

<https://doi.org/10.21638/2226-5260-2020-9-1-15-43>

ГЕРМЕНЕВТИКА ИГРЫ И ВИРТУАЛИЗАЦИЯ МИРА ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ В РАБОТАХ Х.-Г. ГАДАМЕРА

ПАВЕЛ БАРКОВСКИЙ

Кандидат философских наук.
Белорусский государственный университет.
220004 Минск, Республика Беларусь.

E-mail: barkouski@tut.by

В статье рассматривается значение смысловой взаимосвязи понимания и игры в герменевтическом анализе опыта искусства Гадамера. В центре внимания — вопрос о построении воображаемых (виртуальных) миров как игровой реальности понимания. Тем самым утверждается обращение к опыту искусства как к парадигматическому предмету герменевтической работы и подчеркивается важность понимания такого опыта как особого вида игры, которая переносит нас на уровень онтологии, а не эстетики восприятия как в классическом рассмотрении этого вопроса. Наряду с объяснением общей идеи игры в герменевтике Гадамера, рассматриваются также основные черты самой художественной игры, что превращает ее в многомерную реальность особого рода и зону обретения человеческой свободы. Проблематизация языка показывает, что язык является средством развития художественной игры и понимания, а этические аспекты герменевтического диалога в процессе игры становятся темой, которая представляет особый интерес. Автор развивает свои теоретические рассуждения на основе сравнительного герменевтического анализа стихов Гельдерлина в работах М. Хайдеггера и Г. Гадамера, которое раскрывает разнообразие и нелинейность нашей интерпретации культуры, способность видеть в ней неисчерпаемый источник новых значений и ассоциативных связей в результате игры искусства и его понимания.

Ключевые слова: герменевтика, произведение искусства, игра, Гадамер, онтология игры, язык, культура.

© PAVEL BARKOUSKI, 2020

THE HERMENEUTICS OF PLAY AND VIRTUALIZATION OF THE WORLD THROUGH THE ART IN GADAMER'S WORKS

PAVEL BARKOUSKI

PhD in Philosophy.
Belarusian State University.
220004 Minsk, Republic of Belarus.
E-mail: barkouski@tut.by

The article concerns the significance of the semantic connective of understanding and playing in Gadamer's hermeneutical analysis of the experience of art. In the spotlight is a question of constructing of imaginary (virtual) worlds as a play-based reality of understanding. It argues the appeal to the experience of art as a paradigmatic subject of hermeneutical work and emphasizes the importance of understanding of such experience as a special kind of play that takes us to the ontology plane, as opposed to the classic aesthetic view on this subject. Along with the explication of a general idea of the play in Gadamer's hermeneutics, it also examines the main features of the artistic game itself, turning it into a multidimensional being of a special kind and a zone of gaining human freedom. The problematization of language also reveals it as the medium for the development of the artistic play and understanding, and the ethical aspects of the hermeneutic dialogue in the ongoing game is a theme of a special interest here too. The author develops his theoretical considerations based on comparative hermeneutic analysis of Hölderlin's verses in the works of M. Heidegger and G. Gadamer, which reveals the diversity and non-linearity of our interpretation of culture, the ability to see in it an inexhaustible source of new meanings and associative connections as a result of a play of art and its understanding.

Key words: hermeneutics, the work of art, play, game, Gadamer, play ontology, language, culture.

Сложно переоценить значение гадамеровской теории понимания для становления философской герменевтики и привлечения внимания к ней в мировом масштабе, что становится особенно очевидно в этот момент празднования фактически двойного юбилея: 120-летия самого мыслителя и 60-летия выхода его главного произведения «Истина и метод». «Универсальное притязание герменевтики»¹ таково, что сегодня она готова вмешиваться со своим вопрошанием во все возрастающие регионы бытия, исходя из допущения, что и культура, и социальное, и даже в некоторой мере природное может быть определено как

¹ Определение, предложенное Ю. Хабермасом, хотя и в достаточно критическом ключе (Habermas, 1971). Впрочем, данное понятие употребляется также и в позитивном смысле, например, известным немецким исследователем М. Франком в отношении всей герменевтической традиции, выходя за рамки рассмотрения влияния одного лишь «лингвистического поворота» (Frank, 2007). Применительно к творчеству Гадамера полагание универсального характера его герменевтики также является довольно распространенным утверждением (например, см.: Mikhaylov, 2009, 56). Ранее мне также приходилось обосновывать насущность интерпретации постгадамеровской герменевтики как интегральной теории понимания (Barkouski, 2008).

язык, подлежащий пониманию, что и составляет ее ключевой предмет. В этом смысле существует множество тем и направлений, в которых продолжает развиваться актуальный проект герменевтики и в этом разнообразии порой уже становится сложно ориентироваться.

Свою собственную задачу в данной работе обозначу как стремление обосновать существенность *смысловой связки понимания и игры в теории Гадамера для работы с проблематикой опыта искусства* там, где речь идет о конструировании посредством него виртуальных (возможных) миров в качестве игровой реальности понимания. В данном контексте понятие «виртуальных миров», как и саму «виртуализацию мира» следует понимать не в популярном сегодня значении обращения к цифровой (дополненной) реальности: это не перевод опыта искусства в иную медиасреду с присущей ей «геймификацией» человеческой практики. Хотя исходный смысл «конструирования возможного опыта существования» в этом употреблении также сохраняется, он представляется неоправданно суженным в сравнении с более широкой перспективой. Поэтому виртуальность здесь принимается в ее исходном смысле «стихийно возможного», или «потенциального» (от лат. *virtus* — энергия, сила, мужество) опыта существования, заданного средствами художественного воображения.

В качестве методологической основы подобного подхода берется концепция «создания миров» американского философа Нельсона Гудмена, раскрывающая различные аспекты обращения к опыту искусства как пространству «символических форм» (Э.Кассирер), созидающих множественные или универсальные миры в их «правильных» версиях.

В то время как мы можем вести речь об определении того, какие версии являются правильными как «сообщающие нечто о мире», сам «мир» при этом считается тем, что описывают все правильные версии; но все, что мы знаем о мире, содержится в его правильных версиях. Хотя лежащий в основе мир даже без своих правильных версий не должен быть отвергнут теми, кто нуждается в нем, все же вполне возможно, что в целом это — затерянный мир. (Goodman, 2001, 121)

Понимание, или интерпретация в этом случае работает с виртуальными мирами искусства как средой разворачивания собственной игры — созидания множественной реальности «правильных» версий восприятия одних и тех же произведений искусства: многообразие интерпретаций полагает бесконечное множество, или универсальность возможных способов реализации истины бытия в искусстве. При этом речь вовсе не идет о том, что посредством искусства конструируются лишь идеальные миры художественного воображения, природа каковых держится исключительно на силе человеческой фантазии.

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА В ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКОЙ ПЕРСПЕКТИВЕ

Произведения искусства чаще всего трактуются в контексте их эстетического восприятия, а это, в свою очередь, приводит к их интерпретации посредством традиционных эстетических категорий, насаждающих действенность классического принципа эстетического различения, неоднократного предмета критики со стороны самого Гадамера, в особенности в первой части «Истины и метода». Суть данного принципа состоит в восприятии искусства как изнанки жизни, как некоего *искусственного*, сугубо воображаемого горизонта опыта, продукта человеческой фантазии вопреки онтологической данности природного мира. Как результат подобного различения опыт искусства перестает иметь связь с истиной и реальностью, превращается в факт психологии воображения и восприятия, становится сугубо субъективным горизонтом события: «Так “эстетическое различение” лишает произведение его места и мира, к которому оно принадлежит, и делает его причастным эстетическому сознанию» (Gadamer, 1988, 133).

При этом для самой гадамеровской герменевтики очевидна связь между опытом искусства, который воплощается в произведениях, и порядком бытия мира и человека, что позволяет интерпретацию первого рассматривать не сугубо в эстетической, но в онтологической перспективе. И более того, в связи с существованием особой связи между данными феноменами именно произведение искусства превращается в преимущественный предмет герменевтического вопрошания; иными словами, тот пересмотр категорий классической эстетики, которую предпринимает Г. Гадамер, служит цели расширения понятия предмета понимания до охвата совершенно новой области, где феноменальная природа произведения искусства в наибольшей степени становится пригодной для демонстрации возможности понимания в целом.

В отличие от Ф. Шлейермахера, утверждавшего, что основным предметом герменевтики является текст, «преимущественно письменный», Г. Гадамер говорит о привилегированности опыта искусства, поскольку именно художественное произведение выступает в качестве наиболее очевидной репрезентации опыта понимания, не в последнюю очередь благодаря воплощению в нем феномена Прекрасного как такового. Возвращаясь еще к платонической традиции усмотрения единства Блага, Истины и Красоты, Гадамер утверждает, что именно феноменальность Прекрасного дает тому способность выводить на свет скрытое измерение сущего: «Таким образом, в этой анагогической функ-

ции прекрасного, незабываемо показанной Платоном, становится видимым некий онтологический структурный момент прекрасного, а тем самым и некая универсальная структура самого бытия» (Gadamer, 1988, 556). Прекрасное не просто создает мир иллюзии, видимых абстракций, но раскрывает изначальную связь измерений красоты, порядка и истины — «в этом заключается онтологическая функция прекрасного: перебросить мост через пропасть, разделяющую идеальное и реальное» (Gadamer, 1991, 280).

Для самого Гадамера данные рассуждения есть попытка возвращения к проекту метафизики прекрасного как основания философской герменевтики:

Метафизика прекрасного позволяет нам прежде всего осветить два пункта, которые влечет за собой связь между вы-явленностью прекрасного и оче-видностью понятного: во-первых, что явление прекрасного, как и способ бытия понимания, носит *характер события*, во-вторых же — что герменевтический опыт, как опыт постижения пере-данного смысла, причастен к той *непосредственности*, которой издавна отмечен и отличен опыт прекрасного, как и вообще любой опыт очевидной *истины*. (Gadamer, 1988, 559)

То, что связь понятия истины и искусства для герменевтики Гадамера является краеугольной, становится очевидно при внимательном анализе его главного произведения и, как подчеркивает исследователь творчества немецкого философа Г. Гафаров: «Истина для Гадамера означает показывающее себя, ясное присутствие, современность. В игре, в изображении становится отчетливым: *это так, это истинно*» (Gafarov, 2003, 112). В этом случае обращение к опыту искусства (и художественному произведению как таковому) для герменевтики вовсе неслучайно, но наполнено важным онтологическим и эпистемологическим смыслом. Характерно, что и в теории Н. Гудмена можно увидеть схожее понимание места и роли искусства в человеческом опыте, что позволяет использовать ее методологический потенциал для анализа герменевтики игры в искусстве:

Такое создание миров и такие версии — моя главная тема здесь, поскольку главный тезис этой книги состоит в том, что искусства должны не менее серьезно, чем науки, восприниматься как способы открытия, создания и расширения знания в широком смысле продвижения понимания, и, таким образом, философия искусства должна составлять неотъемлемую часть метафизики и эпистемологии. (Goodman, 2001, 217)

При этом отношение к произведению искусства для Гадамера исключает сугубо созерцательный подход, но включает зрителя в свершение того, что

может быть охарактеризовано как процессуальность бытия искусства, которая явственным образом выражается в игровом характере данного феномена. Таким образом, произведение искусства в гадамеровской герменевтике обнаруживает важное онтологическое и эпистемологическое значение: оно является способом явления Прекрасного, а также обнаружением скрытой истины бытия, что делает обращение к нему понимания насущным предприятием по ряду причин.

ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТА ИСКУССТВА И ХАРАКТЕРИСТИКИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ИГРЫ

Почему для герменевтики Гадамера важна констатация процессуальной природы художественного творения? «При интерпретации произведения искусства Гадамер ориентируется не на художественное самопонимание, но выбирает “игру” как руководство для исследования. Момент игры важен потому, что с помощью этой метафоры Гадамер избавляется от противопоставления субъекта и объекта эстетического переживания. Игра является “чистым самопредставлением”» (Gagarov, 2003, 105). Сам феномен игры, рассматриваемый как ведущий мотив гадамеровской герменевтики, глубок и разнообразен. В своей работе, посвященной герменевтической онтологии игры, реконструируемой через концепции О. Финка и Г.-Г. Гадамера, мне доводилось обосновывать необходимость ее рассмотрения не в деятельностной парадигме в качестве одной из форм досуга человека, но в качестве онтологического принципа: *как универсально свершаемого способа существования мира и человека, к которому люди способны приобщаться при включении определенного регистра понимания и отношения к категориям реальности и «нереальности», действительности и возможности.* В этом смысле игра задает особую разновидность движения, как *самодвижения*, через которую происходит разворачивание принципиальных моментов ее бытия. Поскольку формат данной работы не предусматривает повторное истолкование указанной онтологии, то применительно к нашим целям можно упомянуть список основных выявленных ее параметров, важных для понимания обозначенного феномена в целом:

Принципиальной автономии бытия игры, ее автосубъектности как самостоятельности полагания своих границ и принципов движения. «Бесцельности» игры как ее отвлеченности от любого внешнего целеполагания и внутреннее конституирование ее целей и задач. Единства повторения и различия как феномена одновременной уникальности и тождественности игрового действия в рамках

диалектики ее разворачивания в истории. *Праздничного характера игры*, ее символического или сакрально-мистического смысла, выпадающего из круга повседневного и привычного, но возвращающего к существенному и подлинному. *Экзистенциального пафоса игры* как выявления и испытания человеком собственных возможностей бытия в свете неопределенности и множественности измерений игрового действия. *Миметического, или символического характера игры* как обнаруживающего скрытое и существенное измерение в понимании смысла бытия, дающего возможность более наполненного человеческого присутствия в поле фундаментальных онтологических возможностей. (Barkouski, 2018, 95–96)

Главной и отличительной особенностью гадамеровской трактовки игры в сравнении с небезызвестным подходом Й. Хейзинги является ее универсальный характер: мы обнаруживаем игровое движение как в окружающей природе в виде «игры волн», «света и тени», так и в человеческом мире в равной мере. При этом для Гадамера подобное понимание игры вовсе не является метафорой или попыткой аналогии, обнаружением схожих черт проявления человеческой деятельности с стихийными движениями природных сред. Скорее, опыт человеческой игры, в особенности проявляющей себя в искусстве, становится средством обнаружения этой универсальной закономерности бытия. Главное возражение против подобного подхода к игровому — констатация необходимости активного целеполагающего субъекта как антропологического начала, — Гадамер снимает неоднократно утверждаемым тезисом, что «субъект игры — это явно не субъективность того, кто наряду с другими видами деятельности передается также и игре, но лишь сама игра» (Gadamer, 1988, 150). Игра задается смыслом собственного движения и изнутри полагаемыми правилами, возникающие в ее пределах цели являются в собственном смысле внутренними и в пределе отсылают лишь к единственной прагматике — воспроизводству реверсивных потоков игрового самодвижения, воспринимаемыми человеком как игровые задачи: «Так ребенок, играя в мяч, сам ставит себе задачу, которая является игровой задачей, так как подлинная цель игры — вовсе не ее решение, а порядок и структура самого игрового движения» (Gadamer, 1988, 153).

Здесь Гадамер подчеркивает то важное обстоятельство, что игра в искусстве несет прежде всего медиальный смысл и, более того: «в вопросе о связи с бытием произведения искусства следует исходить только из медиального смысла игры» (Gadamer, 1988, 151). Медиальность означает в данном случае, как и в соответствующем понятии из области грамматики (выделяемом в классических языках, а также в ряде современных), то, что позиция субъекта и объекта (субъекта и предиката) может быть выражена неявно и передаваться через смысл действия, равным образом знаменующего и свершение, и претерпева-

ние: например, «становиться больным». Это и процесс, в который деятель оказывается втянут через его реализацию, и достаточно страдательный вариант отношения, когда опосредованность действием свершается как будто помимо воли действующего лица. В ситуации игры это дает возможность «игровой разрядки», релаксации игрока в связи с тем, что погружение в игровой поток требует от него лишь частичной активности, поскольку часть действия свершается, подчиняясь имманентным законам разыгрывающегося процесса. Включаясь в игру искусства, автор или зритель в равной степени отключают часть своей субъектности и становятся составным элементом отношений игровой медиации.

Игровой характер понимания, как и сама универсальная природа игры проявляется для человека прежде всего через опыт искусства, опыт, в котором невидимое впервые материализуется и выходит в феноменально явленный свет, открывая путь истолкованию. При этом той герменевтической игре, которая разворачивается в рамках процессов понимания, *онтологически предшествует* первичный опыт актуализации игры искусства, что предполагает необходимость раскрытия ее собственной специфики. Причем в том виде, как она обнаруживается в подходе самого Г. Гадамера.

Во-первых, это всегда игра на удвоение, или умножение перспектив: художественной игре присуща такая характеристика как *двойной мимесис*. В буквальном переводе с древнегреческого мимесис означает подражание, имитацию особого рода. В искусстве это подражание не означает простого копирования, или банального превращения реального в нереальность, хотя в отношении О. Финка Гадамер ссылается на обнаружение тем скрытой связи этих измерений: «Видимость мира зеркальных отображений и видимость игрового мира содержат в себе схожую реальную Нереальность и подлежат по Платону схожей онтологической оценке» (Gadamer, 1987, 97). Нереальность того рода, о которой говорит Финк, скорее отсылает к измерению магического, культовым практикам древнего человечества как опыту особого преобразования мира, а не его превращения в иллюзию, полагает Гадамер. Поэтому смысл миметического раскрывается в узнавании, обнаружении доселе скрытого единства смысла, когда за маской игры искусства зритель обнаруживает ключ к пониманию того, что пред ним изображается, видит мир в доселе незримой перспективе, сродни платоновскому анамнесису, пробуждающему воспоминания человеческой души о виденной прежде истине.

Двойной характер художественного мимесиса, согласно Гадамеру, обеспечивается за счет того, что игра искусства — это не единичный опыт его творца:

То, что играет артист и познает слушатель, — это образы и само действие в том виде, как они замыслены автором. Следовательно, здесь представлен *двойной мимесис*: автор изображает, изображает и исполнитель. Но именно такой двойной мимесис *един*: ведь то, что обретает бытие в том и в другом случае, тождественно. Точнее можно сказать, что миметическое изображение при постановке воплощает в бытие то, что, собственно, требует произведения. Двойному различению произведения и его материала, а также произведения и его исполнения соответствует двойное неразличение как единство истины, познаваемой в игре искусства. (Gadamer, 1988, 164)

В этом случае игра произведения искусства понимается как организованная сложным образом — как на содержательном, так и на формальном уровне она протекает единообразно, соединяясь в целое произведения, воспринимаемого и интерпретируемого зрителем. При всей гетерогенности позиций участников художественной игры, их совместному творению становится присуща гомогенность особого рода, когда она закрепляется зрительским восприятием, обнаружением непреходящей основы разворачивающейся игры, того, что сам Гадамер называет *герменевтической идентичностью* произведения. В целом это возвращает нас к принципиальной онтологической нагруженности эстетического вопреки классическим версиям его интерпретации.

Вторым важным аспектом художественной игры является то, что она непосредственным образом видоизменяет характер самого игрового движения:

Это преобразование, в ходе которого человеческая игра достигает своего завершения и становится искусством, я называю *преобразованием в структуру*. Только благодаря этому преобразованию игра достигает уровня идеальности, так что она может мыслиться как игра и пониматься как таковая. (Gadamer, 1988, 156–157)

Произведение искусства становится некой «формацией», «структурой», в отношении которой можно сказать, что она определенным образом упорядочивает игровой ритм, придает ему некий общий строй, отличный от необязательности свободной игры текучих форм и образов, сохраняя при этом автономию своего бытия как изображения от соответствующих изобразительных усилий исполнителя или творца. Примером тому может служить для Гадамера стихотворное произведение, в котором как будто замирает «эфемерный процесс постоянно рождающейся и ускользающей речи», оседающая подобно «отложениям горных пород» (Gadamer, 1991, 300). Дело искусства, по Гадамеру, заключать «смысл в твердь», дабы тот не растекался и не ускользал, а собирался в нечто упорядоченное. При этом происходит преобразование, которое существенным образом сказывается на бытии преобразованного, то есть в данном

случае изображенного: оно перестает быть собой прежним и становится вновь утверждаемым с помощью данной структуры, приходит к собственной непреходящей *подлинности*.

Эти рассуждения ведут Гадамера к утверждению, что способ бытия искусства есть «превращение в образ». «Образ» имеет в виду, скорее, присутствие, современность показывающего себя в изображении, как, например, при звучании музыки или в спектакле. Изображение, постановка спектакля, игра являются целью и завершением искусства. (Gafarov, 2003, 105)

Иными словами, путем игрового преобразования произведение искусства как будто переносит своего зрителя в иную онтологическую плоскость, отличную от его или ее повседневного бытия. Данное преобразование не является простой маскировкой, или переодеванием, как это происходит во время маскарада или в те моменты, когда человек желает оставаться неузнанным: смысл данного действия состоит в очевидности происходящей игры, насущности художественного перевоплощения, при котором его участники переносятся в иной мир, живущий по собственным законам и правилам, не утрачивая в этой «нереальной реальности» связи с действительным миром. При этом преобразование посредством игры искусства не есть простое изменение:

Преобразование — это преобразование в истинное, а не очаровывание в смысле колдовства, ожидающее слова, освобождающего от чар; оно само — освобождение, возвращение в истинное бытие. Представление игры выявляет то, что есть. В нем выдвигается и выходит на свет то, что в других условиях всегда скрывается и ускользает. (Gadamer, 1988, 159)

Цель структуры в таком случае задавать целостность происходящему игровому процессу, придавать самой игре некий определенный смысл, подлежащий *пониманию*. Этот смысл находится не в области чистой фантазии и игры воображения, но он непосредственно вырастает из ткани бытия того, что изображается в искусстве, это в определенной степени «расколдовывание» бытия от власти символов и стереотипов, обыденного толкования жизни и ее многообразных проявлений. Через опыт искусства, вхождение в его игру человек может приходиться к собственной подлинности и открытости смыслам своего экзистенциального горизонта, что непосредственно отсылает к хайдеггеровской интерпретации значения герменевтики для жизни в его ранних лекциях 1923 г. по онтологии как герменевтике фактичности (Heidegger, 2018).

Здесь необходимо сделать оговорку, достаточно важную для гадамеровского понимания герменевтического отношения к игре, которая будет непо-

средственно отсылать нас к *третьему* важному аспекту художественной игры. Зачастую игра воспринимается как нечто не очень серьезное, просто забавное времяпровождение в отличие от «серьезности» повседневных дел и забот, то, чем люди занимаются ради отдохновения. Не отрицая последнее обстоятельство, Гадамер отчетливо подчеркивает, что «в некотором более глубоком смысле игра и серьезность кажутся взаимосвязанными» (Gadamer, 1993, 87). Специфическая серьезность игрового отношения проявляется в том, что от ее участника требуется тот род погружения, когда происходящее заставляет относиться к себе с непреходящим вниманием и сосредоточенностью, «как если бы» („Es hat etwas von dem Charakter des Als-ob“) это был единственный здесь и сейчас способ бытия-в-мире играющего:

Игру делает игрой в полном смысле слова не вытекающая из нее соотнесенность с серьезным вовне, а только серьезность при самой игре. Тот, кто не принимает игру всерьез, портит ее. Способ бытия игры не допускает отношения играющего к ней как к предмету. Играющий знает достаточно хорошо, что такое игра и что то, что он делает, — это «только игра», но он не знает того, что именно он при этом «знает». (Gadamer, 1988, 148)

Серьезность игры проявляется в том, что ей нельзя предаваться «милоходом», не вкладывая в свои действия особого смысла, что отмечает также и О. Финк (1988, 289). Ведь в таком случае происходящее, даже имея структурное подобие игрового свершения, перестает быть для неиграющего игрока как таковой игрой, превращаясь в ее имитацию или шулерство. Но данная серьезность действительно отлична от серьезной озабоченности повседневной жизни, чьи корни уходят в экзистенциальную тревогу и неуверенность в будущем, усталость от ежедневных решений и упускаемых возможностей. Но то третье обстоятельство, которое делает игру искусства для человека чем-то особенным и привлекательным, это для Гадамера возможность обретения через нее особой временной длительности.

В конечном итоге в игре искусства человека привлекает сама возможность существования в пространстве свободы, в этом суть феномена «игровой избыточности»: человеку свойственно пробовать границы своего бытия, искать ту меру свободы, которая делает его неинстинктивное существование осознанным, игра же ставит этой свободе возможные препоны, создает «угрозы» и риски. Игра затягивает и очаровывает играющего тем, что эти риски и реальные, и нереальные одновременно, в рамках той самой «нереальной реальности» происходящего в игре. Пытаясь воплотить собственную свободу, играющий

испытывает серьезные возможности, открывающиеся ему в игровом действе, и предполагает как возможность выигрыша, так и ситуацию, при которой эти возможности могут «переиграть» его изобретательность. Этот риск притягателен в той мере, в какой создает «игровой нерв» — зазор между бесконечной свободой принятия решений и его постоянным сужением, то, что французский исследователь Роже Кайуа полагал двумя игровыми началами: “paidia” — ребячеством, вольной фантазией, и игровой самодисциплиной “ludus” — налагаемых на себя обстоятельств, самоограничений (Caillois, 2007, 51–64). Умение реализовывать свою свободу вопреки диктату обстоятельств при отсутствии непосредственных экзистенциальных угроз дает человеку возможность почувствовать себя особенно живым и наполненным через подобную игровую самореализацию.

Таким образом, эта избыточность игры, выход в область произвольного, свободного выбора не случайны — это духовная печать на имманентной трансцендентности игры, знаменующая, что в этой деятельности особым образом отражается постижение человеком конечности своего бытия. Ведь отношение человека к смерти — мысленное воспарение над отмеренным ему веком. (Gadamer, 1991, 316)

В некотором смысле подобное воспарение означает приобщение к тому способу быть, который доступен богам, или, точнее, гераклитовскому богу-дителя, играющему в пессейю: снятие ограниченности собственного существования через прикосновение к вечным и глубинным принципам движения мировой игры. Игра по Гадамеру не только образует собственное пространство, но и обладает собственной темпоральностью, в которой растворяется привычный порядок вещей. Человек оказывается в особом временном цикле, где он способен испытывать и бесконечно варьировать собственные возможности быть: *он освобожден от обязательности принятых решений и исчерпания их последствий, по сути, он выводится из обычной своей экзистенциальной структуры поступка и приводится к измерению свободного, творческого бытия.* Это то, что в первую очередь влечет нас к игре искусства помимо эстетической ценности происходящего.

В-четвертых, игре искусства свойственно проявлять динамичный и неисчерпаемый характер существования, вариативность и многомерность собственного бытия, что задается через такие его свойства как *окказиональность* и *бытийная валентность*. Последнее свойство раскрывается в способности художественного произведения как изображения создавать подлинную репрезентацию бытия того, что оно изображает.

Так связь изображения с первообразом выступает существенно иной, нежели в случае с отображением. *Здесь уже нет одностороннего отношения.* То, что изображение обладает собственной действительностью теперь, наоборот, означает в отношении первообраза, что он достигает представленности только в представлении. В нем он сам себя представляет. Это не должно означать, что для того, чтобы проявиться, ему следует ориентироваться именно на это изображение. Таковым, каков он есть, он может быть представлен и по-иному. Но если он уже представлен именно так, то это отныне не произвольное событие; это теперь принадлежит его собственному бытию. Каждое такое представление — это бытийный процесс, влияющий на ранг бытия представленного. Благодаря представлению у него тотчас же происходит *прирост бытия*. Собственное содержание изображения онтологически определяется как эманация первообраза. (Gadamer, 1988, 188)

В этом смысле художественные образы творят игру новых способов изобразительности, которые могут многообразно оттенять природу того, что служит их темой, при этом в свою очередь столь же многообразно варьируясь в будущих интерпретациях своих зрителей. Каждое обращение к искусству дарует нам новый взгляд на мир, его изобразительные средства раскрывают дополнительные возможности представления того, что существует, в их вариативности, то есть раскрывает валентность художественной игры — способность прибавлять измерение выразительности сущему. В то же время, поскольку художественная игра всегда существует и становится возможна лишь благодаря зрителю, то последний своим взглядом, собственной интерпретацией придает этой игре каждый раз новую степень выразительности, понятой в меру собственных исторических обстоятельств интерпретатора.

Окказиональность произведения искусства, считавшаяся маргинальным явлением в классической эстетике, подчеркивает всегда ситуативный и привязанный к конкретному поводу, событию порядок появления той или иной формы выразительности, ее последующих интерпретаций.

...сущность драматического или музыкального произведения включает в себя то, что их исполнение изменяется и должно изменяться в зависимости от времени и обстоятельств. Следует понять, что со всеми необходимыми поправками то же самое справедливо и для статуарных искусств. В случае с ними также не бывает, чтобы произведение оставалось «в себе», а его воздействие было то тем, то другим; именно само произведение искусства по-иному представляется каждый раз в зависимости от изменяющихся условий. Современный наблюдатель не только видит по-иному, но и видит иное. (Gadamer, 1988, 195–196)

Каждая, казалось бы, несущественная деталь изображения, каждый элемент художественного произведения, чье появление обусловлено случаем

и смешением обстоятельств, порой неразличимых для последующих зрителей, содержит в себе помимо этого эфемерного контекста нечто, придающее именно данной выразительности ее наглядное своеобразие, специфическую черту, которая может различать даже копии одного и того же произведения, написанные рукой одного мастера. То же касается и будущих интерпретаций произведения искусства. Их появление также вполне окказионально и задано всегда специфическим историческим контекстом. Это не означает, что этими случайностями можно и следует пренебречь, обращая внимание лишь на общее, или типическое. Игра произведения искусства никогда не завершается в момент его представления на суд публики, скорее именно в этот момент игра разворачивается с удвоенной силой.

В отличие от представителей «герменевтики реконструкции», тех же Ф. Шлейермахера и В. Дильтея, Гадамер полагает, что автор произведения не является финальной точкой обретения его конечных смыслов, тем, кто замыкает игру многообразия, придавая ей окончательную форму и результат. Преобразование в структуру произведения вовсе не означает, что данная структура имеет жесткий и законченный вид. Скорее автор лишь упорядочивает множественность свободных вариаций игрового движения, придавая им определенный ритм и строй, облакая его в совокупность определенных правил и тем самым задавая будущее игровое поле для своих зрителей. Дальнейшая игра происходит, когда произведение выходит на сцену, то есть становится спектаклем, зрелищем, порождающим все новые интерпретации. Данные интерпретации могут быть вполне окказиональны в рамках игрового бытия произведения, но в случае их специфической успешности их влияние на это бытие может оказаться растянутым во времени, проявлять себя как *история воздействий*.

Представлять-самое-себя и быть-понимаемым — это не только связано друг с другом, так что одно переходит в другое и произведение искусства есть нечто единое с историей оказанных им воздействий, а исторически переданное с тем настоящим, в котором оно понимается, — но спекулятивно, отличая себя от себя самого, язык, высказывающий смысл, есть не только искусство и история, но все сущее, поскольку оно может быть понято. Спекулятивная устроенность бытия, лежащая в основе герменевтики, столь же универсальна, как разум и язык. (Gadamer, 1988, 551)

Некоторые из произведений искусства настолько прочно вошли в основание нашей культуры, что приобрели черты классического, сформировали традицию, в которой одни смыслы предстают как очевидные, в то время как другие оказываются сомнительны или неясны. Сейчас нам уже сложно от-

решиться от того, насколько изменили наше понимание искусства и художественной практики такие произведения как сушилка для бутылок или фонтан М. Дюшана либо черный квадрат К. Малевича: их воздействие считается однозначным в расширительной практике современного искусства. При этом последующие интерпретации, в том числе обыгрывания мотивов этих произведений позднейшими художниками включаются в данную историю воздействий наравне с тем исходным *представлением*, которое на первый взгляд исчерпывало сущность этих феноменов. «Игра искусства есть в большей степени вечно по-новому предстающее перед нами сквозь столетия зеркало, в котором мы замечаем себя самих — зачастую достаточно неожиданно, зачастую довольно отчужденно — какими мы есть, какими мы могли бы быть, что с нами происходит» (Gadamer, 1993, 92). Игра произведения искусства никогда не заканчивается, коль скоро у него находятся новые зрители, способные актуализировать для себя его смысловое многообразие и привести свое внутреннее напряжение понимания в единство с исторически понятой герменевтической идентичностью произведения. Игра продолжается в том смысле, что произведение способно порождать новые смыслы как эмерджентные эффекты его интерпретаций, становиться источником их усвоения и применения к собственному существованию зрителями.

Традиция, созданная великим актером, режиссером или музыкантом, пример которого продолжает быть образцом, — это не оковы для свободного изображения; напротив, она как бы слилась с самим произведением, так что ее интерпретация в не меньшей степени способна пробудить творческие возможности исполнителя, чем интерпретация самого произведения. [...] Интерпретация может в определенном смысле считаться посттворчеством, которое, однако, не следует процессуально за актом творчества, но относится к облику сотворенного произведения и имеет целью воплотить его с индивидуальным осмыслением. (Gadamer, 1988, 165–166)

Благодаря интерпретации как герменевтической игре, в которую уже включаются зрители искусства, происходит вторичная актуализация игрового потенциала художественного действия. Можно даже вести в таком случае речь о *двойной игре* искусства и его понимания как взаимодополняющем порядке герменевтического опыта. Если само произведение искусства обнаруживает в себя существенные элементы игрового события особого рода, то всякие его последующие интерпретации в свою очередь несут смысл вторичной актуализации игрового измерения, придания ему новой наполненности в свете собственных исторических контекстов.

В этом отношении можно вести речь о том, что именно благодаря игре произведений искусства происходит расширение сферы человеческой свободы, установление новых границ воображения, конституирующих виртуальные миры эйдетических образов в их двойственном античном смысле. Поскольку эйдетическое одновременно означает и зримое (видимое), и смысловое (идеальное) — зрение чувственное и умственное. Искусство создает свою нереальную реальность репрезентаций, каждая из которых придает новые смысловые и чувственные грани бытию, говорит что-то новое о мире тому, кто желает это слышать.

То, что произведение искусства может быть развернуто как многослойная игра на онтологическом уровне подтверждается множественностью примеров. В частности, о том, что посредством писательского творчества создается действительность возможных миров, отличных от усредненного обывательского мира и вообще от всего известного нам прежде, в которые погружаются читатели книг, писал тот же В. Набоков (1990, 135). По мнению исследовательницы его творчества О. Ворониной, тем самым автор создает свою особую «спиральную метафизику», в рамках которой создание виртуальных миров искусства происходит посредством художественной игры, в которой «сознание — второй виток спирали — охватывает первый виток, пространство и время. Бытие за пределами человеческого сознания — еще более всеобъемлющий виток. [...] Первые два “витка” или уровня набоковской модели мироздания могут быть осознаны и восприняты человеком. Третий уровень — сфера интуиции...» Данная игра отсылает к превышению лимита на число реальностей, в которых существует человек — это не то, что он привык полагать «объективной действительностью», но взаимодействие разных уровней и измерений реальности, при котором последний уровень «особого Пространства» «может оказаться средой, в которой “работает” какое-то новое, пятое или шестое измерение» (Voronina, 2001, 164). С одной стороны, это отсылка к многомерности человеческого воображения и его структур, с другой, констатация того, что любое обращение к художественному произведению никогда не сможет исчерпать многоплановости его бытийной основы. Иными словами, «игра имеет, следовательно, личный и исследовательский (scholastic) отголосок, открывая возможности формирования нового понимания» (Regan, 2012, 301).

Таким образом, можно обобщить результаты аналитического рассмотрения основных черт игрового опыта искусства, которые непосредственно влияют на его способность творить возможные (виртуальные) миры для человеческого понимания. Базовыми характеристиками игры искусства в герменевтике

Гадамера становятся: 1) двойной мимесис — идентичность воспроизводства истины сквозь подражание; 2) преобразование в структуру — установление пределов виртуальности и перевод в измерение подлинности, преобразование; 3) игровая серьезность как вовлеченность в данный опыт и приобщение посредством нее к порядку и темпоральности свободы; 4) окказиональность как постоянная ситуативность художественной игры и бытийная валентность как аутентичная репрезентация бытия изображаемого. Данные особенности художественной игры, соединяясь с прочими ее онтологическими характеристиками, задают характер взаимодействия человеческого бытия и мира искусства как творение новых измерений реальности и выход к многообразию вариантов их осуществления в рамках герменевтического опыта истории воздействий, что в целом может быть обозначено через понятие двойной игры.

ЯЗЫК ИСКУССТВА: ЕГО ИГРОВАЯ И ДИАЛОГИЧЕСКАЯ ПРИРОДА

Рассуждение о природе художественной игры очевидно будет, однако, неполным без явного обращения к феномену речи и языка, пониманию которых Гадамер уделяет третью часть «Истины и метода». При этом, говоря о путеводной нити языка, на основании которой и выстраивается весь герменевтический опыт, сам Гадамер исходит из базового допущения, что «*Бытие, которое может быть понято, есть язык*» (Gadamer, 1988, 548), что, кстати, качественно отличает его подход от рефлексивной герменевтики того же П. Рикера, полагающего бытием, подлежащим пониманию, согласно Ж. Грондену, вовсе не сам язык, но «человека, способного воздать должное нашему усилию быть (*effort d'être*), даже если это усилие немыслимо вне языка (“я могу говорить и рассказывать”))» (Grondin, 2014, 62). Применительно к феномену искусства это означает возможность артикуляции собственных языковых средств его произведений как автономной среды выразительности, о которой Гадамер говорит как о чем-то большем, нежели метафорах, скорее, как о языке, на котором вещают сами вещи. Он описывает языки той же архитектуры или музыки как горизонт своеобразного феноменального опыта, который может быть схвачен в нашем понимании. Опыта, который не обязательно может быть выражен словами в их непосредственно вербальном виде. Как подчеркивает британский исследователь Пол Реган:

Гадамер полагает, что в процессе использования языка очевидным является присутствие духа, например, при проецировании нерешительности, тревожности, намерения и установки. Гадамер отсылает к этому как проигрыванию герменев-

тической игры, динамическому процессу воодушевления, свободы, делающей возможными (potentiating) реальность и свершение понимания каждым игроком. (Regan, 2012, 289)

Тем не менее, в целом гадамеровская трактовка языка искусства остается неудовлетворительной и склонной к проявлениям логоцентризма в той части, когда преимущественной чертой предмета понимания признается его вербальность, артикулируемость средствами сугубо понятийной речи. Вслед за Ф. Шлейермахером и В. Дильтеем Гадамер вновь вынужден признавать письменную речь как преимущественный герменевтический предмет, пребывая в убежденности, что лишь посредством выраженной словесно речи нечто может быть понято в собственном смысле слова. Хотя, вступая периодически в косвенную, а то и прямую полемику с Ж. Деррида, он очевидно отдает предпочтение речи устной, находясь под инспирацией августиновской концепции *verbum interius*:

Наличие устной саги в период до того, как она была закреплена в письме, утверждает для Гадамера первичность языка в его устной форме. Гадамер вновь и вновь отмечает, что письменный текст должен быть возвращен к жизни в процессе его чтения, которое принудит его снова «заговорить». (Palmer, 2000, 388–389)

При этом те обстоятельства, которые связаны с возможностью понимания на уровне *фигуративного* языка тех же исполнительных искусств, установления определённого равноправия между различными способами артикуляции герменевтического опыта, в этой теории, к сожалению, учитываются слабо, что позволяет приходиться к важному методологическому допущению.

В целом анализ апорий обращения к языку выявляет насущность вовлечения в горизонт понимания различного рода художественных произведений, исходя из необходимости сохранения языкового богатства их собственных форм выразительности, в противоположность сведению всего пространства языкового опыта к его вербальной компоненте. Последнее обстоятельство тем сильнее противостоит логоцентризму гадамеровского обращения к языку, находящему собственное основание и центр в вербальности — основной характеристике языка как логоса и всеобщего разума. (Barkouski, 2004, 77)

Это обстоятельство тем более следует принимать во внимание, потому как расширенная трактовка предмета герменевтики, выход ее за пределы узко понятого текста как вербальной компоненты герменевтического опыта характерно для многих герменевтических концепций, того же В. Дильтея, М. Хайдеггера, Э. Бетти, П. Рикера и др. Как справедливо отмечает Н. Гудмен:

При всем разнообразии версий внимание обычно сосредотачивается на буквальных, денотирующих, вербальных версиях. В то время как они охватывают часть — думаю, далеко не все — научного и квази-научного создания миров, они не покрывают перцептуальные и изобразительные версии, все фигуративные и экземплификационные средства и все невербальные среды. Миры беллетристики, поэзии, живописи, музыки, танца и других искусств созданы в значительной степени такими небуквальными устройствами как метафора, такими не-денотирующими средствами как экземплификация и выражение, и часто при помощи картин, звуков, жестов или других символов нелингвистических систем. (Goodman, 2001, 217)

Данная связь широко понятого языкового опыта, включающего фигуративные, невербальные слои данного феномена, в еще большей степени укрепляют представление об игре искусства как возможном пространстве конструирования миров, как виртуальной реальности человеческого обращения к бытию, или, выражаясь образами М. Хайдеггера, обживанию его в качестве мира. Художественная игра является зоной выразительности, медиации, репрезентации бытия в его различных возможностях, что впоследствии раскрывается посредством многообразных интерпретаций. Игра произведения искусства тем ярче и разнообразнее, чем в большей степени она может опереться на собственные средства выразительности, доступные конкретному жанру искусства. При этом проявляющееся множество нюансов значений и возможной игры различий оказывается зачастую нивелированным при попытке передачи этого в понятийной речи тех же искусствоведческих категорий, обращающих внимание на типическое и игнорирующих частное в силу общей оптики взгляда.

Для лучшего понимания смысла герменевтической игры искусства требуется реабилитация того герменевтического опыта, который связан с непосредственным восприятием и работой с материалом самого искусства, совершаемое, скажем, дирижером симфонического оркестра, режиссером театра или актером-исполнителем с помощью нюансов смены ритма, интонации, пауз, темпа и прочих столь же выразительных, хоть зачастую словесно невыразимых средств. Говорить, что понимание зрителя состоялось или завершилось лишь в момент полной рефлексивности, осознанности им воспринятого через понятийную речь, будет очевидным сужением границ герменевтического опыта, редукцией его лишь к одному из возможных измерений, которое к тому же часто утрачивает связь с предыдущим этапом нерелексивного, или интуитивного понимания. Поэтому, если исходить из гадамеровской формулы, что понимание предполагает прежде всего присвоение, его *эффективность лучше оценивать* не по степени выраженности понимания в устной речи, а в *том, насколько*

ко последующий интерпретатор готов включаться в предложенную ему игру, поддержать ее и продолжить, развить и переиначить, двигаясь вполне вероятно в языковых границах исходного опыта.

Это тем более важно, так как герменевтика Гадамера по преимуществу своему диалогична:

чистая солипсистски-субъективистская сфера также разрушается для Гадамера по ходу дела, поскольку для него не существует никакой игры-в-одиночку, но играющий всегда остается нацелен на нечто, на что он в состоянии отвечать. Каждое играние является вместе с тем первой линией «диалогической» игры, даже когда некто очевидным образом практикует ее в одиночестве. (Flatscher, 2003, 132)

Иными словами, язык, в котором разворачивается понимание, полнее всего себя выражает именно в диалоге — интерпретатора и автора, интерпретатора и произведения, а через это в комплексном диалоге с традицией: «автор производит произведение для прочтения (или записи повествования) как диалог с другими, идя на риск внимательного разбора, соглашения и т. п.» (Regan, 2012, 300). Отсюда важность нахождения общего языка для того, чтобы разговор мог вообще состояться, и произойти на равных. Ведь, как подчеркивает сам Гадамер: тот, кто разговаривает на одном ему лишь понятном языке, не говорит вовсе. В особенности, если при этом учитывать аргументы М. Вилхауэр об этических основаниях данного диалога. Американская исследовательница подчеркивает, что мы можем вести речь в случае гадамеровской герменевтики о принципиальной этике игры, поскольку в своём основании она содержит этическое требование лучшего, более подлинного, достигаемого в результате разворачивания игры понимания, истолкования себя и другого — другого, чье полноценное признание и внимательность к которому является залогом успешности герменевтического диалога. Другой здесь может выступать как в роли конкретного другого, например, автора, так и в целом Традиции, с которой также возможен диалог.

Ровно, как и любая человеческая игра требует от игроков совершать выбор в пользу игры и сознательно ограничивать свое поведение и внимание задачами самой игры, игра-диалог требует, чтобы мы обретали желание свершать работу по интерпретации — работу активного слушания, задавания вопросов, и испытания, подвергания риску и пересмотра наших предрассудков до тех пор, пока мы окончательно не поймем, что одно пытается сказать другому. (Vilhauer, 2013, 80)

Предельно важно в предлагаемой герменевтической этике игры различать такие виды отношения между «я» и «ты» в диалоге, которые могут иметь негативный этический смысл и свидетельствовать о неаутентичности происходя-

щего понимания или вовсе быть свидетельством его отсутствия. М. Вилхауэр говорит о трех типах отношений «Я-Ты», которые она также характеризует как «нечестные игры» (*“foul play”*) и которые противостоят подлинному диалогу с другим, обнаружимому в герменевтике Гадамера (1988, 421–426): 1) научный, 2) психологический и 3) софистический подход к другому — каковая тема находит свое более комплексное отражение в ее монографии (Vilhauer, 2010, § 6–7).

В первых двух случаях речь идет о зримой дистанции между Я и Ты, при которой игнорируются все претензии последнего на выражение чего-либо истинного в своих бытийных полаганиях и высказываниях: другой трактуется либо как подлежащий анализу объект, чье поведение и способы проявления подлежат обнаружению и схватыванию в рамках объективных предсказаний, либо как совокупность психологических и биографических обстоятельств, имеющих исключительно ситуативный характер, и не дающих выход на вопрос об истине бытия как таковой. Софистический же подход предполагает особый род соревновательной игры с другим, когда речь идет о возможной победе одного способа видения истины бытия над другим, их конкуренцию и взаимное преодоление. Другой не может быть мной понят в этом случае, поскольку моя цель заключается в изначальном отпоре логике его аргументации, выстраивании собственной успешной стратегии доказательства превосходства моего взгляда на мир в сравнении с предложенным, что заставляет диалог умолкать.

В противоположность этому подлинный герменевтический диалог, опирающийся на сократическую диалектику, предполагает «двойную открытость» — к другому и сказанному им: «в межчеловеческих отношениях речь, как мы видели, идет о том, чтобы действительно узнать другое “Ты” как именно “Ты”, то есть позволить ему сказать нам что-либо и суметь услышать то, что оно говорит. Для этого требуется открытость» (Gadamer, 1988, 425). В этом смысле данная диалогическая игра должна не только обнаруживать черты *“fair play”*, но и является подлинной «игрой на кооперацию», когда достигаемый выигрыш зависит от способности солидарно использовать вклад каждого участника для достижения общего успеха. В ином же случае:

провал вхождения в игру, или отказ работать посредством нового смысла с другими (учитывая все связанные с этим риски и привходящее возрастание травматичности) своим результатом имеет определенное замедление роста, отчуждение, и даже ограничение наших собственных возможностей. (Vilhauer, 2013, 82)

Как бы то ни было, речь здесь идет об особой герменевтической игре на уровне понимания себя и другого посредством языка, ведь «в языке — будь то

язык искусства, текста, традиции или живой речи — собеседники становятся игроками в разделенной игре совместного выражения истины» (Vilhauer, 2013, 77). И коль скоро речь идет именно об игре, важно культивировать имеющиеся игровые возможности через открытость, умение слушать и вникать в чужие ходы для выстраивания собственной игровой логики, совместно двигаться к интуитивно прозреваемой игровой цели — обнаружению истины бытия в одном из ее явленных аспектов. *Каждое произведение искусства в этом отношении дает богатое поле для интерпретаций и представляет собой комплексную герменевтическую игру, где различные версии толкования превращаются в виртуальные миры сосуществующих смыслов.*

Таким образом, для обнаружения возможностей художественной игры — творить виртуальные миры многообразных смыслов будущих интерпретаций, — важно обращать внимание на неисключительно вербальный характер как самого игрового опыта искусства, так и опыта его понимания (фигуративные, невербальные измерения языка). В рамках же того диалога, которым в явном или неявном виде становится игра искусства, необходимо придерживаться подлинного герменевтического отношения к Другому и слышанию его собственной перспективы в ущерб неправильным, депривационным моделям квази-диалогического отношения. Это позволяет превратить опыт прочтения произведения искусства в игру многочисленных толкований, раскрывающих широкую палитру виртуальных миров, исполненных смыслами бытия мира и человека.

ДВОЙНАЯ ИГРА ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ЕГО ТОЛКОВАНИЯ НА ПРИМЕРЕ ИНТЕРПРЕТАЦИЙ СТИХОВ Ф. ГЁЛЬДЕРЛИНА

Проиллюстрировать вышесказанное о многоаспектности художественной игры и возможности на ее основе творить виртуальные миры средствами интерпретации допустимо на примере обращения двух выдающихся немецких герменевтов XX столетия — Г.-Г. Гадамера и М. Хайдеггера — к поэтическому наследию Фр. Гёльдерлина, а именно к образам античности, находимым в его текстах. Знаменательно, что в обоих случаях мыслители прибегают к истолкованию конкретных произведений поэта, давая образец герменевтического способа прочтения текста и обнаруживая тем самым способность приводить в движении двойную игру — произведения искусства и его интерпретаций.

Так, Гадамер в работе «Гёльдерлин и Античность» пытается рассуждать о влиянии античной культуры на современную ему немецкую традицию и об-

наруживает его прежде всего на примере произведений поэта-романтика, современника Ф. Шиллера и И. В. Гёте. При этом он не прибегает к подробному разбору какого-то одного стихотворения или поэмы (хотя и начинает с разбора парадигмального для Гёльдерлина гимна «Единственный»), но свободно перемищается от одного фрагмента к другому, стараясь с их помощью обосновать свои рассуждения.

В гадамеровском понимании стихи Гёльдерлина обнажают конфликт и взаимное проникновение старой античной и новой европейской христианской культур, что отражается и на мировоззрении самого автора:

Это вот Гельдерлин понял и образно воплотил глубже, чем кто бы то ни было другой из великих немецких духовных пилигримов по Элладе: не в несбыточности влечения к классической Греции проблема немецкой классики, а, наоборот, в том, что это влечение никак не сочетается с наклонностью сердца, которому не дано найти себя в своей европейски-христианской и отечественной полноте на «блаженных берегах Ионии». (Gadamer, 1991, 209)

С одной стороны, в строках стихов поэта Гадамер находит ностальгические воспоминания о древних богах и героях, вершителях судеб мира, которые некогда создавали единство космоса, утраченное современниками, с другой же, на смену исчезнувшим богам приходят «ангелы отечества» и тот «Единственный», к которому направляет свои слова поэт — Христос. При этом показательно, что в стихотворных строфах Гадамер находит и мотив соединения старого с новым, и возможный мотив их разъединения. Путем герменевтической интерпретации он позволяет находить себе аналогии образа Христа с «мирскими мужами», носителями античного этоса — победителем чудищ и освободителем земли Гераклом и богом виноградной лозы и всеобщего радостного соединения Дионисом, также героями стихов Гёльдерлина. В их судьбах и деяниях есть несомненные элементы пересечения, как и знаменательность превращения воды в вино в христианской мистерии, впрочем, тема связи Христа и Диониса в их непримиримой диалектике противоборства и слияния подробно интерпретировалась другим известным мыслителем — Фридрихом Ницше. Гадамер усматривает тройное единство этих образов, ведь все они «дарители нового порядка».

Поистине все трое кажутся равными друг другу, «листочком клевера», неразлучной троицей. В отличие от других «великих» они не исключают друг друга. Скорее, наоборот, их связует, делая дело [...] *что они под солнцем* *Словно охотники в охоте, или Пахарь, что, тяжело дыша, Снимает шапку, или нищий*. Это значит: все трое они суть то, что они суть, и беззаветно отдаются своему заданию («охотники

в охоте»). Все трое страдают, стало быть, как раз не самоутверждаются и потому — боги: вспомним о трудах Геракла и его конце; Дионис — страдающий и умирающий бог античного культа; именно это прежде всего связывает обоих с Христом, который умер, «победительно глядя» («Патмос», ст. 89). Оттого теперь поэт говорит: «Как князи, Геркулес. Вакх — дух общины. Христос же есть Завершение», то есть он «восполняет, чего недостает еще в других двух до явления божества». (Gadamer, 1991, 216–217)

Но с другой стороны, фигура Христа и равна, и неравна прочим, она вынуждена ускользать в молчание и не проявлять себя в настоящем наравне с ними, поскольку данное начало по сути знаменует приход сущностно нового мира; в отличие от прочих «Его отличает то, что он довлеет сам себе». Христос понимается здесь как превышающий способ своего присутствия, он не исчерпывается отращением некоей насущной нужды, но ему дарована власть над самим временем. Вина же поэта перед Единственным заключается в его неготовности принять одного Бога в мире, населенном богами, в его убежденности, что и Христу необходимы прислужники, ангелы, или же боги, доводящие его волю до исполнения. Природа Христа трансцендентна, она делает его небесным или духовным существом в противоположность земному и мирскому характеру его предшественников, он владевает над незримой родиной самого поэта, также принадлежащего «духовным краям», однако вынужденного оставаться в плену времени, всего мирского. В силу этого поэт может говорить о мирских богах и остается в рабстве у них и не в состоянии вещать в полноте о Единственном, чьей вотчиной остается опыт веры. В этой интерпретации Гадамер усматривает главное событие всей европейской культуры.

Удающееся поэту в его песне превращение воспоминаний в призывание грядущего есть именование вполне собственного настоящего: не реальности старых поименно известных богов, даже и не гения Христа, правящего превыше всякого отсутствия, — это именование и истолкование чистых знаков и намеков, прежде всего полных смысла образов родных гор и потоков, в которых, словно в рунах истории, античность смыкается с Европой. Стоит подумать хотя бы о символическом течении Дуная. Природа становится здесь историей; течение реки, в которой вступают в брачный союз небо и земля, становится символом времени и течения западной истории. Реальность таких чреватых будущим шифров делает речь об исчезнувших богах вестью о их новом возвращении. Настоящее этого ожидания есть та среда, в которой отныне может осуществиться желанное равновесие всего божественного. (Gadamer, 1991, 224)

Данное герменевтическое истолкование Гадамером ряда поэтических произведений Гёльдерлина знаменательным образом пересекается со схожей

интерпретацией, которую совершает его философский наставник — Мартин Хайдеггер в лекции, посвященной анализу поэмы Гёльдерлина «Возвращение на родину». Показательно, что в экзистенциально-герменевтической интерпретации Хайдеггера, так же, как и в случае Гадамера, происходит обращение к образам античных богов в их значении для современности. Правда в противоположном по направлению движении — от символов родной природы, величия Альп, глубины и бескрайности «Швабского моря» к тому, что создает их непреходящую основу. Радостное и бодрое, сопровождающее опыт возвращения поэта домой, вещает о себе сквозь лики природы. Доставлять их на землю должны «ангелы дома» и «ангелы года», небесные эмиссары, хранители сущего, то, что составляет единение пространства и времени в одном учреждающем жесте.

Под «домом» здесь подразумевается пространство, на которое для людей простирается то, в чем они только и могут быть «дома» и тем самым — в свойственном их судьбе. Это пространство дарит невредимая земля. Ее простор предоставляет народу его историческое пространство. Земля ободряет этот «дом». Таким образом ободряющая земля — первый «ангел дома». «Год» предоставляет пространства времен, которые называются у нас временами года. В той «смешанной» игре (курсив мой — П. Б.) огненной яркости и морозной тьмы, которую несут эти времена, все распускается и снова закрывается. Времена этого «года» в смене бодрого дарят человеку ту побывку, которая отмерена его историческому пребыванию в «доме». (Heidegger, 2003, 31)

Хайдеггер усматривает за этой игрой божественных знаков, ангелов-хранителей бытия указание на общую связь мира. Их явление постепенно открывает приход того, кто является их божественным отправителем и кого поэт именует Эфиром, божественным ветром, вечным пятым элементом, создающим материю надлунного мира в согласии с теорией Аристотеля. Таким образом, для Хайдеггера устанавливается триада божественного, которая символизирует высший смысл бытия, и которая вдохновляет поэта.

Радостный — «отец» всего радующего. Он, живущий в бодром, лишь теперь впервые именуется по этому местожительству. Имя Высокого — «Эфир» (Αἴθήρ). Веющий «Ветер», светящий «Свет» и расцветающая под ними «Земля» — вот «три единые», в которых бодрое ободряется, и позволяет взойти радостному, и в радостном приветствует людей. (Heidegger, 2003, 35)

Здесь важная для последующего мировоззрения самого Хайдеггера связка небесного и земного, а также соединяющего их света, присутствие каковых вполне зримо, но не может быть явлено без вдохновленной речи поэта.

И в этом Хайдеггер в целом усматривает сущность искусства и его произведений: приводить к открытости и разверзтости мира то, что изначально скрыто в тайне немого бытия. Поэт и его произведения становятся тем способом обнаружения истины, через которое божественное обретает свой язык, а само произведение искусства тем, что дает вещам обрести их сущность: «скала приходит к своей зиждительности и к своей упоенности и тем самым впервые становится скалой; металлы приходят к тому, что начинают светиться, звуки — звучать, слова — сказываться» (Heidegger, 2008, 147). Необходимо также вспомнить, насколько большую роль сыграло хайдеггеровское прочтение темы произведения искусства на современников и теорию Гадамера, о чем тот сам эксплицитно говорит во *Введении* к работе М. Хайдеггера «Исток художественного творения» (1991, 103–104).

Можно однозначно усмотреть знак в том, что в подчеркивании роли поэта у Гёльдерлина интерпретации Хайдеггера и Гадамера безусловно близки, хотя в первом случае поэт понимается как очевидный вестник бытия, тот, кому даровано выражать возвышенное и воспевать «святое», в то время как в другом — он не имеет возможности высказываться о небесном, оставаясь пленником земного. Также обращает на себя внимание повторяющаяся у обоих тема триединства явления божественного, заданная соединением античного и христианского наследия: образы Христа, Геракла и Диониса в интерпретации Гадамера и Эфира (Ветра, античного божества), Земли (аллюзия матери-земли, легендарной Свевии — римского наименования Швабии) и Света (распространенная аллюзия на христианского Бога) в интерпретации Хайдеггера. Если в гадамеровской интерпретации данному триединству положена диалектика равенства и неравенства, начала и завершения, духовного и мирского, которая творит разрыв в мировосприятии поэта, то у Хайдеггера иерархия не выглядит непреодолимым препятствием в отношениях между одними и другими, так что ангелы года и дома присутствуют зримо наравне с божественным Эфиром, к которому они воспаряют. Возможно данное различие в интерпретациях обусловлено тем, что Джеймс Риссер полагает в качестве элемента одновременного сходства и различия между позициями Хайдеггера и Гадамера по аналогии с таковыми Гёльдерлина и Гегеля, насколько мотивы первого откликаются в хайдеггеровских работах, а идеи второго — в философской герменевтике Гадамера.

Для Гегеля распознавание своего собственного в чужом — возвращение домой сквозь чуждость — конституирует основное движение духа. Это именно то движение, которое Хайдеггер не склонен повторять, в то время как мышление Гегеля остается привязанным к движению примирения. Для Хайдеггера возвращение

домой решающим образом трагично. Это означает, что конечность накладывает отпечаток на событие возвращения домой таким образом, что возвращение никогда не может быть примиренным. Но этот отпечаток должен быть понят определенным образом: этот отпечаток не является делом (гегелевской) дурной бесконечности, о которой говорит Гадамер в связи с его собственным пониманием конечности. Такая конечность является простой незавершенностью примирения и таким образом необходимой длящейся характеристикой возвращения нас домой. (Risser, 1997, 138)

Таким образом, обе данные интерпретации в явном виде явственно демонстрируют возможности герменевтической игры с тем материалом, который предоставляет игра художественная. Созданная Гёльдерлином романтическая тема связи божественного и земного оказывается разыграна в две альтернативные партии, превращая ее интерпретацию в виртуальное пространство смыслов, рождающихся под воздействием наложения образов самого поэта на его прочтение двумя философскими умами, сходящимися в узловых точках и расходящимися в их наполнении и дальнейшем продлении.

ВЫВОДЫ

В целом обращение к опыту искусства в герменевтике является неслучайным и заданным онтологическими и эпистемологическими экспликациями данного феномена в теории Г.-Г. Гадамера. Произведение искусства и его понимание обнаруживают сопоставимые черты вариативной игры — каждая из которых обладает своей спецификой, но при этом совместно работает на создание виртуальных миров актуализированных смыслов бытия в *двойной игре* творения и его интерпретаций. Расширенные выразительные средства художественной игры открывают возможности для многоплановых истолкований его содержания не исключительно в вербальной плоскости, а соблюдение принципов диалогизма в противоположность «нечестным» формам ведения понимающей игры гарантирует аутентичность опыта обращения к подобным виртуальным мирам смыслового.

В свете вышеизложенного, суть обращения к герменевтической игре смыслов художественных произведений — указание на разнообразие и нелинейность нашей интерпретации культуры, возможность усматривать в ней неиссякаемый источник новых смыслов и ассоциативных связей, служащих дальнейшему разворачиванию культуры как непрекращающейся игры подобию и различий, истока смысла и его дельты, видимого и невидимого. В этом

отношении герменевтический проект, чье начало во многом было положено работами именно Гадамера и Хайдеггера, остается до сих пор актуальным и эвристичным способом говорения об искусстве и его произведениях, как современных, так и классических.

REFERENCES

- Barkouski, P. (2004). To the Critics of Logocentrism of the Hermeneutical Philosophy. *Doxa. Naukovi praci z filosofii ta filologii*, 6, 69–78. Odessa: Odessa National University Press Publ. (In Russian).
- Barkouski, P. (2008). *The Phenomena of Understanding. The Contours of the Contemporary Philosophical Hermeneutics*. Minsk: Econompres Publ. (In Russian).
- Barkouski, P. (2018). Hermeneutical Game Ontology as a Way for Understanding of Culture and Creative Work of the Digital Age. In N. M. Smirnova (Ed.), *Filosofija tvorcestva. Almanac*. Vol. 4. Moscow: IIntell Publ. (In Russian).
- Caillois, R. (2007). *Man, Play and Games*. Rus. Ed. Moscow: OGI Publ. (In Russian).
- Fink, E. (1988). The Basic Phenomena of Human Existence. In Ju. Popov (Ed.), *Problemy cheloveka v zapadnoi filosofii* (357–402). Rus. Ed. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Flatscher, M. (2003). Das Spiel der Kunst als die Kunst des Spiels. Bemerkungen zum Spiel bei Gadamer und Wittgenstein. In R. Esterbauer (Ed.), *Orte des Schönen. Phänomenologische Annäherungen. Für Günther Pöltner zum 60. Geburtstag* (125–154). Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Frank, M. (2007). The Universality Claim of Hermeneutics. In S. Zabala (Ed.), *Weakening Philosophy. Essays in Honour of Gianni Vattimo* (159–183). McGill-Queen's University Press.
- Gadamer, H.-G. (1987). Spiel und Welt (E. Fink). In *Gesammelte Werke*. Bd.4. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Gadamer, H.-G. (1988). *Truth and Method*. Rus. Ed. Moscow: Mysl' Publ. (In Russian).
- Gadamer, H.-G. (1991). *The Relevance of the Beautiful*. Rus. Ed. Moscow: Iskusstvo Publ. (In Russian).
- Gadamer, H.-G. (1993). Das Spiel der Kunst. In *Gesammelte Werke*. Bd. 8. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Gafarov, H. (2003). *H.-G. Gadamer's Philosophical Hermeneutics: Formation and Development*. Minsk: NIHE Publ. (In Russian).
- Goodman, N. (2001). *Ways of Worldmaking*. Rus. Ed. Moscow: Idea-Press, Logos, Praxis Publ. (In Russian).
- Grondin, J. (2014). Do Gadamer and Ricoeur Have the Same Understanding of Hermeneutics? In M. Xie (Ed.), *The Agon of Interpretations: Towards a Critical Intercultural Hermeneutics* (43–64). Toronto: Toronto University Press.
- Habermas, J. (1971). Universalanspruch der Hermeneutik. In J. Habermas, H.-G. Gadamer, & K.-O. Apel (Eds.), *Hermeneutik und Ideologiekritik: Zu Gadamer's Wahrheit und Methode* (120–159). Frankfurt: Suhrkamp.
- Heidegger, M. (2003). *Erläuterungen zu Hölderlins Dichtung*. Rus. & German Eds. Sankt-Petersburg: Akademicheskij projekt Publ. (In Russian and German).
- Heidegger, M. (2008). *The Origin of the Work of Art (Der Ursprung des Kunstwerkes)*. Rus. Ed. Moscow: Akademicheskij projekt Publ. (In Russian).
- Heidegger, M. (2018). *Ontologie (Hermeneutik der Faktizität). Frühe Freiburger Vorlesung Sommersemester 1923*. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann.
- Mikhaylov, I. (2009). H.-G. Gadamer. In I. Blauberg (Ed.), *Filosofy XX veka. Kniga 3* (42–63). Moscow: Iskusstvo XXI vek Publ. (In Russian).
- Nabokov, V. (1990). *Strong Opinions*. N. Y.: Vintage.

- Palmer, R. E. (2000). Gadamer's Recent Work on Language and Philosophy: On „Zur Phänomenologie von Ritual und Sprache“. *Continental Philosophy Review*, 33, 381–393.
- Regan, P. (2012). Hans-Georg Gadamer's Philosophical Hermeneutics: Concepts of Reading, Understanding and Interpretation. *META: Research in Hermeneutics, Phenomenology, and Practical Philosophy*, IV (2), 286–303. Iasi: Alexandru Ioan Cuza University Press.
- Risser, J. (1997). Hermeneutics Between Heidegger and Gadamer. *Philosophy Today*, 41, 134–141.
- Vilhauer, M. (2010). *Gadamer's Ethics of Play. Hermeneutics and the Other*. Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Vilhauer, M. (2013). Gadamer and the Game of Understanding. Dialogue-Play and Opening to the Other. In E. Ryall (Ed.), *The Philosophy of Play*. Routledge.
- Voronina, O. Ju. (2001). "The Play of the Worlds" and Artistic Reality: the Ontological Problem in V. V. Nabokov's Works. *Nabokovskij vestnik*, 6, 156–166. (In Russian).