

В практике «реконструкции» проектный подход распространяется на прошлое, преобразует его с учётом современных ценностей и задач, и включает его в современность. Однако реконструкция — это метод, и потому нуждается в определении целей и смыслов своего применения. В статье рассматриваются трудности обоснования целей и задач «реконструкции», а также некоторые её удачные и неудачные примеры.



Реконструкция культуры и опыт интеграции сообществ

Ольга Кириллова,
культуролог,
кандидат философских наук,
магистр философии
Кембриджского университета,
доцент кафедры культурологии
Национального
педагогического университета
имени М.П. Драгоманова,
Киев,
olga-kirillova@yandex.ru

Чем далее, тем более очевидно: реконструкция культуры утрачивает глубоко научное значение, превращаясь в «дело каждого». Её многомерность предопределена многомерностью самого понятия культуры. Речь в статье пойдёт о реконструкции культуры.

Итак, что же подразумевается под *реконструкцией культуры*? Перечислим только некоторые из её измерений: реконструкция жизни этносов и традиционных обществ, реконструкция отдельных памятников архитектуры и городских пространств, реконструкция в музейном деле, центры исторической реконструкции и многое другое.

Понятие донельзя широкое, поэтому зададим вспомогательный вопрос: *зачем*? Какова цель? Наиболее очевидный ответ: цель — воссоздание некой

подлинности, не всегда единого прайстока, но скорей — *реальности* некогда существовавшего (или же — реконструкция ныне существующего на ином уровне теоретического осмысления). Эта подлинность, аутентичность создаёт некую альтернативу повседневности, сосуществуя синхронно с ней. Эта альтернатива служит неким генератором идентичности, как индивидуальной (но культуру сложно представить как *personal affair*), так и коллективной, её восполнения, формирования, моделирования в самых разных формах. Различным практикам культурной реконструкции и соотношению их с теорией (от чего зачастую зависит успешность самих этих практик!) и будет посвящён данный текст.

Наиболее очевидный, «лежащий на поверхности» аспект — **этнографическая реконструкция** (археолого-этнографическая, историко-этнографическая) культуры в понимании «народной». Здесь спектр реконструктивистской деятельности и применяемой методологии чрезвычайно широк: реконструкция отдельных объектов или целых жилых территорий в рамках музейного пространства или же вне его (показателен в этом отношении феномен «этнографической деревни» (*heritage village*), связанный с реконструкцией традиционного жилья и ремёсел), реконструкция материальной культуры, осуществляемая в научных институтах на основе археологических и других источников, и т.д. Сюда также относится реконструкция культуры повседневности, сопоставимая с консервацией (реликтовых племён, семейных общин и т.п. — в России это в большей степени относится к этническим общинам Севера, Урала, Сибири, в Украине — в первую очередь к карпатским народам — бойкам, лемкам, гуцулам и пр.). Она же проявляется в современных практиках в формате различных этнических движений, этнофестивалей и т.д. и т.п. — здесь мы имеем дело скорее уже не с феноменом **консервации**, но **стилизации**, осуществляемой более или менее произвольно.

Так или иначе, в подобной реконструкции на первый план выходят две составляющие: предметная (материальная) и лингвистическая. Поскольку, скажем, структуралистские подходы все существующие системы считают производными от систем языка, лингвистическая реконструкция будет считаться первичной в воссоздании этнических культур и метаэтнических культурных общностей, в частности, на

уровне воссоздания социальных структур, интегрирующих сообщества. Так, реконструкция единого индоевропейского праязыка Р.О. Якобсоном и Вяч. Вс. Ивановым ставила вопрос о воссоздании типологически единой протокультуры сообщества. «Язык как в синхронии, так и в диахронии должен изучаться в тесной связи со всеми аспектами, исследование которых составляет предмет современной культурной антропологии»¹. Зачастую в социальных проектах, которые опираются на лингвистическую реконструкцию как некий «мандат на политическое самоопределение» речь идёт не о воссоздании социальных и ментальных структур «по образу и подобию» структур языка, но скорей «о реконструкции несуществующего» (что доказал, например, проект «Сибирской вольготы» с введением синтезированного «сибирского языка»).

Традиционная музейная реконструкция ограничивается воссозданием культуры материальной на уровне отдельных памятков, восстановленных в виде, максимально приближенном к оригинальному. Но историческая реконструкция материальной культуры не есть реконструкция культуры как таковой, которая по определению многослойна и выстраивается на пересечении уровней культурных подсистем и знаково-символических кодов. Реконструкция культуры включает в себя и пространственный, и ритуалистический (в самом широком смысле, не обязательно сакральном) уровни. Более того, возможна реконструкция как реально существовавшего (архитектуры, других материальных объектов), так и *Воображаемого* культуры. К примеру, космогонических представлений, мифологических сюжетов, вписанных в реально проводимые ритуалы, представлений о загробном мире, которые в древних культурах были не только предельно предметны, но и пространственны, топографически конкретны.

Но как реконструировать Воображаемое в пространстве музейной экспозиции, не нарушив эффекта подлинности? Общеизвестный пример решения вечной дилеммы историков о целесообразности воссоздания несохранившегося: в киевском доме-музее Михаила Булгакова «белые пятна» в реконструкции воспроизведены буквально. Поэтому

¹ Гамкрелидзе Т.В., Иванов Вяч. Вс. Индоевропейский язык и индоевропейцы. Реконструкция и историко-типологический анализ праязыка и протокультуры. — Тбилиси, 1984. — С. 10.

Реконструкция культуры и опыт интеграции сообществ

в интерьере шестикомнатной квартиры, воссозданном по фотоматериалам, присутствуют только подлинные вещи, принадлежавшие многодетной семье Булгаковых, остальные же воспроизведены муляжами белого цвета, таким образом, в одном пространстве сосуществуют два жизненных мира (в феноменологическом понимании) — мир семьи Булгаковых и мир семьи Турбиных².

Воображаемые пространства пересекаются в пространстве города. Так, во многих точках Рима возникает ощущение пребывания в нескольких перекрещивающихся городских пространствах синхронно, благодаря умелому приоткрытию и консервированию фрагментов античного города, найденному балансу ренессанса и современности; Рим — это «город-матрёшка». Жизнь в городе, на поверхности которого пересекаются многочисленные напластования культурных слоёв вплоть до самых древних, требует выработки особых стратегий реконструкции, максимально корректных, ведь в среде одного города сосуществуют не просто статичные памятники разных эпох, но и разные типы культурных пространств, которые зачастую очень сложно совместить.

Так, в киевской практике «муляжей» средневековья мы постоянно сталкиваемся с тем, что архитектурная реконструкция может напрямую противоречить культурологической. В интерьере центрального в Киево-Печерской Лавре (и по расположению, и по значению) собора **Успения Пресвятой Богородицы** половину храмового пространства занял воссозданный в «плинфе» муляж собора XI века, оставив узенький проход к алтарной части и совсем немного места перед алтарём для прихожан. Мало того, что полностью уничтожено литургическое пространство в своей основе, так ещё этот «реконструированный», с позволения сказать, «храм»:

1) абсолютно герметичен — он является собой бессмысленный незаполнимый объём, возможно, даже и не полый внутри, чистую форму;

2) вряд ли воспроизводит оригинальный размер храма XI века, т.к. после разрушительного пожара 1718 года отстроенный Успенский собор был значительно расширен по площади, но, судя по всему, оставался таким же по высоте, таким образом, масштабность муляжа не оправдана вовсе ничем.

² Концепция музея создана ведущим художником-сценографом Украины Даниилом Лидером и Кирией Питовой-Лидер, научным руководителем музея в течение многих лет.

Отстроенный в 2000 году после взрыва 1941 года Успенский собор фактически уничтожен как храм, как сакральное пространство, в то время, как его развалины посреди Лавры (недозаконсервированные архитекторами), несомненно, таковым пространством долгое время являлись. Ну хорошо, здесь эффект реконструкции «ex nihilo» был вполне предсказуем. Иное дело — **Кирилловская церковь** XII века, где реставраторами были «спасены» фактически все аутентичные фрески, какие только можно было расчистить (после обновлений XVII и XIX вв.), например, глазами православного священника она выглядит как пример эстетического постмодернизма: это церковь-палимпсест, объединяющая на своих фресковых поверхностях буквальные, пятнистые наплывы, наслоения эпох (дополненные уже вполне самостоятельными шедеврами психологической живописи модерна, которые с точки зрения православного канона считаются иконами никак не могут, например, «Сошествие Святого Духа на апостолов» Михаила Врубеля). Здесь разрушено единство иконоческого образа.

Речь идёт не просто о парадоксальном неучитывании канонов православной культуры в реконструкции её же памятников. Вполне очевидно, что здесь «не стыкуются» в пространстве города «точки интеграции», то есть те узловые, значимые объекты или пространства, которые должны объединять. Оказывается, что для властей они одни, для православных — другие, для историков — третьи. Навязываемая здесь репрезентативно-идеологическая функция апеллирует исключительно к «древности этноса», долженствующей стать поводом национальной гордости. При этом совершенно выхолащивается духовное содержание этих памятников, то есть к ним относятся с языческим прагматизмом и, повторим ещё раз, фактически уничтожают при реконструкции.

Не осознаны до конца возможности *виртуальных* реконструкций, которые используются в настоящее время преимущественно специалистами — сотрудниками научных институций и музеев. А в то же время они могли бы стать одним из основных источников изучения культуры не только материальной! 3-D технологии активно применяются в наши дни как в воссоздании в натуральную величину локальных трёхмерных объектов музейных экспозиций, так и в открытом виртуальном пространстве Интернета. Один из наиболее масштабных проектов, извест-

ных всему миру — это виртуальная реконструкция афинского Парфенона в натуральную величину. Виртуальные интерактивные реконструкции памятников архитектуры предусматривают не только их пространственное воссоздание (с возможностью трёхмерного панорамирования и управления им), но и могут включать в себя соотношение реальной съёмки консервируемых руин с воссозданным изначальным экстерьером здания / комплекса (Кносский дворец на Крите, пользовательская реконструкция), технологию и процесс сооружения (знаменитая виртуальная реконструкция пирамиды Хеопса «Khufu Reborn» французским историком Жаном-Пьером Уденом, выполненная в 2007 году), проективная функция — как в дальнейшем планируется видеоизменять и реконструировать памятник (пример с Летним Садам как частью Русского музея в Санкт-Петербурге). При этом зачастую «специалисты» сталкиваются с недостатком материала и дилеммой: придать модели завершённый вид или же реконструировать только часть объекта, опираясь на достоверные источники»³. «Виртуальный филиал» Русского музея давно располагает, помимо прочего, своим сайтом www.rmtour.ru, дающим возможность осмотра всех структурных частей музейного комплекса (включая Летний Сад, ныне закрытый на реконструкцию), но также и «несуществующих» помещений, в частности, спальни императора Павла I в Михайловском замке и пр. Вполне очевидно, что виртуальная реконструкция даёт возможность, как в этом последнем случае, существенной (неоправданной, возможно) экономии муниципальных средств или же решения неурегулированных юридических вопросов (как в случае с фризом Парфёнона и правами британских музеев на владение его скульптурами).

В данном случае важно разграничить «виртуальный туризм» с «виртуальной археологией». Отдельные предметы культуры и быта, орудия труда, оружие и т.п. в виртуальной реконструкции обретают и функциональность — можно увидеть, как именно они могли предположительно использоваться (реконструкция наконечников стрел и некоторых других видов оружия X-XIII вв. с Севера России Е. Лодгачёвой из мультимедийной лаборатории СПбГУ).

³ Киссель О.М., Потапенко Н.В. Виртуальные реконструкции как интерпретация художественного наследия (тезисы доклада к 11-й ежегодной международной конференции «EVA-2008»).

Реконструкция культуры и опыт интеграции сообществ

При этом возникают неизбежные проблемы, связанные с научностью подходов в виртуальной реконструкции: «недостаточная разработанность методов виртуальной реконструкции с точки зрения их стандартизации и научности»⁴, проблема ссылочного аппарата, который бы давал возможность сверять виртуальные реконструкции с первоисточниками (об этой проблеме пишут, в частности, О. Киссель и Н. Потапенко в статье «Виртуальные реконструкции как интерпретация художественного наследия»).

Но трёхмерные симулякры в музейном или сетевом пространстве неизбежно будут одномерны, если из всех параметров, предоставленных мультимедийными возможностями, будут ограничены только визуальным. Чтобы эта форма реконструкции культуры смогла занять ведущее место в наших стратегиях освоения культуры сегодня, она должна стать а) *тотальной* (включающей в себя не отдельные реконструируемые памятники, а все каталогизированные на поверхности земного шара памятники, имеющие историческое значение), как следствие же — б) *общедоступной* (на некоем гипотетически общеизвестном сервере в сети), в) иметь *разветвлённый ссылочный аппарат*, включая в себе интерактивное и аудиальное измерения (позволяющие реконструировать ритуальное измерение памятника)⁵, г) *простой и логичный доступ к текстовым базам* (первоисточникам и научным интерпретациям). Здесь, разумеется, встанет вопрос о пределах информационной насыщенности подобных проектов. И в эту безграничность, простите мне эту игру слов, всё и упирается. Впрочем, при разумно найденном балансе это наилучший способ сбалансировать разрозненные первоисточники. Вполне очевидно, что распространившись, подобная форма репрезентации культуры стала бы популярнейшим учебным пособием по историческим и культурологическим дисциплинам и наиболее действенным средством «культурного ликбеза».

Но вернёмся к вопросу: можно ли культуру, лишённую, по словам А. Кребера и К. Клакхона, онтологического

⁴ Там же.

⁵ Здесь необходимо, как пишут те же авторы, переход на новый уровень виртуальных реконструкций — создание реконструкций событий в их исторической среде с введением в сценарий программ виртуальных персонажей (участников религиозных ритуалов, боевых действий, придворных церемониалов), наделённых искусственным интеллектом, позволяющим им действовать с минимальной самостоятельностью.



Культуролог Денис Король (г. Киев) — «Шерлок Холмс при исполнении», место проведения игры — парк аттракционов «PhantasiaLand», старый Берлин. «Цель подобной игры — воссоздание атмосферы, а не реконструкция материальной культуры, мы моделируем художественное пространство, а не реальную историю».

Реконструкция

статуса как такового, реконструировать как нечто обладающее предметной сущностью и конкретным воплощением? Максимально насыщенная информационно компьютерная реконструкция, интерактивно-сетевая или экспонированная в музее в натуральную величину, не включает в себя сопутствующих эмоциональных аспектов; снимается эффект непосредственного переживания (неопосредованного медиа) даже в тех случаях, когда обращение к воссозданному объекту/среде не носит сугубо научного характера.

И возникает вопрос об *идеальной* реконструкции. Возможна ли такая культурологическая практика, не разграничивающая, а связывающая сферы повседневности, творческой перформативности и науки, практика гармонично объединяющая телесное, интеллектуальное и ментальное?

Реконструкции культуры чаще всего апеллируют к некоему коллективному прошлому, понимаемому как *генеалогически* (в реконструкции своей культуры

с государственно-созидательной или же «нациотворческой» целью, также — образовательной, музейной, краеведческой и пр.), так и *фантазматически* (когда субкультурная материализация общего пространства воображаемого, полагаемого в конкретной культуре в конкретную эпоху — на интегративно-идеологическом уровне зачастую оказывается парадоксальной идентификацией со своим же историческим Другим, т.е. с культурой-угнетателем/завоевателем своих же предков). В этом состоит их интегративный потенциал. Но определённая травестийность неминуема всюду, где реконструкция касается общности.

Реконструкция культуры ролевыми движениями привлекает обыденное внимание в первую очередь вниманием к воссозданию бытовых деталей. Но на самом деле за игровой формой и бытовой скрупулёзностью зачастую стоит научный подход к реконструкции культуры и моделированию её на уровне культурных подсистем и мироощущения. И если в игре задача *реконструкторов* состоит в том, чтобы с максимальной

Реконструкция культуры и опыт интеграции сообществ

точностью воспроизвести реалии эпохи, то задачу структурирования, культурного моделирования выполняют *игротехники*, которые создают модель ситуации в контексте модели мира в той или иной культуре, сетку взаимодействия участников. Иными словами, они структурируют конкретную игру на культурологическом уровне. Так, теоретические модели реконструкции культуры и структурный подход лежат в основе деятельности Казанского игротехнического семинара и его идеологов — Людмилы Смеркович, Бориса Фетисова и других. Здесь возможны различные варианты реконструкции. Так, в определении РИ Дмитрием Забировым в игре выделяются два уровня: содержательный (собственно, игровой) и системный (фишечный), где «фишки», элементы системы можно представить себе как культурные коды различных типов. В моделировании ролевой игры также выделяется моделирование отдельных подсистем культуры: скажем, экономической, юридической, религиозной и проч. Они могут быть «проиграны» в отдельных ситуациях и сводиться в рамках некой интегральной игры, воссоздающей ту или иную культуру «в принципе».

Зададимся вопросом: какие уровни в подобном сочетании теории и практики культурологических реконструкций невоспроизводимы в принципе? Первый момент — **уровень сакрального**. Воспроизведение как в рамках ролевых движений, так и за их пределами, к примеру, древних мистерий (осирических или дионисийских) грешит в первую очередь не условностью места и атрибутики, но элементарным: непрофанированное воспроизведение ритуала невозможно без воспроизведения (возрождения) культа, прикладная реконструкция (на внешнем уровне, как последовательность действий) в отличие от научно-описательной (или аналитической) оказывается невозможной. Уровень **лингвистический** и **аудиальный**: вполне очевидно, что реконструкция праязыков или просто древних языков практически никогда не обеспечивается в ролевых практиках. Отдельный культурологический вопрос — реконструкции **древней музыки**: они редко используются в прикладных реконструкциях культурных контекстов не только в силу сомнительной подлинности аутентичного звучания, но и в силу того, что в древности человеческое ухо оперировало иными тоналностями, «чистая реконструкция» очень режет слух современного человека и подменяется чаще *стилизациями*,



Филолог Татьяна Капинус (г. Харьков) — статист на съёмках фильма «Дау».

Участников массовки и даже съёмочной группы режиссёр Андрей Хржановский подбирает строго по типажам, выбирая исключительно лица, которые можно было бы увидеть в Харькове в 1930-е годы.

следовательно — уровень трансформирующейся **телесности** также должен учитываться как культурный фактор! При этом в реконструкции адекватный **антропологический тип** важен всё-таки больше, чем антураж: «Человек такой внешности и таких манер мог находиться в то время и в том месте»⁶.

Отдельная тема — ограниченность ролевого сознания хронологическими рамками игры: более того — применяются специальные технологии «выхода» из «культуры-объекта». Пребывание в эпохе и сопутствующие антропологические техники заканчиваются в буквальном смысле со снятием костюма — это некая необходимая «нулевая степень ролевого сознания», способствующая быстрому переключению — из одного культурного хронотопа в другой (так, участник ролевого движения вспоминает о том, как днём отыграли сюжеты из «Трёх мушкетёров», а вечером, почти без перехода, погрузились в реальность крестовых

походов, и обе игры счастливо закончились катарсисом). Здесь **ролевое сознание** кардинально отличается от субкультурных стилизаций повседневности, предусматривающих непрерывное хронотопическое моделирование культуры-объекта. Так, в рамках движения готов (эклектичного и сверхинтерпретативного в самом своём начале) выделяется субкультура декадентов, целенаправленно стилизующая культуру модерна рубежа XIX–XX в. в повседневных практиках и стиле жизни, а также в целом ряде творческих проявлений: создании искусствоведческих сайтов, коллекционировании аутентичных предметов быта и воссоздании интерьеров, организации салонов, формировании новых направлений кинематографа, обыгрывающего архитектуру модерна и т.п. Двухтысячные стали таким расцветом реконструктивизма в повседневной жизни, стилизации повседневности, напрямую связанной с различными аспектами реконструкции.

Совсем иного рода эксперимент проводится в настоящее время в другом украинском городе — Харькове, усилиями российских кинематографистов. Я говорю о самом грандиозном и монструозном проекте нашего столетия (т.е. последнего десятилетия) — о «Дау» Андрея Хржановского. Создание этого очередного биографического фильма о великом советском физике Льве Ландау стало поводом для подлинной антропологической реконструкции сталинской эпохи в аутентичных декорациях первой столицы Советской Украины (своеобразного «города-сейфа»). Конечная цель проекта (фильм как продукт) оказывается вторична по отношению к воссозданию культурного хронотопа, который структурируется не как у современного человека звонками мобильных телефонов (которые на проекте попросту запрещены администрацией) и погружениями в электронную паутину (все компьютерные приборы запрещены тоже), но работой «от звонка до звонка» и ночными звонками в дверь «от чрезвычайки» — внезапные ночные увозы участников съёмочной группы на «воронках» из общежитских комнат, где зачастую помещаются двести семьи, также неслабо воссоздают хронотоп сталинской эпохи — после бесед с администрацией проекта участник может быть внезапно выдворен за его пределы без объяснения причин, иногда и без оплаты за несколько месяцев работы... Оставив в стороне этические аспекты проекта «Дау» (хотя они безусловно важны), ещё раз подчеркнём

⁶ Король Д. «Альтинг-1000» или Зачем человеку ролевые игры? // ИСКАТЕЛЬ. Украина. — 2009. — №5. — С. 35.

Реконструкция культуры и опыт интеграции сообществ

необходимость в хронотопическом моделировании культуры, дающем ключ к ментальности.

Конечно, учитывая многообразие подходов, реконструкция в РИ неизбежно противостоит условному моделированию и стилизации. В моделировании, в общем, и проявляется основное отличие собственно культурологической реконструкции от исторической в формулировке культуролога А.Я. Флиера: «В отличие от исторических реконструкций (археологических, архитектурных и др.) в культурологической реконструкции культуры не ставится задача воссоздания конкретно-индивидуализирующих черт исследуемого культурного феномена, а лишь его типологических и системобразующих признаков»⁷.

В частности, в сфере ролевой игры возникает аналоговое моделирование культурных ментальностей и связанных с ними социальных систем (традиционно — по европоцентрической схеме «Античность — Средневековье — Новое Время»). Здесь могу сослаться на крайне примечательную статью Андрея Мартыанова «Возвращение Дон Кихота: история игр», в которой современное ролевое движение представлено как отражение европейской истории на основании того, что «у каждого культурного явления есть своя античность, своё средневековье, своё Новое Время»⁸. В образовательной сфере нечто подобное связано в первую очередь с нововведениями «Школы диалога культур» в 1980-90-е, где педагоги-экспериментаторы А. Ахутин, С. Курганов и другие, опираясь на философию диалога культур В. Библера, первой воспроизводили (реконструировали) систему знания и способ постижения в каждой культурной эпохе, неминуемой для развития сознания европейского типа (эйдетический — мистический — критический разум, соответственно: класс античности — класс Средневековья — класс Нового Времени). Культура, по Библеру, — это «создание мира впервые», которое формируется «из хаоса творческих начал», а субъект культуры — «человек культуры», в отличие от «человека образованного», сопрягает «в своём мышлении и деятельности различные, не сводимые друг к другу культуры, формы деятельности, ценностные, смысловые спектры».

⁷ Флиер А.Я. Реконструкция культуры // Культурология. Словарь. — М., Академический проект, 2000. — С. 25.

⁸ Мартыанов А. Возвращение Дон Кихота: история игр // Моё королевство. Журнал по ролевым играм. — 2005. — № 24. — С. 70-81.

Реконструкционизм библеровского типа стремится выработать синтетическую ментальность «человека культур».

Эта потребность в реконструктивистском культурологическом эксперименте, нехватка которого остаётся столь явной в системе высшего и особенно среднего (где это всего нужней!) образования, заставляет заинтересованных лиц искать альтернативные пути. На грани школьной программы и обязательности «внеклассной работы», с учётом муниципальной необходимости в проведении финансируемых «датских» мероприятий, возникают альтернативы культурно-ролевого существования для школьников, перерастающие институциональные рамки и необходимые как воздух. Сошлюсь на опыт двух городов Украины — Киева и Львова, возможно, имеющих аналоги в других странах и городах постсоветского пространства: городские пушкинские конкурсы «Скажи: которая Татьяна?» во Львове с 2001, в Киеве — с 2003 года стали своеобразным островком XIX века в современном мегаполисе (и не только — присоединяются ребята из областных городков, маленьких сёл). Выходя за пределы многочисленных институций-соорганизаторов (в Киеве — литературно-мемориальный музей А.С. Пушкина, музей истории Киева, российский культурный центр, многие городские школы и гимназии и проч.), они превращаются в автономную ментальную территорию, ибо речь идёт не только и не столько о воссоздании костюмов и манер пушкинской эпохи, необходимости учить наизусть известный роман в стихах, контексты и претексты написания, но в первую очередь о пушкинской Татьяне как некоем ментальном типе, требующем своего пространства реализации, а реализовать его современной девушке-старшекласснице помимо учебной игры оказывается и негде... *Татьяна как культурно-психологическая потребность*, если хотите. Десять лет существует эта территория автономного пушкинского пространства, диффузного в пространстве города — к спорадическим пушкинским проектам подключаются и участники ролевого движения (в дни памяти Пушкина проводящие интеллектуальные игры — воспроизведение событий, предшествующих 10 февраля, совместно или попеременно со школьниками). Так исторические клубы, ролевые объединения, культурные центры образуют ситуативную, но достаточно действенную инфраструктуру, которая реконструкцию «культуры высокой» в её наиболее знаковых явлениях превращает в повседневность.

Так намечаются в городской среде экзистенциальные территории, инокультурные островки. По замечанию философа Феликса Гваттари «экзистенциальная сингуляризация происходит на уровнях тела, индивида, городской архитектуры и т.п.». И на уровне множественности подобных «сингулярных картографий» возможно реконструировать объём ментального пространства культуры. Возникает вопрос: «где искать?» Пока такие эксперименты единичны, они будут привлекать, т.к. реконструкция культуры (возвращаемся к изначальному нашему утверждению) есть воссоздание в некоем *подлинном* виде альтернативной реальности, действительно существовавшей, которую необходимо пережить ещё раз на новом, осознанном уровне.

Таким образом, *реконструкция культуры может быть направлена на восстановление коллективной идентичности в наиболее конкретных ментальных проявлениях.*

Автор выражает благодарность Денису Королю, культурологу, преподавателю, организатору ролевых игр (г. Киев), за помощь при работе над статьёй.