

УДК 130.2:378

ИГРА КАК СРЕДСТВО ПРЕОДОЛЕНИЯ БИНАРИЗМА

Мизрахи М.В.

*Таврический национальный университет им. В.И. Вернадского,
г. Симферополь, Украина*

Работа посвящена исследованию феномена игры как средства преодоления бинаризма в рамках проекта постнеклассической философии. Актуальность исследования обусловлена анализом современных тенденций развития философской и культурологической мысли, связанных с реабилитацией различных игровых концепций.

Ключевые слова: постмодернизм, игра, бинаризм, структура, субъект

Постановка проблемы. Программа постмодернизма декларировала преодоление традиции бинаризма, на которой основывался классический тип рациональности. Организация мыслительного пространства представляется теоретикам постмодернизма как осуществляемая вне бинарных оппозиций, наглядно демонстрирующих тоталитарный характер традиционной метафизики (то есть имманентное превосходство одного из крайних членов оппозиции). Можно сказать, что, наметившись еще в русле постструктуралистских исканий, критика бинаризма стала лейтмотивом философии постмодерна. Цель статьи – исследование феномена игры как средства преодоления бинаризма в рамках проекта постнеклассической философии.

На волне преодоления бинаризма закономерно (в самых разных проявлениях) актуализируется апелляция к феномену игры как к явному воплощению взаимопроникновения противоположностей, дестабилизации всякой иерархии. Игра синкретична по своей сути. В игре органично переплетаются эмоциональное напряжение (связанное с тем, что игра никогда не имеет вычисляемого алгоритма, несмотря на заданные рамки игрового пространства и времени) и релаксация. В этом феномене слиты профанное и сакральное начала, свобода от стереотипов социальной реальности и нормативность разыгрываемых ролей, упорядоченность и нарушение порядка. Благодаря особой, присущей ей замкнутой двойственности, игра отменяет законы повседневности (экехерия во время Олимпийских игр, разрушение иерархии во время карнавала). Амбивалентность игры, обеспеченная парадоксами самих ее оснований, стала фундаментом, на котором выстраивалась постмодернистская критика бинаризма. Русский исследователь постмодернизма Илья Петрович Ильин обращает внимание на этот факт в несколько ином контексте: «В наше время чуть ли не каждый исследователь в царстве вакхического, или, лучше сказать, дионисийского постмодернизма просто в обязательном порядке примеряет на себя карнавальный костюм «человека играющего» Хейзинги, создавая себе модный имидж *theoreticus ludens*» [2, с. 202].

Дискредитация бинаризма начинается с пересмотра представлений о структуре в постструктуралистско-деконструктивистско-постмодернистском комплексе идей.

Концепт игры структуры фиксирует решительный отказ от представления о структуре как образовании, предполагающем некие атрибутивные конфигурации или состояния. В рамках теории деконструкции Жака Дерриды осуществляется критический анализ самой «структурность структуры», происходит так называемая децентрация. Суть и назначение центра структуры переосмысливается. В структурализме под центром понималось нечто, что балансирует, организует, управляет структурой, позволяет ей сохранять целостность при некотором внешнем воздействии, которое приводит ее в динамическое состояние. Деррида же называет центром то, что изнутри обеспечивает аутокреативность структуры, ее нестабильную самоорганизацию. Центр в теории постструктурализма опосредуется Принципиальная незавершенность, нестабильность и изменчивость структуры постулируется в концепте ризомы, в текстологическом проекте Ролана Барта, в проекте шизоанализа Феликса Гваттари и Жюль Дедеза. Все эти исследования фиксируют качественный потенциал структуры именно в игре.

Пересмагивая субъект-объектную оппозицию, постмодернизм продвигает парадигмальную установку на «смерть субъекта», опять-таки игровым способом (утверждением случайности явления «я»). Сначала Мишель Фуко, за ним Ролан Барт, Юлия Кристева и другие утверждают, что субъект сам по себе (трансцендентальный субъект) не существует. Предельно упрощая, можно сказать, что постмодернизм производит редукцию субъекта до носителя самодовлеющей реальности языка.

Более наглядная модель преодоления бинаризма предложена литературным постмодернизмом, в частности американским литературоведом Лесли Фидлером в работе «Пересекайте рвы, засыпайте границы» и итальянским литератором и теоретиком постмодернизма Умберто Эко в романе «Имя розы». Эти авторы ставят проблему разрушения границ между элитарной и массовой культурами в рамках преодоления принципов модернизма и через обращение к игре, средствами пастиша, карнавализации, поскольку они обогащают область репрезентации. Метаязыковые игры (цитации, интертексты, пародии, пастиши) являются в данном случае средством преодоления бинаризма как символа прошлого (модернизма). В одном из параграфов «Комментариев к «Имени розы»» («Постмодернизм, ирония, занимательность») Умберто Эко пишет: «Исторический авангард (однако в данном случае я беру и авангард как метаисторическую категорию) хочет откеститься от прошлого. «Долой лунный свет!» – футуристский лозунг – типичная программа любого авангарда; надо только заменять «лунный свет» любыми другими подходящими словесными блоками. Авангард разрушает, деформирует прошлое. [...] Авангард не останавливается: разрушает образ, отменяет образ, доходит до абстракции, до безобразности, до чистого холста, до дырки в холсте, до сожженного холста [...] Но наступает предел, когда авангарду (модернизму) дальше идти некуда, поскольку он пришел к созданию метаязыка, описывающего невозможные тексты (что есть концептуальное искусство). Постмодернизм – это ответ модернизму: раз уж прошлое невозможно уничтожить, ибо его уничтожение ведет к немоте, его нужно переосмыслить, иронично, без наивности» [4, с. 89]. Через иронию и игру постмодернизм декларирует демократизацию искусства, частично или полностью нивелируя эстетическую и прочие его функции.

Приведем еще один пример. В борьбе с феноменом бинаризма постмодернизм столкнулся с «догматическим» отношением классической философии к системе «субъект-познание-мир». Категория истинности проблематизируется. В философии Мишеля Фуко для этой проблематизации задаются следующие вехи: воля к истине

ИГРА КАК СРЕДСТВО ПРЕОДОЛЕНИЯ БИНАРИЗМА

(в классической философии) и забота об истине (в философии постмодернизма). Принципиально линейная воля к истине организована сообразно нормам и стандартам конкретной культуры. По своей сути она тоталитарна. Забота об истине многомерна, она нормативно плюральна, динамична, она утверждает процессуальность, не акцентируя результат. Забота об истине нелинейна, свободна и креативна и имеет ярко выраженный игровой характер.

Выводы. Поливалентный и многомерный феномен игры в проекте постмодернизма тесно связан с попытками преодоления бинаризма как свидетельства догматического характера классической философии. Однако постмодернизм не раскрывает культуросозидательного потенциала игры, которым она наделена в исследовании Йохана Хейзинги. На волне критики постмодернизма (Юрген Хабермас, Карл Апель) обращение к игре принимает совершенно новую форму. В трактовке современной философии игра становится средством реабилитации рациональности (в рамках концепта коммуникативной рациональности)

Список литературы

1. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Деррида Ж. Письмо и различие – М., 2000
2. Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа – М: Интрада, – 1998.
3. Фуко М. ВОЛЯ К ИСТИНЕ: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. Пер. с франц. – М.: Касталь, 1996.
4. Эко У. Заметки на полях «Имени розы» // Иностранная литература. – 1988. – № 10.

Mizrahi M. V. GRA JAK ZASIB ZDOLANNA BINARIZMU

Робота присвячена дослідженню феномена гри в постнекласичній філософії. Актуальність дослідження зумовлена аналізом сучасних тенденцій розвитку сфер філософії та культурології, пов'язаних з реабілітацією ігрових концепцій
Ключові слова: постмодернізм, гра, бинаризм, структура, суб'єкт

Mizrahi M. THE GAME AS AN INSTRUMENT OF BINARISM NEGOTIATION

This investigation is devoted to the phenomenon of game in postmodernism. The game is considered to be a powerful instrument used to negotiate binarism. The current importance of this problem lies in the analysis of up-to-date philosophical tendencies related to rehabilitation of game concepts
Key words: postmodernism, game, binarism, structure, subject

Поступила в редакцію 16.03.2007 г.