

Козлова Ольга Дмитриевна

ПЕРЕЧИТЫВАЯ ХЕЙЗИНГА: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ XX ВЕКА

В статье рассматриваются основные идеи игровой концепции культуры Й. Хейзинга в аспекте искусствознания. Описываются игровые способы конструирования художественного пространства, выделяются базовые характеристики игрового текста. Выдвигается гипотеза о доминирующем характере игровых технологий в практике современного искусства. Намечены перспективы дальнейшего исследования художественной картины мира с позиции игровой парадигмы.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2013/8-2/20.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2013. № 8 (34): в 2-х ч. Ч. II. С. 86-88. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2013/8-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 168.522:7.04

Культурология

В статье рассматриваются основные идеи игровой концепции культуры Й. Хёйзинга в аспекте искусствоведения. Описываются игровые способы конструирования художественного пространства, выделяются базовые характеристики игрового текста. Выдвигается гипотеза о доминирующем характере игровых технологий в практике современного искусства. Намечены перспективы дальнейшего исследования художественной картины мира с позиции игровой парадигмы.

Ключевые слова и фразы: игра; правила игры; игровой текст; игровые технологии; Й. Хёйзинга.

Козлова Ольга Дмитриевна, доцент

Пермский национальный исследовательский политехнический университет

Kozlova_O@inbox.ru

**ПЕРЕЧИТЫВАЯ ХЕЙЗИНГА: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ XX ВЕКА[©]**

Игровая парадигма культуры, разработанная Й. Хейзинга на рубеже XIX-XX веков, активно проникла не только в современную социокультурную картину мира, переструктурировав ее, но и сформулировала новые правила исследования в области гуманитарного знания и «пограничных» явлений в культуре. В современном научном знании существуют различные направления в изучении понятия «игра». Так, в педагогике игра является одной из форм обучения, способной развить творческий потенциал личности и его интеграцию в общество (Л. С. Выготский, Ж. Пиаже). В социологии концепции игры рассматриваются с позиции функционирования человека в определенных социальных ролях (И. Гофман, Р. Кайуа, Ю. А. Левада). Философские и культурологические исследования феномена игры связаны с изучением ее онтологических оснований, роли и значения в развитии культуры, соотношения категорий Игры и Бытия (Х. Г. Гадамер, Ю. М. Лотман, Й. Хейзинга, Г. Гессе и др.). Семиотика, лингвистика, начиная с трудов Р. Барта, вводит понятие «игрового» текста и активно исследует его базовые характеристики. Концепция игрового текста успешно описывает весь принцип игровой атмосферы: повышенный игровой модус, проявление игры на уровне интертекстуальности и собственно в пространстве текста. Очевидно, что область, наиболее открытая для применения игровых технологий, описанных и изученных силами всех гуманитарных наук, – это искусство.

Для своего обновления искусству XX века потребовалось сделать поистине революционный шаг: перестать стремиться к моделированию мира, используя в качестве инструмента образный язык, и «вспомнить» хорошо забытое старое – игру. Начиная с античных времен (Платон), игра воспринималась как неотъемлемая составляющая любого творчества, свободного от утилитарного интереса. И одновременно как онтологическое свойство человека. Излишне напоминать, что знаки (маски) и символы как инструментальные формы искусства позволяли художнику выстраивать условный мир вечной игры. Природа художественного образа, призванного отражать реальный мир, начинает сопротивляться игровой манере искусства и ориентирует на излишне серьезное отношение к художественному материалу. Художник – пророк, мессия, знающий «кто виноват» и «что делать», незаметно для себя начинает выступать в роли учителя. И скромное замечание Осипа Мандельштама «ничему не следует учить» вряд ли могло быть услышано образным искусством.

Художественный авангард XX века начинается с декларации искусства как игры. Этому способствует эстетика М. Хайдеггера, в рамках которой искусство – это игра без цели, всегда – лишнее, предел любому знанию и объяснению, открытое наслаждение. Только игра как свободная от норм и канонов деятельность в творческом азарте могла рождать новые смыслы и представления, «создавать ирреальные горизонты», тем самым приближаясь к своим сущностным истокам. И русские художники-авангардисты, и поэты-абсурдисты настолько освоили механизм игры, что перенесли ее в реальную жизнь. Пример тому – повседневные практики «Серрапионовых братьев» или обэриутов, выставочные эксперименты футуристов, устраивавших первые в своем роде инсталляции из «мусора», фоносемантические опыты В. Хлебникова, А. Крученых, Д. Хармса. Искусство начала XX века уже не мыслит себя вне игры и вне «ауры особой –веселости», сопровождающей игру» [3].

В ситуации, когда многие эстетические каноны претерпевают существенные изменения, игра становится той необходимой художественной формой, которая способствует производству творческого состояния. Игровая форма предполагает, согласно Хёйзинга, ограниченность во времени и пространстве, свободный выбор ролей, наконец, удовольствие и бескорыстность. Становясь игрой, искусство начинает воспринимать себя не в качестве отраженной реальности, а в качестве самостоятельного эстетического феномена и креативной практики. Как художественная рефлексия и одновременно реальность, искусство создает артефакты магическим инструментом игры. Сошлемся на ставшее хрестоматийным мнение Х. Ортега-и-Гассета: «Ограничиваться воспроизведением реальности, бездумно удавая ее, не имеет смысла. Миссия искусства – создавать ирреальные горизонты. Чтобы добиться этого, есть только один способ – отрицать нашу реальность, возвышаясь над нею» [5, с. 263].

Опираясь на художественный опыт XX века, можно выделить определенные способы конструирования игрового пространства. Во-первых, игра разрушает традиционное представление о линейности и необратимости времени. Так, футуристы, пренебрегая настоящим, моделировали идеальное будущее. А символисты, напротив, игнорируя настоящее, перемещались то в прошлое, то в будущее. Игра может вообще не зависеть от времени, так как ее правила незыблемы и вечны. Г. Гессе в романе «Игра в бисер» заменяет хроникальное сюжетное время на музыкальное (в главе «Три жизнеописания» три различные вариации имеют один зачин). Смешивание повествовательного и фабульного времени создает новое художественное пространство, в котором время остановлено. Различные короткие временные отрезки, насыщенные отдаленными ассоциациями и воспоминаниями, представляют собой как бы аббревиатуру вневременного человеческого бытия. Все эти и им подобные примеры демонстрируют новую традицию игрового отношения со временем, которая активно поддерживается в постмодернистских текстах наших дней. Проекты Ай Вэйвэя «Стулья», «Семена подсолнуха» или флэшмобы Спенсера Туника демонстрируют одновременно и фиксацию времени, и отказ от него. Важно заметить, что независимо от того, презентуют ли себя авторы в рамках игровой парадигмы или не ведают о ее конструктивных возможностях, игры со временем позволяют практически всем видам современного искусства отказаться от буквального отражения действительности.

Во-вторых, художественная игра осуществляется в неких театральных декорациях. Мистика, провокация чуда и тайны – это игра. В мистическом пространстве все приобретает гиперформы: символисты начала XX века декларируют сверхискусство, футуристы – антикультуру, и все вместе – активно отстаивают идею «сверхчеловека». Только в игровом пространстве могут жить такие персонажи, как «курчавый гений», «крикогубый Заратустра» – Маяковский или «человек-остров», «председатель земного шара» – Велимир Хлебников. На явную театрализацию пространства работают и собственно технические приемы: слово как «значащая материя» (футуристы) или слово как «звучащая материя» (символисты). А обэриуты вообще отказываются от фиксированной формы, поэтому время в их текстах текуче и обратимо, а пространство фрагментарно, деструктивно. Любопытные образцы игровой поэзии демонстрирует последний из обэриутов Игорь Бахтерев. Он называл свои стихи цветно-клееными из-за их неуловимого сходства с пестрыми лоскутными одеялами. Тексты не имели окончательного варианта и, попав в руки автора, получали дополнение или продолжение в виде цветной заплатки. Естественно, что знаки препинания или заглавные буквы тоже не имели значения. Если знаки и появлялись, то по каким-то своим (игровым), но не грамматическим законам. Это хорошо заметно даже в небольшом фрагменте из стихотворения «Зимняя очь»:

Что ж, встанем над памятью круглым перстом,
укромным затылком
бесцветной
ногой,
покорным крестом
запрокинутым внутрь
на угол безвестный
пройдем торопливо.
ту местность
фонарь заполняет утвивый
дворники метлами падают в снег
хороводы детей заматают их бег [1, с. 253].

В-третьих, игра, задающая собственно эстетические координаты, предполагает не только наличие играющих персонажей, но и определенный «набор игрушек», своего рода инструментарий, которым они располагают. В частности, играет в «остранение». Термин, введенный в теорию литературы В. Шкловским и получивший со временем самую активную «поддержку» в иных видах искусства, означает разрыв автоматизма восприятия. Играющий осознает, что он находится в рамках игры. Взгляд со стороны, предполагающий дистанцию по отношению к реальности, позволяет разрушить навязываемую вековой историей искусства понятийную модель восприятия. «Чтобы увидеть вещи, надо прежде всего взглянуть на них так, как если бы они не имели никакого смысла: как если бы вещи были загадками», – комментирует свое понимание идеи «остранения» К. Гинзбург [4]. По В. Шкловскому, прием «остранения» – это «прием затрудненной формы, увеличивающей трудность и долготу восприятия, так как воспринимаемый процесс в искусстве самоцелен и должен быть продлен» [8].

Некоторые исследователи [2; 6] выделяют целый ряд базовых характеристик игрового текста, которые можно обнаружить в художественной практике: амбивалентность, при которой у читателя возникает несколько возможностей интерпретации как отдельных элементов, так и всего текста в целом; интертекстуальность; текстовый плюрализм, возникающий при использовании автором, например, такого приема композиционного построения игрового текста, как «текст в тексте». Очевидно, что речь идет о ризоматической модели построения игровых текстов, при которой принципиально отсутствуют такие рациональные координаты, как логичность, последовательность, иерархичность. Успешное декодирование текста читателем возможно лишь при условии полного (или хотя бы частичного) совпадения когнитивных баз автора и читателя. Еще одной базовой характеристикой игрового текста можно считать принцип игрового лабиринта, когда текст построен как особая игровая система, имеющая сходство со строением лабиринта. Задачей для читателя

является пройти этот аллюзивный лабиринт, понять его внутреннее устройство и получить удовольствие от всех подготовленных автором ловушек.

Восприятие игровых текстов требует особой практики. Смысл как событие, рождающее понимание, отбрасывается художником, работающим в игровой парадигме, и заменяется на знак, который есть лишь вектор смысла. По отношению к литературе это выглядит как смена декораций: отныне не персонаж и не автор, а язык претендует на главную роль в тексте. Об этом читаем и у М. Хайдеггера, и у Р. Барта, считавших, что не человек думает на каком-то языке, но язык мыслит себя в человеке.

Хлебников, Хармс, пытаясь расширить и углубить смысл предметов, организуют звуковой ряд так, чтобы сам звук приобрел смысл, чтобы звук «стал именем». Их фоносемантические игры в середине 60-х продолжит участник литературного объединения СМОГ Леонид Губанов. Он вернет в поэзию магию звучащего слова и создаст то мистическое пространство слова, вне которого поэзия второй половины XX века уже не воспринимается.

Игра искусства в «остранение» не совместима со здравым смыслом. Отказавшись от банального сюжета, искусство становится не орудием внушения смыслов, а эстетическим явлением, продуцирующим творческое состояние. Об опыте постижения сути игры, лежащей, несомненно, в области эстетического, Г. Гессе говорит устами своего героя: «Я вдруг понял, что в языке или хотя бы в духе Игры все имеет действительно значение всеобщее, что каждый символ и каждая комбинация ведут к... центру, к тайне и нутру мира, к изначальному знанию» [3]. Так аура игры может привести к постижению глубинного, сущностного опыта жизни и стать свободным способом самореализации.

Осмысление художественной практики последней трети XX века связано с именами представителей «парижской школы» – Р. Барта, М. Фуко, Ж. Деррида. К уже освоенным стратегиям «остранения» прибавляются ризоматические головоломки, эффект двойного присутствия или «двойное кодирование», симулякры, «смерть автора» – весь набор сентенций и арттехнологий, который призван то ли прояснить, то ли, напротив, усложнить и без того невнятный голос новой эстетики. Художественная реальность, отличающаяся многоаспектностью, совмещением ракурсов и, главное, выраженной мерой «остраненности», подчеркивает условность происходящего и диктует свободные от полезности игровые правила искусства. В этом контексте можно констатировать факт серьезного разрыва между самопрезентацией игрового текста и не включенного в игровую парадигму искусства зрителя.

Список литературы

1. Бахтерев И. Зимняя очь // НЛО. 1997. № 26.
2. Большакова Н. Н. Игровая поэтика в литературных сказках Михаэля Энде [Электронный ресурс]. URL: <http://nest.udm.net/unter/nes/spiel.htm#0> (дата обращения: 26.06.2013).
3. Гессе Г. Игра в бисер [Электронный ресурс]. URL: http://royallib.ru/book/gesse_german/igra_v_biser.html (дата обращения: 01.06.2013).
4. Гинзбург К. Остранение: предыстория одного литературного приема [Электронный ресурс]. URL: <http://magazines.russ.ru/nlo/2006/80/gi2.html> (дата обращения: 05.06.2013).
5. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства // Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. М., 2003. С. 215-269.
6. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: к проблеме игрового стиля: автореф. дисс. ... д. филол. н. Ростов-на-Дону, 2004. 46 с.
7. Хёйзинга Й. Человек играющий. М., 2001. 352 с.
8. Шкловский В. Искусство как прием [Электронный ресурс]. URL: <http://opozaz.ru/manifests/kakpriem.html> (дата обращения: 05.06.2013).

REREADING HUIZINGA: GAME TECHNOLOGIES IN ARTISTIC SPACE OF THE XXTH CENTURY

Kozlova Ol'ga Dmitrievna, Associate Professor
Perm' National Research Polytechnic University
Kozlova_O@inbox.ru

The author considers the basic ideas of the game conception of culture by J. Huizinga in the aspect of art criticism, describes the game methods of constructing artistic space, reveals the basic characteristics of the game text, puts forward a hypothesis about the dominant character of game technologies in the practice of contemporary art, and outlines the prospects of further research on the artistic picture of the world from the perspective of game paradigm.

Key words and phrases: game; game rules; game text; game technologies; J. Huizinga.