

С. А. Лишаев

Игра руин (материалы к эстетической аналитике руины)

Игра руин завораживает: она приковывает взоры, подобно огненной пляске костра, падающему с высоты потока воды или играющему в глубине драгоценного камня солнечному лучу... Созерцая руину, мы вовлекаемся в игру присутствия и отсутствия, прошлого и настоящего, целого и фрагментированного, величественного и жалкого. Очарованные руиной, мы невольно замедляем шаг, останавливаемся и погружаемся в созерцание.

Руина в контексте феноменологии эстетических расположений. Руина как объект созерцания настолько выразительна и исполнена внутреннего движения, а ее эстетический потенциал столь значителен, что людям, профессионально занимающимся исследованием эстетического опыта, трудно ее не заметить. И, тем не менее, для философской эстетики руина все еще не стала привилегированным объектом внимания. А если учесть общее число работ по эстетике, то мы не ошибемся, если скажем, что руину она почти не заметила¹. Интерес к развалинам первоначально нашел выражение (и находит его до настоящего времени) не в эстетике, а в практических руководствах по созданию садов и парков². Позднее ими заинтересовались ученые, которые нацелены на изучение искусства и художественного опыта (искусствоведы, литературоведы, историки культуры)³.

¹ Специальных работ, которые рассматривали бы руину как объект эстетического восприятия (особенно работ, которые принадлежали бы философам «первого ряда»), немного. Самая известная из них – эссе Г. Зиммеля «Руина» (*Зиммель Г. Избранное*. Т. 2. М.: Юрист, 1996. С. 227–233).

² Особенно значительным «культурное влияние» такого рода сочинений было во времена расцвета садово-паркового искусства в XVIII–XIX-м столетиях. Именно практические руководства по устройению образцовых парков определяли собой понимание эстетической ценности руины в Новое время.

³ Руину как объект мимесиса и предмет творческого вдохновения в европейском искусстве 17-20-го веков изучают, прежде всего, историки архитектуры и те, кто разрабатывает теоретические

Причина невнимания философов к руинному сюжету объясняется, на наш взгляд, отсутствием в концептуальном хозяйстве философской эстетики подходящей для этого категориальной «ниши». Эстетическая тематизация руины предполагает наличие в эстетическом дискурсе «эстетики времени» как особого региона эстетического опыта. Без этого исследование руины в рамках эстетической теории крайне затруднено (ее не удастся «прочитать», опираясь на понятия прекрасного, безобразного, возвышенного). Но стоит такому понятию сформироваться, как руина обращает на себя внимание как объект, требующий рассмотрения в перспективе эстетики времени. Исходные принципы эстетики Другого

и исторические аспекты садово-паркового искусства. Феномен так называемого «руинного пейзажа» исследуется в искусствоведении. Литература XIX–XX-го веков (особенно эпохи сентиментализма и романтизма) дает значительный по объему материал для анализа «мотива руин» в поэзии и прозе (литературоведение). Что касается комплексного изучения руины, то это поле возделывают авторы, которых, условно, можно назвать культурологами (см., например: *Шёнле А.* Между «древней» и «новой» Россией: руины у раннего Карамзина как место «modernity» // НЛО. 2003. № 59; *Шёнле А.* Раздробленная история и осыпающиеся камни: о романтическом понимании сохранения архитектурного наследия // Неприкосновенный запас. 2013. № 3(89). URL: http://magazines.russ.ru/nz/2013/3/13sch-pr.html#_ftn1 (дата обращения: 10.09.2013); *Зенкин С. Н.* Французский романтизм и идея культуры (аспекты проблемы). М.: РГГУ, 2001. С. 32–39; *Пахсарьян Н.* Тема руин во французской литературе XVIII века // Тема руин в литературе и искусстве. Царицынский научный вестник. Вып. 6. М.: Белый берег, 2003.; *Дружиненко А. А.* Сад и руина (тождественное различие двух символов и его архетипический исток). URL: http://japonsad.ucoz.ru/publ/sad_i_ruina/1-1-0-6 (дата обращения: 20.09.13); *Галиченко А. А.* Руины в садово-парковом искусстве Крыма // Тема руин в культуре и искусстве: Царицынский вестник. Вып. 6. Белый берег. М., 2003; *Зверева Т. В.* Версаль & руины в «Письмах русского путешественника» Н. М. Карамзина // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2006. № 8. С. 5–9; *Лазарева Т. Г.* Принцип «живописности» и становление исторических взглядов Вальтера Скотта // Вестник Челябинского государственного университета. 2009. № 35(173). Филология. Искусствоведение. Вып. 37. С. 100–104).

(феноменологии эстетических расположений) позволяют тематизировать эстетику времени и исследовать целый ряд новых для европейской эстетики феноменов (ветхое, юное, мимолетное, старое, молодое и др.)⁴.

Если рассматривать развалины с позиций этой теории, то руину следует отнести (на правах внешнего референта) к расположениям старого или ветхого. Причем, как показал недавний анализ, в том случае, когда объектом восприятия оказывается руина, эти расположения видоизменяются. Переживание прошлого как особенного (старого) трансформируется в переживание *давно завершеного прошлого* (древнего), а чувственная данность конечности существования в образе бытия-на-границы-небытия преобразуется в переживание *разрушенности* как того, что ожидает любое, даже самое долговечное существо (то есть свидетельствует о бренности всего, что существует-веществует)⁵.

Впрочем, нас сейчас интересует не сам по себе *эстетический потенциал* руины, не то, как именно он соотносится с расположениями эстетики времени, а то, *какое место в реализации этого потенциала (причем только в его временном аспекте) занимает игра преэстетических характеристик*, за счет которых руина привлекает наше внимание и располагает нас к эстетической встрече со временем. Анализ такой игры позволит пролить дополнительный свет на те условия, которые делают эстетическое событие (событие встречи с разрушенным или с древним) возможным и вероятным. Чтобы то или иное эстетическое событие свершилось, субъект и объект восприятия должны быть к этому предрасположены. Расположенность к определенному эстетическому событию можно определить как преэстетическую готовность к нему на стороне субъекта и объекта восприятия. Эта расположенность

⁴ Об эстетике времени и о феноменологии эстетических расположений см.: Лишаев С. А. Старое и ветхое: Опыт философского истолкования. СПб. : Алетейя, 2010; Лишаев С. А. Эстетика Другого. СПб. : Изд-во С-Петерб. ун-та, 2008. С. 207–367.

⁵ Об эстетическом потенциале руины и его реализации в расположениях старого и ветхого см.: Лишаев С. А. Эстетика руины (в печати).

к встрече с Другим (особенным) в том или ином его модусе делает ее не только возможной, но и вероятной. Ниже мы попытаемся исследовать роль руинной игры в эстетической «настройке» субъекта и в раскрытии эстетического потенциала развалин.

Остановка внимания. Руина как предмет зрительного восприятия обладает характеристиками, способствующими *остановке свободноскользящего по окружающим вещам взгляда*⁶. Способность руины привлекать к себе внимание и располагать человека к переживанию старого и ветхого явно превосходит аналогичную способность *целых вещей*. Так происходит потому, что развалины не вписываются в привычную типологию воспринимаемых человеком форм. Развалины — это *привилегированная разновидность остатков, их монументальная и долгоживущая форма* (иные, более мелкие и менее долговечные их виды самостоятельность сохраняют нечасто: свалка этого не предполагает). Монументальные и отличные по своей форме от природных объектов и «вещей культуры» развалины имеют прихотливую форму, и впечатление от них можно передать с помощью термина «живописность»⁷. Форма руин необычна и вызывает к себе интерес. Кроме того, она привлекает внимание за счет своей маргинальности, «неформатности».

⁶ Отметим, что нас в этой работе интересует только одна из разновидностей руины: давно существующая руина. (Это важно отметить, поскольку руины могут быть и возникшими недавно, но для эстетики времени такие развалины не релевантны).

⁷ Напомним, что этот термин имеет широкое, выходящее далеко за пределы собственно живописи значение: «Живописность — особенность произведений *искусств пластических*, динамическое взаимодействие форм, объёмов, пятен цвета, линий, света и тени, при котором возникает яркое впечатление общей подвижности, изменчивости, многообразия аспектов. Ж. проявляется в <...> асимметрии планировки и свободе расчленения основных композиционных элементов, в динамике форм, иногда в активной роли цвета и пластического декора (в архитектуре). В широком смысле слова Ж. — свободная живая выразительность, яркая образность, красочность (Большая советская энциклопедия : в 30 т. М. : Советская энциклопедия, 1969-1978. URL: <http://slovari.yandex.ru/> (дата обращения: 27. 02. 2014)).

Развалины останавливают наше внимание еще и потому, что не включены в обыденное, *утилитарно-прикладное, прагматическое отношение к миру*. Непригодность руин к использованию и их отнесенность к давно завершившемуся времени⁸ *служат своеобразной рамой, отделяющей развалины от вещей, которые вовлечены в сферу практической деятельности со всеми ее заботами, требованиями и оценками*. Рама превращает развалины в объект свободного, прагматически незаинтересованного созерцания. С руиной нечего делать, но ее можно долго и с интересом разглядывать, сфокусировав внимание не на функциях (у развалин они отсутствуют), а на самой ее данности. По способу существования руина сближается с природными объектами (горами, озерами, реками, деревьями, травами, животными и т. д.), которые для большей части современных горожан не являются предметами практической деятельности. Их воспринимают или нейтрально («просто данность»), или же к ним относятся как к объектам созерцания-любования⁹.

Игра различий, захват внимания и настроенность созерцания. Руины — весьма действенный эстетический аттрактор. После того как наш взгляд упал на руину и был остановлен необычностью ее формы, *она начинает играть под взглядом и... способна удерживать его, настраивая реципиента на эстетическую встречу с древним или разрушенным (ветхим)*.

Место игры в художественном творчестве и эстетическом опыте плодотворно исследовалось в эстетике, искусствоведении,

⁸ Остатки порушенной формы и «следы времени» на ее фрагментах красноречиво об этом свидетельствуют.

⁹ Здесь мы сознательно отвлекаемся от того отношения к природной среде, которое нетипично для современного человека, хотя в ряде форм деятельности именно оно выходит на первый план. Так, например, отношение охотника, рыбака, крестьянина, лесоруба, геолога к природным объектам будет иным, чем отношение горожанина. Это отношение «промысловика». (Разумеется, профессионально-рациональное отношение ни в коем случае *не исключает* ее созерцания, оно лишь затрудняет его). Руину, конечно, можно рассматривать как запас камней и щебня или как удобную площадку для строительных работ, но чаще всего отношение к ней носит созерцательный, прагматически немотивированный характер (человек на прогулке, в туристическом походе, на экскурсии, на пикнике).

литературоведении, культурологии и психологии искусства. Однако к анализу феноменов чувственной данности времени как предмета эстетического созерцания концепт «игра» еще не применялся. Что не удивительно, поскольку в качестве особой области рефлексии эстетика времени только еще устанавливается¹⁰. В этой статье мы не будем заниматься ролью игры в эстетическом восприятии и деятельности в целом. Свою задачу мы видим в том, чтобы осмыслить предпосылки эстетической действенности руины, используя в качестве когнитивного инструмента понятие «игра».

Оперируя понятием «игра», мы отправляемся не от «ближайших» значений этого слова, а от его семантического ядра. Обычно об игре говорят как о специфической форме человеческой деятельности (т. н. «игровая деятельность»). Но игра руин — это ***не игра, в которую играют, а игра, за которой наблюдают***. Игра руин оставляет человека (в практическом плане) свободным. В нее нельзя включиться так, как можно включиться в футбольную или, скажем, карточную игру, но человек в нее все же включается, включается экзистенциально. Игра руин — это игра чувств, предвзвешений, образов и смыслов, пробужденных руинной формой.

Об игре такого типа речь идет тогда, когда говорят, что «лунный свет играл в морских волнах», «ее лицо играло всеми оттенками чувства», «пузырьки воздуха играли в бокале шампанского», «ветер играл в сосновых ветвях» и т. д. В таком использовании слова «играть» на первый план выходит движение, обнаруженное в том или ином объекте восприятия; причем направленность и предполагаемый итог движения в акте восприятия отсутствуют¹¹. Если из прозрачной емкости просто выливается (убывает) вода — такое движение игрой не называют. Но если вода падает, разбивается на капли,

¹⁰ См.: Лишаев С. А. Старое и ветхое; Лишаев С. А. Эстетика Другого. С. 207–367; Лишаев С. А. От тела к пространству: данность и возможность в эстетическом опыте // *Mixtura verborum* 2010: слово и тело. Философский ежегодник. Самара : Самар. гуманитар. акад, 2010. С. 78–101.

¹¹ А вчера у окна ввечеру
Долго-долго сидела она
И следила по тучам игру,
Что, скользя, затевала луна.

пенится, создает водовороты на речном перекате, то это слово оказывается на своем месте.

По отношению к руине мы используем термин «играть» в значении *бесцельного движения (бессубъектного) сущего*, воспринятого и переживаемого человеком как нечто само-по-себе-интересное. И хотя современные толковые словари помещают это значение на последнее место (а иногда и вовсе его не приводят, задвигая соответствующие языковые обороты в конец словарной статьи), для нас оно является главным. Игра в нем понимается как *колебательное движение, мелькание, мерцание, перетекание туда и обратно*¹². Оправданность и правомерность обращения к этому значению подтверждается как языковой практикой, так и этимологическими изысканиями. Общеславянское (исходное) значение слова «играть» («пение с пляской») сформировалось, если доверять авторитету М. Фасмера¹³ и А. В. Семенова, «на основе индоевропейского корня со значением “колебаться, двигаться”»¹⁴.

И чем ярче играла луна,
И чем громче свистал соловей,
Все бледней становилась она,
Сердце билось больней и больней.

А. А. Фет. «На заре ты ее не буди...»

¹² Уже в словаре В. И. Даля это значение стоит на последнем месте («мелькать, шевелиться туда-сюда»). Однако Даль приводит множество примеров использования слова «играть» и в этом (для нас ключевом) значении: «*Волна играет, плещется. Овражки играют, в ростопись или в паводок в них образовались ручьи. Брага играет, бродит, пенится. Румянец играет в лице, жизненная живая краска выступает. Столбы или сполохи играют, северное сияние подвижно разливается. Солнышко играет, мелькает, пламенеет от густоты воздуха. Солнце играет на пасху, поверье, что солнце в этот день на восходе радостно играет разноцветными лучами. Молодой квас, и тот играет!* о молодежи. *Игра цветов, чередной перелив, пестрый отлив и изменчивость красок. Игра колес в машине, покачка, кулаков, ход, перебор, бег, движенье*» (*Даль В. И. Толковый словарь великорусского языка* : в 4 т. Т. 2. СПб., 1996. С. 7).

¹³ Макс Фасмер связывает славянскую основу *jьgra («плясать, играть»), среди прочего, с др.-инд. éjati, ĩjati «трогается, двигается» (*Фасмер М. Этимологический словарь русского языка. Издание*

Игра, с которой мы имеем дело, когда созерцаем руину, это не только видимая игра, не только (и не столько) «удовольствие для глаз» (как в случае с игрой фонтана, игрой вина, игрой драгоценного камня и т. п.), но еще и сопряженная с ее восприятием игра чувств и смыслов. Особенность руинной игры в том, что она носит чувственно-сверхчувственный характер. Когда мы созерцаем развалины, наше зрительное восприятие занято их причудливой формой, игрой света и тени, игрой обработанного материала и его внутреннего строения (камень на изломе), свежей зелени и серого камня и т. д. Эти и другие игры делают руину «живописной». Однако главное в созерцании руины — проглядывающая сквозь ее живописность метафизическая игра, к которой очень чувствительно Присутствие (Dasein) и в которую оно легко втягивается, ведомое экзистенциальной заинтересованностью.

После того как глаз зацепился за руину, в дело вступает **игра различий**, которая носит чувственно-сверхчувственный характер: на первый план выступает то одна пара получивших внешнее выражение (чувственный коррелят) смыслов, то другая. Причем смысловые начала, играющие в руине (сменяющие друг друга в нашем восприятии) и определяющие «размах» колебательного движения, не просто различны — они поляризованы.

Чем же играет руина, когда попадает в поле зрения фланёра и он погружается в ее созерцание? Что происходит после фиксации взгляда на руине?

1. Самая заметная и метафизически задевающая игра, разыгрываемая руинами, — это качели присутствия/отсутствия. Игра бытия/небытия конституируется уже самой

второе, стереотипное. В четырех томах. М. : Прогресс, 1986. Тома I–IV. URL: <http://vasmer.narod.ru/p226.htm> (дата обращения: 27.02.2014)). В словаре Черных мы, как и у Фасмера, находим соотношение игры с др.-индийским éjati («двигаться», «шевелиться»), кроме того, этот лингвист указывает на индоевропейский aig — «колебать(ся), двигать(ся)», от которого, в конечном счете, и происходит русское слово «игра» (*Черных П. Я. Историко-этимологический словарь современного русского языка* : в 2 т. Т. 1. М. : Рус. яз., 2002. С. 335).

¹⁴ *Семенов А. В. Этимологический словарь русского языка: Русский язык от А до Я. М. : ЮНБЕС, 2003. URL: <http://enc-dic.com/semenov/Igra-845.html> (дата обращения: 27.02.2014).*

природой развалин, их принадлежностью к царству остатков. И в этом «царстве» они занимают особое место. Руины долговечны и монументальны, так что игра присутствия/отсутствия именно в созерцании руин достигает наибольшей выразительности. Руины в царстве остатков занимают место аристократической верхушки. Человек, опознавший в руине руину, встречается с тем, что есть и что при этом свидетельствует об отсутствующем, о том, чего нет, но что предполагается развалинами.

Представим себе развалины дворца. Форма развалин от формы дворца заметно отличается. Что мы видим, когда смотрим на эту форму? Мы видим руину. Ее образ свидетельствует о том, что было на этом месте до того, как появились развалины. Развалины пробуждают наше воображение, и мы, отправляясь от имеющейся формы (руина), переходим к форме, которая отсутствует (дворец). Очевидность того, что дворец был (был целым), сталкивается с другой очевидностью: дворец не существует (есть только остатки). Наше внимание перемещается от одной очевидности к другой: от отсутствия (дворца) к присутствию (руин) и обратно. Руина — это присутствие, свидетельствующее об отсутствии, это такое «есть», которое свидетельствует о «нет», и это такое «нет» (дворца нет), которое заявляет о себе как о присутствующем в качестве «нет». Руина — это *воплощенное отсутствие*.

2. Игру отсутствия/присутствия дополняет *игра целого и нецелого*. *Цельность образа руины не зависит от ее конфигурации*. Когда ее форма изменяется, у нас не возникает ощущения, что руине «чего-то недостает», «не хватает». И это потому, что само ее существо — это неполнота и ущербность¹⁵. Руина как изначально фрагментированная форма в определенном смысле всегда хороша, всегда цела и соответствует собственному понятию, как бы она не менялась со временем. В зазоре между утратой архитектурным сооружением цельности и переходом из категории остатков

¹⁵ На это обстоятельство обращает внимание А. Ухналев: «Руины, в силу того, что их формы изначально лишены целостности, качественно не изменяются по мере разрушения» (Ухналев А. Е. Руины — овестьвенное время // В тени «Больших стилей». Материалы VIII Царскосельской научной конференции. СПб., 2002. С. 13).

к стихии земли руина остается руиной, сохраняя свою «руинную идентичность». В то же время, воспринимая руину, мы имеем дело с фрагментами, с остатками целого, которое мы воссоздаем в своем воображении.

Вернемся к нашему примеру: взятая сама по себе руина — нечто цельное («живописная руина»). Но с *руины* наше внимание смещается к *дворцу*, и тогда мы обращаемся к форме, которую нам приходится восстанавливать в своем воображении. Затем мы снова возвращаемся к руине и так далее. Руине как собранию фрагментов (нецелое) противостоит не одна, а сразу две формы: форма руины как целого (если мы воспринимаем ее безотносительно к исходной форме) и воображаемая (предполагаемая) форма (то, каким был дворец, пока не был разрушен).

3. Игры присутствия/отсутствия и цельности/фрагментированности усложняет и разнообразит игра *прошлого и настоящего*.

В том случае, когда мы созерцаем давно существующую руину (а именно о такой руине сейчас идет речь), руина предстает как предмет восприятия, данный здесь и теперь, и она же воспринимается как «живой» *свидетель прошлого* (прошлое, которое здесь, теперь, вот). О прошлом свидетельствует *остаточная архитектурная форма*, каменные детали декора и т. д., принадлежащие к иной эпохе, иной культуре, а также *вся «патина времени»*, осевшая на фрагментах руинной формы. Эта «патина» (эрозия камня, покрывающие его мхи, лишайники, травы и т. п.) позволяет ощутить прошлое даже в том случае, когда мера разрушенности сооружения или неопределенность его архитектуры (допустим, перед нами всего лишь фрагменты стен без определенных стилистических признаков) таковы, что позволяют опознать в нем остатки строения, дошедшего из глубины веков, и... не более. Причем в давно возникшей руине дистанция, отделяющая настоящее от прошлого, глубже, чем в том случае, когда мы созерцаем старые вещи, не утратившие своей цельности и находящиеся в работе. В образе руины наше внимание смещается от настоящего к *древнему*, от древнего к настоящему и обратно. Древнее — это давно завершившееся и утратившее действительную связь

с настоящим прошлое (древнее не участвует в современной жизни, оно лишь представлено в настоящем, но не вовлечено в него). Остатки отделены от настоящего (от злобы дня, от повседневной озабоченности) своей нефункциональностью (нечто исполнилось и исчезло, но осталось в форме остатков на том же месте), а стилистическая маркированность фрагментов целого и покрывающая их патина времени указывают на ушедший в прошлое временной эон (век), которому они принадлежат «по праву рождения».

4. Есть в руине и еще одна подвижная (играющая на душевных струнах реципиента) противоположность, о которой следует упомянуть даже в кратком обзоре ее игровых потенций. Это **противоположность культуры и природы (духа и материи, сделанного и данного)**, или, как говаривал Н. Ф. Федоров, «дарового» и «трудового»). Это та игра, которая в свое время привлекла внимание Г. Зиммеля и была положена им в основу понимания эстетического своеобразия руины¹⁶. Как стирающийся след целенаправленного усилия разумной воли развалины свидетельствуют о стремлении человека к овладению «косной материей» и о его желании подчинить ее своему замыслу. В то же время руина свидетельствует о сопротивлении природы, о ее самостоятельности, субстанциальности. Она дает ощутить себя как силу, превосходящую человеческие силы и торжествующую над его стремлением подчинить себе энергию природных стихий. Хотя руина и сохраняет следы подчинившей себе камень и глину разумной воли, но эта воля больше не господствует над камнем, напротив, камень и растения постепенно стирают следы этого усилия и разглаживают нанесенные природе раны. При этом триумф культуры оказывается отнесенным в прошлое (целое здание до его превращения в руину), а торжество земли (природы) заявляет о себе в настоящем.

5. Выше мы писали о том, что монументальность и отдаленность происхождения развалин (их древность) «помогают» им останавливать внимание «того, кто проходит мимо». Их трудно не заметить, и в то же время их не удастся причислить ни к природе, ни к культуре (к данному или

¹⁶ См.: Зиммель Г. Указ. соч.

созданному) «без помех». Дело в том, что облик руины вызывает «сбой» категориальных настроек восприятия, так что она сначала «останавливает», а затем уже приковывает к себе наше внимание. При этом человеческий взгляд, остановившийся на руине, оказывается поглощен еще одной игрой, игрой, в которой эстетические и этические мотивы соединяются в противоречивый комплекс переживаний. Мы говорим **об игре уважения (почтения, преклонения) и жалости**.

Монументальность и отдаленность происхождения развалин «внушают почтение» (*восходящее чувство*), а их принадлежность к царству остатков и их произвольная антропоморфизация (о дряхлом старике говорят, что он превратился «в руину», руина же — наглядное напоминание об уделе человеческом) вызывают *нисходящие чувства*: жалость и сострадание. Атмосфера заброшенности, забвения и одиночества, окутывающая руину, ее своеобразное «сиротство» (руина — остаток иной эпохи, она исключена из текущей повседневности, она покинула «мир людей», но при этом еще не стала частью «природного мира») индуцируют сострадание к тому, чему «уже ничем не помочь». Однако величина, крепость и долговечность развалин («Остаткам этих стен больше тысячи лет, а они еще стоят!») создают вокруг руин атмосферу уважения, почтения и даже восхищения перед немymi свидетелями свершений «великих мастеров» («Даже разрозненные фрагменты сооружения производят огромное впечатление!»). Игра почтения и удивления с чувствами жалости и сочувствия к тому, что «кануло в Лету», — существенный аспект руинной игры, способствующий эмоциональному погружению в созерцание развалин и соединению эстетического созерцания с философской медитацией, разрастающейся в силовом поле, заданном соприсутствием славы и ничтожества, гордости и бессилия, воли к бессмертию и обреченности на исчезновение.

Эстетика руины и философская медитация. Особый аспект в исследовании игровой составляющей в созерцательном взаимодействии с руиной — это ее способность переводить чувственное созерцание в философское размышление. Если эстетические феномены становятся предметом философской

медитации постфактум, то в случае с феноменами ветхого и старого, особенно в том случае, когда их внешним референтом является руина, философская медитация (в той или иной мере) включена в само созерцание и переживание.

Руина как объект созерцания интересна не только с эстетической точки зрения. Игра противоположных начал *способствует пробуждению рефлексии* над открывшимися чувственному созерцанию противоположностями. Преэстетически значимая игра развалин приводит в движение не только чувства, но и ум. Созерцая руины, мы начинаем размышлять над игрой, увлекающей и задевающей «за живое». Руина — это сущее, данность которого способствует погружению в размышления и ставит нас на границу сущего: это размышления над скоротечностью жизни, непрочностью славы человеческой, над странным очарованием разрушенного и т. п. Задумавшийся над этими вопросами созерцатель оказывается (невольно!) в пространстве философской рефлексии. При этом пробужденная мысль от исходных вопросов, которые возникли по ходу созерцания руины, может уходить очень далеко. Но размышления эти останутся по своему характеру философскими в той мере, в какой будет сохраняться связь с руинной игрой и сопряженным с ней состоянием... Философское размышление «посреди руины» не отделить от порожденного игрой руин настроения. Здесь *размышление становится философским по состоянию (настроению) размышляющего*. Вольное философствование (пусть и далекое от академических стандартов) разворачивается здесь из тех особенных состояний, которые М. К. Мамардашвили определил как «реальную философию» (отличая от нее философию «профессиональную»).

Не случайно интерес к руине в литературе, искусстве и в общественном сознании достигает максимальной интенсивности в период XVII — начала XIX-го веков, то есть в эпоху расцвета новоевропейской философии как одного из устоев высокой культуры. Расцвет новоевропейской метафизики как усилия, нацеленного на умозрительное достраивание распавшегося на фрагменты мироздания до целого (мира), полностью соответствует периоду обостренного внимания к руине, которая, представляя собой

собрание фрагментов целого¹⁷, как бы вызывает к воссозданию утраченной цельности в воображении.

Игра руин и эстетическое событие. Те игры, которые увлекают созерцателя руины, это в такой же степени игры руин, в какой и игра его собственной души. Игровой потенциал руины реализуется в той мере, в какой субъект способен воспринять руинную игру. Руина играет в той минуте, в какой мы способны воспринять (разглядеть, уловить) эту игру, откликнуться на нее, прочувствовав всю ее внутреннюю противоречивость. Для разных созерцателей разные игровые пары обнаруживают свою активность в зависимости от историко-культурных, возрастных, социально-психологических, индивидуальных, ситуационных и других условий. Игра руин конституируется нашей отзывчивостью. Наша созерцательная вовлеченность в игру, которую «ведут» развалины, свидетельствует о том, что какая-то из противоположностей, сопряженных с ее образом, нами опознана.

Мы рассмотрели смысловые различия, задействованные в игре руин, но это не означает, что игра идет сразу по всем направлениям. Следует помнить, что она может и вовсе не состояться. Человек может миновать руину, не обратив на нее внимания. Есть и другая возможность: внимание может остановиться на ней на какое-то мгновение, а затем и переместиться к другим предметам. И, наконец, мы можем погрузиться в созерцание той или иной из обозначенных выше руинных игр. В игре может участвовать одна пара различий, а может две, три, четыре...

Приводит ли такая игра к эстетическому событию? Не обязательно. Хотя она значительно повышает его вероятность, подводит к нему реципиента. Если событие произойдет, то мы (если говорить о созерцании давно существующей руины) будем иметь дело с переживаем старого в модусе древнего или с переживанием ветхого в модусе разрушенного. Эстетическое

¹⁷ Фрагменты, из которых складывается изменчивая форма руины, когда-то были составными частями цельной формы. В этом созерцающий руину человек не сомневается. Вопрос для него в том, каким было это целое?

событие свидетельствует о том, что мы встретились с особенным как завершенным прошлым (с древним) или с особенным как образом конечности сущего (с разрушенным от ветхости). То, в каком расположении мы оказались (если оказались), зависит от того, какая из руинных игр увлекла нас больше других. Рассмотрение характера зависимости эстетического события от того, как именно играет руина, — предмет особого исследования, но уже сейчас можно высказать предположение, что в случае если внимание созерцателя занято игрой присутствия/отсутствия и/или игрой культуры/природы, то очень возможно, что эстетическое событие будет событием встречи с ветхим, а если в фокусе внимания окажется игра целого и фрагментированного и/или игра прошлого и настоящего, то повышается вероятность встречи с древним. Пока что мы должны ограничиться лишь общим указанием на взаимосвязь содержания руинной игры с типологической определенностью эстетического события, отложив ее детальное описание и анализ на будущее.

* * *

Руина играет. И эта игра завораживает. Воспринимая руину, мы нечто видим, чувствуем, понимаем и воображаем. Игра руин имеет чувственно-сверхчувственную природу. Анализ созерцательного общения с руиной через посредство игры позволяет детализировать те скрытые процессы, которые подготавливают (делают возможным) эстетическое событие. Нас в данном случае интересовала игра давно существующей руины и связь этой игры с эстетическим переживанием времени. Рассмотрение разных ее аспектов позволяет осмыслить, каким образом руинная игра делает возможными и вероятными эстетические события старого (в модусе древности) или ветхого (в модусе разрушенности). В исследовании тематизирована положительная корреляция между свершением эстетического события в качестве определенного расположения и тем, какая из игр, разыгрываемых по ходу созерцания руины, оказывается в центре внимания реципиента. Детальное изучение этой корреляции — дело будущего.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Галиченко, А. А.* Руины в садово-парковом искусстве Крыма // Тема руин в культуре и искусстве: Царицынский вестник. Вып. 6. — М. : Белый берег, 2003.
2. *Дружиненко, А. А.* Сад и руина (тождественное различие двух символов и его архетипический исток). URL: http://japonsad.ucoz.ru/publ/sad_i_ruina/1-1-0-6 (дата обращения: 20.09.13).
3. *Зверева, Т. В.* Версаль & руины в «Письмах русского путешественника» Н. М. Карамзина // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2006. — № 8. — С. 5–9.
4. *Зенкин, С. Н.* Французский романтизм и идея культуры (аспекты проблемы). — М. : РГГУ, 2001. — С. 32–39.
5. *Зиммель, Г.* Избранное. Т. 2. — М. : Юрист, 1996. — С. 227–233.
6. *Лазарева, Т. Г.* Принцип «живописности» и становление исторических взглядов Вальтера Скотта // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. Вып. 37. — 2009. — № 35(173). — С. 100–104.
7. *Лишаев, С. А.* Старое и ветхое: Опыт философского истолкования. — СПб. : Алетей, 2010.
8. *Лишаев, С. А.* От тела к пространству: данность и возможность в эстетическом опыте // *Mixtura verborum* 2010: слово и тело. Философский ежегодник. — Самара : Самар. гуманитар. акад., 2010. — С. 78–101.
9. *Лишаев, С. А.* Эстетика Другого. — СПб. : Изд-во С-Петерб. ун-та., 2008. — С. 207–367.
10. *Лишаев, С. А.* Эстетика руины (в печати).
11. *Пахсарьян, Н.* Тема руин во французской литературе XVIII века // Тема руин в литературе и искусстве. Царицынский научный вестник. Вып. 6. — М. : Белый берег, 2003.
12. *Семенов, А. В.* Этимологический словарь русского языка: Русский язык от А до Я. — М. : ЮНВЕС, 2003. URL: <http://enc-dic.com/semenov/Igra-845.html> (дата обращения: 27.02.2014).
13. *Ухналев, А. Е.* Руины — овеществленное время // В тени «Больших стилей». Материалы VIII Царскосельской научной конференции. — СПб., 2002. — С. 13.
14. *Фасмер, М.* Этимологический словарь русского языка. — 2-е изд., стереотип. В 4 т. — М. : Прогресс, 1986. Т. I–IV. URL: <http://vasmer.narod.ru/p226.htm> (дата обращения: 27. 02. 2014); *Даль В. И.* Толковый словарь великорусского языка : в 4 т. Т. 2. — СПб., 1996. — С. 7.
15. *Черных, П. Я.* Историко-этимологический словарь современного русского языка : в 2 т. Т. 1. — М. : Рус. яз., 2002. — С. 335.

16. Шёнле, А. Между «древней» и «новой» Россией: руины у раннего Карамзина как место «modernity» // НЛО. — 2003. — № 59.

17. Шёнле, А. Раздробленная история и осыпающиеся камни: о романтическом понимании сохранения архитектурного наследия // Неприкосновенный запас. — 2013. — № 3(89). URL: http://magazines.russ.ru/nz/2013/3/13sch-pr.html#_ftn1 (дата обращения: 10. 09. 2013).

*Е. А. Иваненко
М. А. Корецкая
Е. В. Савенкова*

**Памяти Адама Кадмона:
жизнь за один день в зеркале сетевого
видеонаратива**

По словам Гордона Уиллера, «человек есть существо, рассказывающее истории; быть человеком означает иметь историю и рассказывать ее»¹. Это, несомненно, так, однако следует не упускать из виду тот немаловажный факт, что сам способ рассказывания историй также историчен, в том смысле, что память — и индивидуальная, и коллективная — не столько антропологическая характеристика, сколько культурный конструкт. Потому огромное значение имеет способ организации архива памяти, ведь от него зависят основные схемы самоидентификации. В статье речь пойдет о новом способе организации субъектных структур, формирующихся под влиянием цифровой и сетевой памяти, и тех флуктуациях социального поля, которые порождаются вокруг этого нового феномена. Отталкиваясь от Беньямина, Норберт Болц в «Азбуке медиа» подмечает, что «почти ничего уже из происходящего не превращается в рассказ, почти все становится информацией»². Действительно, в сети мы сталкиваемся с трансформацией практик нарратива и создания истории (и историй), которые теперь осуществляются в форме архивирования информационных потоков. Материалом для анализа этой тенденции может послужить феномен сетевого *видео*нарратива, который наиболее масштабно и рафинированно представлен всем известной платформой YouTube. В недрах этого мегаресурса существует довольно специфический опус, созданный как апология безличности и

¹ Уиллер Г. Гештальттерапия постмодерна. За пределами индивидуализма. М. : Смысл, 2005. URL: <http://www.psyinst.ru/library.php?part=article&id=112> (дата обращения: 12.02.2014).

² Болц Н. Азбука медиа. М. : Европа, 2011. С. 11.

³ «Команда YouTube предложила пользователям со всего мира запечатлеть один день из своей жизни, чтобы затем объединить эти