

ком. В подтверждение методологической необходимости подобной эмпатии для успешной коммуникации с нашим недавним прошлым процитируем вслед за Майком О'Махоуни американского исследователя Джоада Реймонда, утврждавшего,

что игнорирование советской культуры — «это акт исторического ретуширования, вычеркивание глубокого и важного голоса. В любом другом контексте мы назвали бы это вандализмом» (249).

Олег Кильдюшов

СПАСТИ НЕРЯДОВОГО ЮНГЕРА

Фридрих Георг Юнгер. Игры. Ключ к их значению.

СПб.: Владимир Даль, 2012. — 336 с.

«Двойственность» — вот первое слово, которое приходит на ум при обращении к фамилии Юнгер. Действительно, два наиболее прославленных брата этой семьи — Эрнст и Фридрих — оба мыслители, оба принимали участие в Первой мировой войне, оба показали себя как сторонники правых взглядов и идеологи «Консервативной революции». Такой настойчивый дубль не может не создавать интеллектуальный резонанс. Нотка амбивалентности и в самой «говорящей» фамилии — ее носителям, казалось бы, пристало быть ребячливыми и слегка наивными. На самом деле боевых офицеров едва ли можно считать легкомысленными и беспечными. Предмет для размышлений и способ рассуждения о нем, которые избирает интересующий нас автор, Фридрих Георг Юнгер, также характеризуются все той же двойственностью: в работе «Игры. Ключ к их значению» речь идет о забавах, развлечениях, азарте и зрелищах. Однако еще в предварительных замечаниях обнаруживаем предостережение: неудачу потерпит тот, кто отнесется к игре не всерьез.

Задача, которую ставит перед собой Юнгер, кажется довольно помпезной, хотя достичь ее автор пытается весьма сухими академичными средствами, прибегая к довольно чопорным спекуляциям. Но в зависимости от интерпретации самой задачи текст, посвященный играм, либо приобретает вполне ощутимую ценность, либо помножается на ноль. Разумеется, второй вариант наименее желателен, оттого важно представлять себе, какими средствами работу Юнгера можно спасти от аннигиляции.

Юнгер в своем исследовании игр намеревается предоставить нам ключ к их значению (*Bedeutung* — в немецком), как это становится ясно из названия. Однако само это слово — «значение» — заставляет нас размышлять семантически двойственно. Этот термин фиксирует и отношение ценности, значимости, насыщенности смыслами, и собственно семантическую связку между знаком и его референтом — значением. Следует ли раздумывать о значении, то есть значимости игр в первом смысле, нужны ли здесь какие-то ключи и ориентиры? Игра — это одно

из самых глобальных изобретений человека. Многие исследователи — и Хейзинга первый из их числа — согласятся, что на игровых практиках зиждется культура. Юнгера вряд ли можно считать оригинальным в этом вопросе — игра позволяет нам подражать человеку, каким он должен быть, игра становится тем механизмом, который позволяет инкрустировать человеческое и культурное в себя. Здесь уместен генетический штрих — есть самые первые игры в жизни человека. Они основаны на подражании, когда ребенок перенимает от взрослых и родителей еще нецелесообразные, неясные ему самому движения, например играя с куклой или оловянным солдатиком, и так через посредство «сердечной склонности» (131) мы получили сперва язык, а затем образы любви и заботы. Получается, что игры, основанные на подражании, лежат на пути ко всему значимому и позитивному. Но вернемся к вопросу о значении игр, как о том, что за игровым концептом скрывается, как он понимается и есть ли некоторое должное понимание у «игры»: сам он насколько не праздный и даже значительно более запутанный, чем кажется на первый взгляд.

Об этом следует поразмыслить. В ставших классикой трудах по логической семантике Готлоба Фреге, родившегося на полвека раньше, мы встречаем то, что Юнгер, по всей вероятности, и называет «ключ» (*Schlüssel*) к значению, коим признается смысл знака. Всякий знак является таковым, поскольку отсылает к чему-то другому (значению), при этом наш путь от означающего к означаемому указан смыслом (*Sinn*). Смысл — самое эзотеричное, что можно встретить в семантиче-

ском отношении. Смысл существует не сам по себе, а исключительно для некоторого интерпретатора. Когда некий господин предлагает показать вам, каков смысл, он, скорее всего, намеревается манипулировать вами и оживлять на ваших глазах сущности и призраков, которых вовсе нет. В классической теории смысл знака не передается и не транслируется, он просто содержится в означаемом, когда интерпретатор начинает оперировать знаком. Выполнима ли в таком случае задача, которую Юнгер считает своей главной и выносит в заглавие книги, — задача дать читателю ключ к значению игр, то есть продемонстрировать читателю, каков смысл знака «игра», указывающий путь от термина к набору практик? В классической теории затея Юнгера неизбежно заставляет автора терпеть фиаско, превращая его в лучшем случае в иллюзиониста. Но если оставить классические теории в стороне, что можно получить из текста Юнгера?

Ничто не мешает смотреть на языковые практики, на использование языка и построение рассуждений как на языковую игру — как того желал бы Витгенштейн. Раз так, размышляя об играх, мы должны соблюсти требование серьезности — к этому нас настойчиво призывает Юнгер в самом начале своей работы. Итак, мы серьезны в своей языковой игре, которая состоит в серьезном анализе игровых практик. Оказавшись сжатыми двойным кольцом серьезности, мы более не можем быть дистанцированными и непредвзятыми исследователями игр — Юнгер лукавит, причисляя себя и читателя к таковым. В действительности же при соблюдении требования серьезного отношения к игре мы запускаем языковую игру

особого типа. Только играя всерьез с языком, каждый из игроков, автор или читатель, оказывается внутри иной реальности — языковой. Внутри этого одновременно игрового и семантического пространства задаются процедуры референции, означивания. Осуществляя таким образом игровую практику, мы можем в языке уловить смысл, суть игры. Стало быть, Юнгер, вовлекая читателя в серьезную текстовую игру по анализу игр, выполняет данное на обложке книги обещание — предоставляет читателю ключ к игре, позволяя внутри игрового пространства обнаружить смыслы. Однако при такой трактовке платонические по своей природе спекуляции по поводу подлинного означаемого игры похожи на бутафорские нагромождения, хотя с ними-то Юнгер и работает, предлагая делить все игры на три больших семейства. Внутри

языковой и игровой реальности все обозримое кажется вовлеченным в нее — именно поэтому так сложно отказать себе в ощущении, что все предметы, коими предстают практики, принадлежат миру игры. Но зная об уловке, использованной Юнгером, чтобы вовлечь читателя в игровое пространство, можно понять, что игровая реальность не тотальна. Откажись мы смотреть на игры всерьез, и наша серьезная исследовательская игра обратилась бы параллельной и недостижимой реальностью в отношении игрового мира. Игра может окончиться. Понимание игры, ее смысла и смыслов держится на хрупком мостике серьезности, соединяющем языковую и внеязыковую реальности. Серьезность Юнгера — это «ключ» в кавычках, псевдосмысл, позволяющий нам погрузиться в то пространство, где искомым смысл обозрим.

Ольга Попик

ХОККЕЙ ПРОТИВ ФУТБОЛА

«Легенда №17», реж. Николай Лебедев, ТриТэ, 2013
«Матч», реж. Андрей Малюков, Рекун-синема, 2012

На первый взгляд кажется, что нет более клишированных фильмов, чем фильмы о спорте. Например, в кино о футболе главного игрока в финальном матче обязательно травмируют, а команда первый тайм будет играть из рук вон плохо, но в финале всем накидает мячей в ворота. Фильмы о спортивных соревнованиях трудно разнообразить новыми сюжетными ходами: команда противников не может посреди матча превратиться в динозавров и всех съесть, а тренер не окажет-

ся в финале маньяком с бензопилой. Жанр спортивного кино подобных вольностей не допускает. Максимум, что может позволить себе сценарист, — это вписать в спортивную баталию небольшую романтическую виньетку и добавить для пикантности щепотку мелодрамы. Однако уже много лет спортивные фильмы пользуются стабильным успехом у публики. Почему?

Спорт как зрелище попал в фокус внимания широкой публики еще в 30-е годы XX века. Возможно,