внешнюю позицию по отношению к измеряемому. Одной из таких позиций может быть игра - пятый из основных феноменов человеческого существования. Следует отметить, что эти экзистенциальные феномены - не только бытийные способы человеческого существования, они еще и способы понимания, с помощью которых человек осознает себя как смертного, как действующего, как властвующего, любящего и играющего и через эти смысловые конструкты пытается объяснить одновременно бытие других вещей.

В качестве основного феномена игра захватывает человека всецело: она не просто калейдоскоп игровых актов, но прежде всего основной способ человеческого общения с возможным и недействительным. Каковы же существенные черты человеческой игры?

1. Игра не имеет “цели”, она ничему не служит. Подлинный игрок играет ради того, чтобы играть. Игровое удовольствие не только удовольствие в игре, но и удовольствие от игры, удовольствие от особенного смещения реальности и нереальности.

2. Игра сама полагает себе пределы и границы, она покоряется правилу, которое сама же и ставит. Правила можно отменить, договориться о новых, но пока человек играет и понимает

процесс игры, он остается связанным правилами.

3. Объектом игры является сам играющий. Всякий игрок играет прежде всего самим собой, принимая на себя определенную функцию в смысловом поле игры. Средствами игры — игральными — может быть все что угодно, когда на объект начинают смотреть глазами игрока.

4. Игра - форма проявления свободной воли человека. Игровому действию присущи лишь имманентные ему цели. Не игра – то, что нельзя прекратить по желанию, например, болезнь, любовь, течение времени, законы природы. Свободно войдя в игру, человек может столь же свободно из нее выйти.

5. Конечный продукт игры - результат, как правило, непредсказуем. Поэтому в игре не бывает абсолютного, нулевого проигрыша. “Человек втянут в игру, в трагедию и комедию своего конечного бытия, из которого он никак не может ускользнуть в чистое, нерушимое самостояние божества” [3, 369].

Когда утихают естественные потребности, когда человек освобождается от давления общественных потребностей, когда появляется свободное время, тогда наступает время игры. Без игры человеческое бытие погрузилось бы в растительное существование. В игре создаются смысловые мотивы для иных сфер жизни. Человеческое общество многообразно экспериментирует на игровом поле прежде, чем испробованные там возможности станут твердыми нормами и обычаями, обязательными правилами и предписаниями. Акт постижения человеком самого себя имеет предпосылкой противопоставление себя всему остальному сущему. Относя себя к воображаемой видимости человек играет.

Местоположение игрового мира. Игровой мир - не снаружи и не внутри. В качестве ограниченного воображаемого пространства, границы которого знают и соблюдают объединившиеся игроки - он во вне, но также и внутри: в представлениях, помыслах и фантазиях самих

играющих. “Игровой мир не существует нигде и никогда, однако он занимает в реальном пространстве особое игровое пространство, а в реальном времени – особое игровое время. Эти двойные пространство и время не обязательно перекрываются одно другим: один час “игры” может охватывать всю жизнь. Игровой мир обладает собственным имманентным настоящим. Играющее Я и Я игрового мира должны различаться, хотя и составляют одно и то же лицо. Это тождество есть предпосылка для различения реальной личности и ее “роли” (Финк, С. 377). У человека есть два взгляда - изнутри и извне. Эти две точки зрения могут объединяться, совпадать, расходиться и расслаиваться. Но только в своем двумерии, Я человека может вступать в игровое поле.

Как один из пяти основных феноменов, игра охватывает не только себя, но и четыре других феномена жизни. Содержание человеческого существования вновь обнаруживается в игре: играют в смерть, похороны, поминовение, играют в любовь, борьбу, труд. У человеческой игры и нет каких-либо иных возможностей для своего выражения, кроме жизненных сфер человеческого бытия. Игра охватывает объемлет все другие феномены, представляет их в непривычном ракурсе воображаемого и тем самым дает человеческому бытию возможность самопредставления и самосозерцания в зеркале игровой видимости.

II. Особенность человеческого бытия состоит еще и в том, что сознающий себя субъект включен не только в мир внешних вещей, противопоставленных ему природой, навязывающей ему свои законы, но и в человеческую среду, осуществляющую свои коммуникативные запреты. Культурная история человечества - это история создания орудий, способов действия, технологий и это одновременно история формирования человеческого тела, конфигурации субъект-объектного членения. Инструмент становится “орудием”, когда он хорошо освоен и перестает существовать в качестве объекта, на границе с которым действует субъект. Вписываясь в схему тела, он транспонирует границу субъект-объектного членения к другому объекту, на который направляется активность измененного (обученного) субъекта. Но с другой стороны, только собственное тело субъекта становится прототипом всех существующих форм. Только собственное тело мы знаем динамически, изнутри, и в силу этого знания получаем возможность истолковывать как форму пространственные грани вещей. Внутри ощущения “моего тела” содержится универсальный принцип порождения феномена субъективности, ре-

альность которого обнаруживается лишь в точке сопротивления, соприкосновения с иным. Внешняя реальность может себя обнаружить лишь через воздействие на меня, мое тело именно поэтому происходящие в них изменения я интерпретирую как факт внешнего мира, иного. Иначе, свое существование (как объект сознания) тело получает, лишь демонстрируя упругость и непрозрачность, неадекватность прогнозирования и управления им. Телесный опыт является необходимой составляющей человеческого существования, условием его полноты и цельности. Как физический объект тело подчиняется объективным законам и ограничениям: оно имеет массу, скорость передвижения, оно слабеет, устает, умирает. Естественными формами его проявления выступают физиологические функции. Человек не может управлять голодом и жаждой, сном, дыханием, температурой, загруженностью рецепторов, не полностью и не всегда способен регулировать естественные отправления, некоторые другие потребности. Тело подвержено разрушениям со стороны внешнего мира: для него существуют законы физики и химии, для него существует острота ножа и жар огня. Однако тело - это не только организм, подчиняющийся собственным закономерностям и всегда равный самому себе (сердце, печень, легкие функционируют независимо от того, чувствуем ли мы их работу или нет), но одновременно реальность субъективная, не равная своему объективному корреляту - организму. Субъективное тело может включать в себя неорганические компоненты: протезы, зонды, иллюзорные органы или части или, напротив, не включать объективно существующие части организма. Так, мы не замечаем работу “внутреннего тела” до тех пор, пока она осуществляется автоматически. Ситуация меняется в случае соматического заболевания, освоения необычных движений, измененных состояний сознания, резкого изменения стереотипа. К примеру, существование артикуляционного аппарата становится фактом сознания при изменении челюсти или при изучении иностранного языка. Пока тело послушно, пока им можно управлять - оно не замечаемо. Чувство авторства позволяет мне называть его своим. Возникновение препятствий создает иную топологию тела. Плотность иного, не моего определяется степенью его непредсказуемости, чуждости, неясности. И только становясь “своим”, внешнее теряет свою плотность, растворяясь в субъекте, раздвигающего за счет такого “втягивания” свои границы вовне. Освоенное, понятное, перестает восприниматься как сопротивляющееся, становится своим, естественным, любимым для субъек-

ективного пространства тела. Так, я перестаю замечать, слышать и ощущать структуру своего жилища, города, знакомого запаха и звуки, удобную и привычную одежду и даже других хорошо знакомых и привычных мне людей. Этот привычный мир образует своего рода сложное тело, пронизанное чувством привычности и теплоты, теряет в нем свою плотность, и может ее вдруг обнаружить при резком изменении окружения. Иначе, тело осознается только на уровне своих границ. С самого раннего детства ребенка приучают к “правильному” осуществлению целого ряда функций, связанных с питанием, отправлениями, овладением инструментами. Добиваясь от ребенка контроля за функциями его организма путем соблюдения режима питания, награды и наказания, приписывания ответственности и вины, по сути дела, взрослый создает совокупность “сопротивлений”, порождающих конфигурацию “культурного тела”, особый контур Я, не совпадающий с границами Я, очерченными природными преградами. Культурная функция не только не равна натуральной, на почве которой она формируется, но способна ее в значительной степени видоизменить. Ограничения, налагаемые обществом на натуральные функции, создают принципиально новую структуру культурного тела. Запреты и правила еды и отпращиваний образуют новую реальность “алиментарного тела”, правила гигиены - субъективный феномен “чистоты и грязи”, сексуальные запреты - “эротическое тело”. Становясь привычными, растворяясь в субъекте, функции становятся и произвольными, продвигая границы субъективности. Особенно демонстративна в этом смысле последняя группа запретов. Сексуальная потребность, сталкиваясь с регламентацией ее проявлений, формирует совершенно особые представления об эротическом-неэротическом, тесно связанные с историческими, религиозными и этическими вариантами запрещенного-разрешенного. А. Ш. Тхостов отмечает, что “абсолютно необходимым условием существования эротики является само существование запрета, в зоне нарушения которого она и возникает. Эротично именно это “преодоление”, тогда как полная отмена запретов приведет к деструкции “эротического тела”. . . . В европейской культуре XVII-XIX вв. эротически провоцирующим для мужчин было обнажение женщиной даже части ноги, тогда как размер декольте, явно превышая допустимый в наше время, не нес практически никакого эротического оттенка. Вместе со снижением требования к степени закрытости ног снижается и их эротическая привлекательность. Трудно представить современного поэта, которого, как

Пушкина, могла бы настолько взволновать женская лодыжка. Одна и та же часть тела в зависимости от регламентации ситуации ее обнажения способна вызывать совершенно различные чувства” [2. 10]. Культурная функция предполагает возможность овладения ею и включения ее в контур произвольной регуляции в соответствии с определенными правилами, не совпадающими с требованиями природы. Иначе, становясь понятными, растворяясь в субъекте, функции становятся произвольными, продвигая границу субъективности. Размерность тела изменяется за счет включения в него “инородных” частей. Усвоенная субъективная схема реальности, представленная в виде различных кодовых систем (действий, образов, знаков), ставших прозрачными, незаметно для субъекта структурирует его мир, вносит в него порядок и саму возможность осознания бытия. “Понятое” - это усвоенное, включенное в границы субъекта. При том, что граница, разделяющая субъекта и объект, не задана раз и навсегда, а проводится каждый раз заново и может сдвигаться в любую сторону. “Если речь идет о чистом Эго, то оно есть нечто вроде “черной дыры” и попросту непредставимо иначе как в превращенных формах эмпирического Эго, являющихся, строго говоря, более объективными, чем субъективными. Если же речь идет о формах эмпирического Эго, то вопрос о локализации - это вопрос об управляемости или границе преграды, местонахождение которой не имеет фиксированного адреса, а задается либо условиями деятельности, либо целым рядом специальных технологий” [2, 10].

Топология субъекта не совпадает с эмпирическими границами его тела: она может быть как вынесена вовне, так и погружена внутрь тела. Однако, подвижность границ не предполагает их необязательность или отмену. В социокультурной среде границы (запреты) являются довольно жесткими и даже жестокими. *Dura lex, sed lex*. Нестабильность закона-границы - это прежде всего нестабильность самого субъекта. Плотность коммуникативных ограничений, табу, запретов формирует зону самоидентичности: топологию социо-культурного субъекта. Поэтому отказ от закона в жизни не проходит для субъекта безнаказанно. Закон можно отменить, но его нельзя нарушать - таковы правила границ Я. *Super-ego* есть продукт сворачивания, интериоризации своеобразного зонда контроля, формирующего особую форму субъективности, социального, морального субъекта. Сферой возможного нарушения законов для субъекта является игра. Только в ней он свободен от противостоящей, ограничивающей его действительности. Человек играет тогда, когда он празднует

бытие, а празднует он его, когда творит. “Игра есть онтологическая структура человека и путь человеческой онтологии” [3, 375].

III. Самое элементарное отличие живого тела от неживого заключается в том, что живое тело обладает интенциональностью, оно открыто миру и взаимодействует с ним. Мертвое тело превращается в вещь, в объект. Живые способны смерти в той мере, в какой они стремятся подчеркнуть пассивность, внешность трупа, превратить его в инертный предмет. Но эта символическая процедура убийства мертвого, через лишение его интенциональности, опредмечивания, исключения из мира живых, сопровождается особой процедурой, которую можно определить как превращение мертвеца в знак. Этот процесс разобран Ж. Батаем на примере жертвоприношения. “Когда приносимое в жертву животное входит в круг, где его убьет священник, оно переходит из мира вещей, закрытых для человека, для которого они являются ничем, которые он знает извне, в интимный мир, который имманентен ему и знаком ему, как женщина в любовном акте” [5, 59]. Иными словами, тело убитого животного перестает быть вещью и становится знаком, и именно в качестве знака оно и входит внутрь человека. Можно сказать, что ритуал жертвоприношения преобразует интенциональность трупа в его знаковую. Жертвоприношение является лишь наиболее выразительным случаем ритуала, которому подвергается покойник. Наиболее выразительным потому, что именно жертвоприношение Христа превратило его в Бога - в тело, как символ, источник всех иных значений. Превращение тела-вещи в тело-знак - функция всего ритуала смерти. Весь ритуал похорон и особенно траура выполняет ту же функцию иллюзорного восстановления жизни в ее знаковой форме. Разрыв привычного, растворенного в движении времени существования вещей выявляет в ритуале существование жизни в момент ее остановки, перерыва, в момент появления Знака, который рождается через разрушение длительности, через остановку существования. Жизнь останавливается в ритуале, чтобы открыться во всей своей смысловой глубине, чтобы возродиться в знаковой ипостаси. Ритуальные действия: 1) исключают тело из одного мира (пространства живых), 2) включают его в другой мир - знаковый (пространство смыслов) через символическую процедуру означивания телесности. Вспомним, что понятие телесности человека не сводимо к представлению о теле как организме. Это еще и мир символов, ассимилированный в теле. Отделение одного от другого может происходить только в особом организованном пространстве - про-

странстве символической игры. Культ, миф, религия, поскольку они человеческого происхождения, равно как и искусство, уходят своими корнями в бытийные феномены игры, ведут свое происхождение из игровой способности человеческого рода.

Всякая игра целесообразна. В соответствии с целями и коммуникативными стратегиями¹ играющих можно выделить четыре типа игр: игра-соревнование, игра-маскарад, игра-разгадка и игра-сказка. Телесные игры заполняют часть пространства игрового мира. В качестве иллюстрации приведем несколько примеров телесных игр в зависимости от типов игровой деятельности.

Игра-соревнование или “агональная” игра суть которой состоит в борьбе за что-нибудь с целью добиться победы, доказать свое превосходство. Главный игровой выигрыш заключается в чувстве самоутверждения, удовлетворения и восторга победы. Тысячелетняя история спорта как нельзя лучше доказывает состязательную силу игр в формировании человеческого тела. Вписываясь в предложенные деятельностью параметры, которые оптимальным образом должны обеспечить успех спортсмену, тело приобретает специфические контуры. Мы легко узнаем по фигуре жокея, гимнаста, фехтовальщика, легкоатлета и тяжелоатлета, пловца и боксера.

Игра-маскарад заключается в том, чтобы скрыть подлинные намерения, действительное состояние играющего субъекта. Целью игры в этом случае является манипулирование партнером, зрителями, публикой, управление ими желательным образом. Материальная имитация человека - симулякр - одна из таких игр. “Симулякр - это тоже своего рода знак, в данном случае инертный, вещный знак человека. Но в отличие от того знака, в который превращается тело в жертвоприношении, он не может быть интериоризирован, поглощен внутрь. Это особый знак, он - результат имитации природного, естественного. Поэтому это знак, который не может быть введен в сферу языка, усвоен, высказан. Он не относится к области символического и экспрессивного. Он весь располагается в сфере микроразличий. Симулякр мертвого тела имеет значение лишь в той мере, в какой он похож на живое тело и отличен от него. Он весь существует в сфере сходства-различия. Тело современного человека все чаще выступает именно как симулякр, имитация самого тела - отсюда женский грим, имитирующий естест-

¹ Никитина Е.С. К типологии коммуникативных стратегий в диалоге. // Социальная антропология в XXI веке. МГСУ, 2000.

венность, культ загара и спортивной комплекции, призванные имитировать здоровье и молодость. Гигантской сферой симулякров становится реклама и кинематограф. Покойник превращается в симулякр живого именно в контексте этих общих для нашей цивилизации тенденций. Особенно очевидно это на примере бальзамирования и гримирования трупа. Мертвое тело для традиционной культуры не является симулякром живого, оно выступает по отношению к живому именно как “отдельное и самостоятельное”. После того как романтики открыли “красоту смерти”, гримирование покойника стало способом скрыть следы агонии и придать телу красоту смерти” [4, 58].

Игра-разгадка состоит в познании, раскрытии, разоблачении действительной, но скрытой сущности человека, события, загадочного объекта. Здесь уместны такие средства смеховой культуры, как загадка, карикатура, пародия, гротеск. Цель игры в этом случае состоит в демонстрации познавательных способностей, эрудиции, интуиции, догадливости. Как узнать настоящую принцессу из тысяч других принцесс, как определить деликатное, чуткое тело, воспитанное в условиях жестко-опосредствованного контакта с действительностью? И только горошина, оставившая синяки на теле девушки через сорок тюфяков и пуховиков, может служить гарантом подлинной избранности.

Игра-сказка - это уход в иллюзию от обыденной обстановки, компенсация серьезности повседневной жизни. Цель ее состоит в психической разгрузке, уходе от действительности, гедонистических переживаниях, иначе говоря - в самоманипулировании. Сюда могут быть отнесены игры в бессмертие. “Все крионические организации устроены по клубному принципу - надо платить членские взносы. Больше всего желающих вступило в клуб Alcor - около полутысячи. Зато в Институте крионики (ИК), как удалось выяснить, больше замороженных пациентов - 41 человек плюс 10 кошек, 7 собак и даже один попугай. . . . В одном из центров крионики мне по сходной цене предложили вариант, по научному именуемый “неврозаморозка”, что в просторечии значит сохранение только головы, к которой потом, при появлении соответствующей технологии, можно будет подобрать подходящее тело. Это стоит в разы дешевле. Почтенные заведения типа Института крионики этим, правда, не занимаются” [1, 42].

Психологическое пространство естественно включает в себя пространство тела человека, хотя выходит за его пределы, благодаря включенности в переживания телесности тех предме-

тов, которыми человек овладел. Освоенные предметы (знаки) перестают обозначать границу Я и не-Я, перестают восприниматься как сопротивляющиеся, становясь своими, естественными для психологического пространства. Активность Я протекает в пространстве игры, которое наполняет сознание человека знаками, используемыми им для организации смыслового поля своего существования. Работа Я по созданию смыслов приводит к обозначению границ индивидуального семантического пространства знаков, в котором может, хочет и умеет жить человек. **Приобретая ипостась знака в игре, тело освобождается от собственного своемерия, и, тем самым, расширяет границы своего Я.**

ЛИТЕРАТУРА

1. Зимин Н. Хочу жить вечно! // Итоги, 2002, 8 января.
2. Тхостов А. Ш. Топология субъекта (опыт феноменологического исследования) // Вестник МГУ. Сер. 14, Психология. - 1994. - № 2-3.
3. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. - М. : Прогресс, 1988. - 552 с.
4. Ямпольский М. Смерть в кино // Искусство кино. - 1991. - 9. - С. 55-58.
5. Bataille G. Theorie de la religion. P., 1989.