

Ханс-Петер Крюгер
**ОБ ИГРЕ И ЕЕ ГРАНИЦАХ В СМЕХЕ И ПЛАЧЕ
ВПЛОТЬ ДО НЕЗАВИСИМОЙ УЛЫБКИ**
(перевод с нем. **Ольги Корольковой**)

*1. Игровой характер человеческого поведения:
его границы в неразыгранной ситуации*

В наших западных культурах мы склонны следующим образом отвечать на вопрос о том, как выявить самодостаточную, во всяком случае сохраняющую самообладание личность: самообладание проявляется в том, что личность выражает себя в речи и/или соответственно невербально в мимике и жесте. Мы видели, что в этом определении очевидно ожидание соответствия основным ролям, которые и могут быть определены как социокультурные. Среди главных ролевых скрещений органичности и телесности экспрессивность тела доминирует в выражении, а в действии доминантой становится инструментальность организма. Хотя в языке выражение и действие могут быть объединены *expressis verbis*, в речи и на письме эти скрещения представлены по-разному. В сценарии основных ролевых игр язык явлен, в первую очередь, в форме речи, в рамках которой телесный габитус содержится в метафорически свернутом виде, не исчезая при этом и в письме – отсюда и проблема «следов» (Ж. Деррида). Это и есть феномен того, что мы позитивно определяем людей как таковых в зависимости от их способности что-то олицетворять и при этом еще и телесно воплощать. Следует спросить, каким же образом могут быть различены и изучены подобные позитивно определенные скрещения организма и тела? Этот вопрос возвращает нас назад к специфически человеческим поведенческим играм в их отличии от игрового поведения, которое мы разделяем с высшими млекопитающими. Игра в самом простом поведенческом смысле освобождает от определенных привязанностей и связывает с новыми побуждениями (в более развитом случае – с новыми мотивациями). Она, подобно игре с масками, разворачивается в игру основных социокультурных ролей и в игру с этими ролями. При этом, в отличие от игрового поведения (животных), обнаруживается следующая амбивалентность специфической поведенческой игры в роль и с

ролью.

С одной стороны, игра приобретает двойное значение «между связью и связанностью» [6, s. 289]. Связанность присуща как старой, так и новой связи. Очарование игры состоит не просто в связанностях, будь они старыми или новыми, а в постоянном обмене между ними. Освобождение от старой связи уже содержит в себе возможность освобождения от любой связи. Оно влечет за собой упоение свободой в смысле несвязанности вообще, по крайней мере – головокружительный момент невесомости, в противовес долженствованию поведения. В разрыве до сих пор определенных связей заключена опасность полностью потерять почву под ногами и легко выскользнуть в мировое пространство, не имея возможности вернуться к какой-либо взаимосвязи со своей телесностью – нечто, вроде стремления к высоте и одновременно боязни высоты. Наоборот, заключение новой связи предполагает утрату свободы как тотальной несвязанности: это значит снова быть в состоянии ходить, стоять, двигаться в соответствии со своей земной телесностью; это означает спасение от призрака безумия, в котором можно было бы безвозвратно затеряться.

Удовлетворение игры, в ее последовательном развитии, состоит в укрощении этой соблазнительной опасности потеряться в смене конкретных связей и оказаться в совершенно неопределенной несвязанности. Не случайно символическая практика игры в культурно-исторической перспективе начинается с ослепляющего и сковывающего страха, который заставляет людей разыгрывать их главные роли. Удовольствие наших современников от игр, от русских горок и прыжков с парашютом, вплоть до реализации психологических триллеров в собственной жизни, ничуть не уменьшается от опасности печального исхода. Укрощение игровой опасности и есть, собственно, начало игры. Оно заключается в «сохранении лабильного промежуточного положения связи, которая все время должна возобновляться, которая одновременно взаимна и противоположна, поскольку состоит из связывания и допущения связывания» [6, s. 289].

С другой стороны, игра живет двусмысленным положением «между действительным и кажущимся» [6, s. 289], то есть той разницей, которая обеспечивает превосходство данного способа связи над всеми другими возможными способами. Игровое

поведение животных ограничено в пространстве и времени многочисленными видами поведения (поиски пищи, строительство гнезда, поиски партнера и размножение, выращивание потомства, бегство, борьба). Кроме того, оно ограничено относительно коротким сроком молодости, то есть в своей совокупности возвращается к филогенетическому функциональному кругу поведения популяции. Поведенческая игра человека, напротив, происходит в широком вариативном поле культур и состоит в испытании всех возможных способов поведения, которые потенциально распространяются на все время жизни индивида. А если предпочтение способа связи не задано функциональным кругом поведения популяции, в действие вступают другие критерии, а именно различие между действительным и кажущимся.

Обычно эта двусмысленность между действительностью и видимостью разрешается в пользу общепринятой действительности. В привычной серьезности доминирует связанность, основанная на предпочтении повседневных потребностей, в игре же – связанность с игровым миром кажущегося, а это уже другой, по возможности новый способ связи. В конце концов, выпадающая из обыденности игра выделяется из сферы повседневной серьезности своими противоположными способами разрешения противоречий. То, что лишь мимоходом может обыгрываться в обычной жизни, становится игровой серьезностью и самостоятельной ценностью – вспомним, к примеру, об истории искусства. Прежде чем я вернусь к рассмотрению исторических социокультурных связей игровой символики с сакральным и явленным постсакральным, речь пойдет о связи игровой символики со страстями и увлечениями индивида, обусловленными его плотским началом. В конечном итоге, индивидуальное проявляется как поведенческое условие собственной телесности. Оно отличается от правил основной роли своими страстями и увлечениями, при этом возможность реализации главной роли кардинально не отрицается. В известной мере, это отличие (в смысле индивидуально предопределенного неприятия основной роли или перешагивания ее границ) содержится в символике имен, которыми нарекают во время ритуала, отмечающего рождение или вступление во взрослые члены общины. Но эти отличия могут больше рассказать об

индивидуальности, чем сам ритуал. Они могут стать необходимыми и тем самым выйти за границы игры, за границы взаимной и обратной связи.

В противоположность амбивалентностям игры, феномены позитивного самоопределения приобретают вполне конкретное значение (олицетворение, организм) и конкретный смысл (воплощение, тело) в процессе выражения, реализации и проговаривания основной роли. Игра *в* роль принципиально минимизирует опасность игры *с* ролью, даже с ролевой сущностью человеческого бытия. Роль сводит игровую опасность к поведенческой мере, к соразмерности. Надевший маску удерживает от полета за пределы реальности своего двойника, играющего роль. Но однозначность и односмысленность ролевого феномена проясняются лишь в сравнении с феноменами игры, то есть в сравнении с двузначностью и двусмысленностью. Пока я лишь играю *в* роль, идентифицируя себя с нею, смысл моей игры раскрывается для меня в том значении, какое эта роль имеет для других. Но когда я играю *с* ролью, даже в случае индивидуально обусловленного отличия от нее, противоречия моей ролевой игры очевидны и мне самому. Возможно, они усилены еще и тем, что в них меня убеждает другой любитель играть на понижение или повышение роли.

В связи с этим следует вспомнить о моменте абсолютно свободной невесомости, которая не может быть выражена в аспекте телесности. Обратной стороной упомянутого опьянения свободой является опасность, что, в противовес поведенческим возможностям, игра может стать совершенно самостоятельной. Если человек может трансформировать игровое поведение в поведенческие игры, почему же невозможно перевести поведенческие игры в безграничную игру, пожертвовав связанностью в пользу освобождения и отказавшись от приоритета действительности в противовес видимости игры? Ведь не существует заведомой договоренности, что сводить игру к реконструируемой человеком поведенческой надежности значит отказаться от многозначности разрешения проблем поведения и многосмысленности его обновленных связей. Не отрицаем ли мы наш скрытый опыт, что изменения, наблюдаемые в нас самих и в окружающих, возможно простираются в сферу безграничного?

Мы познаем поведенческие границы игры в смехе и плаче, но не только в пору детства, когда мы падаем и ударяемся, когда нас дразнят и высмеивают; и не только в юношеском символическом перенесении эротических порывов, когда мы воображаем себе первое прикосновение и первый поцелуй, боимся первого отказа и окончательного разрыва с любимым существом. Порожденные культурой, которая одержима самосознанием и опасно скатывается к превращению в чисто игровую культуру, мы должны вновь познать границы игры и связанные с ними границы поведения.

Большой заслугой Хельмута Плеснера было то, что уже в 1930-е годы он сделал философский вывод из игрового характера человеческого бытия, энергично и показательно поставил проблему границ этой игры. Сделать вывод означало установить общую связь между тем, что требовало объяснения (*explanandum*), т. е. спецификой человеческого поведения, и объясняющим (*explanans*), т. е. существовавшим прежде представлением о сути человека: «Наука не спрашивает, почему жизнь серьезна, она спрашивает, почему жизнь – игра. Наука не воспринимает всерьез редкие попытки принять игру за основу и видеть подавленность бытия в утрате его изначальной легкости, в потере по сути еще возможной свободы» [3, s. 8].

Плеснер пишет это в связи с философской оценкой книги Бойтендийка (*Buytendijk*), дружественного ему исследователя [1]. Постановка проблемы у Плеснера при этом совершенно противоположна. Раньше человеческая игра воспринималась инструментально или функционально как подготовка или упражнение в чем-то другом, а именно в серьезности культуры, которая считалась базисной. Серьезность эта, в свою очередь, понималась как работа или другие формы деятельности или языка. «В теориях игры существует одна сложность. Они хотят понять свои возможности, при этом стремятся вывести их понятийно из базиса серьезности. Игра и ее неразумность несут на себе груз доказательств, что они не соответствуют экономичности и расчетливости жизни» [3, s. 8]. В «образе игры», в «амбивалентности» между стремлениями «и к самостоятельности, и к связи» вспоминается «забытая в битвах и заботах глубина невинной жизни». Исходя из «хрупкого

равновесия» между стремлениями к самостоятельности и к зависимости, мы, люди, нуждаемся в «неопределенной середине» между тем и другим. Она должна быть «достаточно неопределенной, чтобы сберечь изменчивость того, что нельзя рассчитать, и в достаточной степени серединой, чтобы не дать преимуществ ни одному из этих стремлений» [3, s. 8]. Тогда, с точки зрения антропологии, совсем не удивительно, а даже ожидаемо, что «первичными игровыми сферами станут эротика и борьба» [3, s. 8].

И не случайно именно в речи из гронингерской ссылки в середине 1930-х годов Плеснер делает феноменологическое наблюдение по поводу проблемы поведенческих границ в возможных человеческих играх. Собственно, следует лишь спросить, что происходит, когда положение, в которое попадают люди, не может быть объяснено ими самими? То есть на это положение нельзя реагировать ни соизмеряясь с основной ролью, ни в игровом смысле, используя противоречия между людьми. Тогда ситуация не может быть воспринята серьезно. Она не воспринимается ни через в большей или меньшей степени однозначную власть над организмом, ни через в большей или меньшей степени конкретное телесное выражение, ни через их скрещение в языке. Но невозможно и овладеть положением, играя многозначностью и многосмысленностью в переплетении телесного выражения и владения организмом, ведь избыток значений и смыслов все еще связан с их взаимной противоположностью. Человеческая игра отличается в конце концов тем, что участвующие в ней партнеры взаимно признают хоть и не просчитываемую, но считающуюся всем известной противоположность; признают возможность перебежек от одного (старого) к другому (новому) направлению обусловленности, от реального (серьезное) к видимому (игра) миру; то есть признают амбивалентность игры. Плеснер понимает смех и плач как такие феномены, которые активизируются, когда человеческое поведение наталкивается на неустранимую «границу между смыслом и не-смыслом». Человеческое поведение выходит здесь «за пределы для него возможного, и субъект поведения, человек, отвечает на это смехом или плачем. Ограниченность многозначностью ссылок вызывает смех; ограниченность

отсутствием ссылок, уничтожение соразмерности в целостности бытия вызывает плач» [6, s. 383].

Такой подход философской антропологии к трактовке границ поведения, а также границ поведенческих игр человека, часто был не правильно понят. Конечно, Плеснер, как и каждый другой, знал, что жестикуляционное обыгрывание смеха или плача может проявляться в любых видах человеческого поведения. Он знал также и то, что смех и плач могут быть составной частью поведенческих игр, и даже очень важным моментом последних. Все эти проявления смеха и плача Плеснер отмечает в «поводах» [6, s. 277ff, s. 333ff] смеяться или плакать. Но можно спросить себя, что же обыгрывает это обыгрывание, и что же обобщают эти обобщения? Почему они могут стать поводом внезапного перехода к разыгрываемому смеху и/или плачу?

Так как здесь и сейчас речь идет о феноменологическом ограничении человеческого поведения применительно к специфически человеческому игровому поведению, мы должны отвлечься от того обстоятельства, что и смех, и плач, со своей стороны, могут быть разыграны и даже культивироваться как поведенческая игра в культурах смеха или плача. Мы не поймем культивирования смеха или плача, их утаивания или наоборот подчеркивания, превентивно опережающего или стратегического обхождения с ними, если мы не начнем с рассмотрения разыгрываемого смеха и плача, во власти которых вновь оказывается каждый рожденный. При этом выяснится, что трансформация (животного) игрового поведения в (человеческие) поведенческие игры должна сохранять возможность обратного движения, чтобы человек просто остался жизнеспособным. Игра, освобожденная в своей последовательности от поведения человеческого существа, должна иметь возможность вернуться к игровым связям его поведения. Перешагивающий через то, на что не может дать ответ его собственная телесность, – во всяком случае, представленная им лично, – хотя бы потенциально ставит на нечеловеческое.

2. Незыгранный смех и плач как специфически человеческие поведенческие границы: их общность.

Незыгранный смех и плач «проявляются как

неконтролируемые и неоформленные выплески обособившегося организма. Человек становится их жертвой: он сам делает это – в смехе, он вынужден это делать – в плаче. В них он отвечает на что-то, но не в оформленном виде, присущем языковому членению, мимическим движениям, жесту или действию. Он отвечает своим организмом просто как организмом, как бы не умея еще и сам для себя найти ответ. Потеряв господство над самим собой и своим телом, он являет себя существом бестелесным, которое живет в напряженной связи со своей физической сущностью, будучи неразрывно связанным с нею» [6, s.234 f]. Если спросить, что же разрушается в смехе и плаче, то это будет переплетение стремлений, с одной стороны, дать возможность выражения своей телесности, но в то же время сохранить исчезающий при этом организм. Органические процессы эмансипируются до автоматизма, становящегося анонимным. «Человек сотрясаем ими, он потрясен, у него перехватывает дыхание» [6, s. 274], не может быть конкретным образом воплощено ни телесное выражение, ни позиция, в которой можно было бы контролировать организм.

Плесснер характеризует это состояние как утрату личностью «самообладания», «но при этом личность остается личностью, так как тело принимает ответственность на себя» [6, s. 237]. Исходя из такой подмены, когда в смехе или плаче отвечает наш обособившийся организм или тело, мы можем представить ситуацию, в которой подобные неконтролируемые поведенческие варианты невозможны. Так, например, внешняя угроза может быть настолько сильна, что на смех или плач просто не хватит времени, и наступит паника. Помимо этого, могут быть и жестко фиксированы привилегии сдерживания или игры, а потому упомянутый человек не может, по крайней мере немедленно, разразиться смехом или слезами, для этого ему потребуется некоторая отсрочка. Тем не менее, смех и плач представляют специфически человеческое поведение, пусть даже, с точки зрения самосознания, необузданное и не прямое, поскольку руководит им, как уже было сказано, обособившийся организм или тело. Но такое поведение делает игру, в собственном смысле этого слова, невозможной.

Как сторонние наблюдатели подобных феноменов мы

замечаем, что в разных культурных и исторических контекстах в данной ситуации всегда происходит нечто человеческое. Речь здесь идет не о самообладании и даже не о модели самосознания, противоположной игре, а о феномене «наперекор всем противоположностям»: «Мы можем остаться верны истинному смеху и плачу только преодолевая безучастность зрителей» [6, s. 224, s. 262]. На вопрос, почему все происходит именно так, Плесснер отвечает: потому что «*потеря обладания в целом* требует выразительности». «Даже переживая катастрофу утраты обычного обладания своим телом, человек торжествует и утверждает себя в своей человеческой сущности... Действительная невозможность найти соответствующее выражение или подходящий ответ *и есть* как раз соответствующее выражение и единственно подходящий ответ» [6, s. 274].

Если допустить, что эксцентричность может совпадать не с самосознанием, а, по меньшей мере, с самообладанием в позиционируемом положении, то такое понимание границ человеческого поведения откроет новый вариант суверенности, которая будет выражена не в том или другом самостоятельном существовании, а в утрате или даже отказе от него. Изложенная Плесснером концепция свободы – это независимость в общеупотребительном смысле этого слова, нацеленная на завоевание дистанции по отношению к своему собственному существованию, особенно по отношению к собственному самосознанию, к Я. Эта дистанция устанавливается невольно, поскольку в процесс вмешивается тело, и Я не в силах незаметно или без последствий перепрыгнуть это расстояние, в то время как обычно оно поступало с собственным организмом совершенно произвольно. Именно здесь возможен акцентированный нами с самого начала философски-антропологический подход к собственному телу.

В поведенческой игре сам человек свободен *от* чего-то определенного и *по отношению* к чему-то определенному. Я больше не фиксировано в соподчинении выражения, действия и говорения, оно находится в переходном состоянии к другим видам соподчинения. Смех и плач делают человека свободным в обращении с чем-то неопределенным, но иначе, чем чистая, не

связанная поведенческими императивами игра. То самое Я, которое в игре являет себя таким свободным, оказывается недостаточным. Разочарование ждет не только позитивно фиксированное Я, но и Я, возникшее в игровой смене соподчинений. Такое Я еще знало иллюзии, восторги, возвышенные чувства, ведущие к разрыву связей, но могло преодолевать их благодаря своему самообладанию. Именно в игре, разрушающей связи, самообладание и власть над собственным телом казались особенно важными. Самообладание казалось и было возможным благодаря притягательной силе страха несвязанности и благодаря стремлению освободиться от этого страха. Теперь же пребывающее в состоянии смеха или плача Я растворяется в телесности. Но это уже не есть его собственная телесность, и обрести ее ему уже вновь не удастся. Я впадает в отрицание возможности самоопределения, из которого оно, собственно, и появилось.

Проблема суверенности, впрочем, возникает не столько из поддающихся определению языковых или игровых отношений, сколько из отношений неопределенности. Человек оказывается втянутым в эти отношения тогда, когда выходит из себя. «В утрате господства над ним (организмом – Х.-П. К.), в разрыве отношений с ним человек утверждает свое суверенное понимание непонятого, утверждает свою власть в бессилии, свою свободу и величие в принуждении» [6, с. 276]. Речь не идет больше только о смене перспектив, которая может быть оформлена и представлена посредством языка, суть заключается в новой смене позиций, в возможностях движения телесности. По-новому серьезным становится противостояние игры действию и говорению, но не через возвращение в обычное и необычное, и не через восстановление однозначности/односмысленности, а через встречу с бес-смысленным, которое невозможно оживить ни однозначностью, ни многозначностью.

При виде нарастающих всхлипываний, которые постепенно переходят в волну рыдания; при виде внезапного взрыва смеха, в раскатах которого слышится переход к судорожным спазмам, уже невозможно *точно* сказать, насколько однозначно или многозначно действует, выражает себя, чувствует, видит и слышит человек в этой ситуации. Размываются прежние различия

однозначного/многозначного, повседневного/ /необычного, серьезности/игры. Именно это настраивает нас время от времени на печальный или веселый лад. Рассуждая о восхождении подобных, лишь в игровом смысле воспринимаемых праформ к границам отсутствия смысла, Плеснер говорит о «разрыве тех взаимосвязей, которые скрепляют рассудок и волю» [6, s. 384].

Безусловно, что здесь речь идет о вторжении в безмерное, то есть туда, где уже нет облеченного в разумную речь пересечения действия и выражения, где даже игровая смена хоть какой-нибудь волевой определенности не обещает твердой почвы под ногами. И тем не менее, при взгляде на искренне смеющегося или плачущего, мы не могли бы с полной серьезностью утверждать, что смех и плач не выражают ничего специфически человеческого. Такое утверждение было бы, по меньшей мере, подозрительным для нас самих, и ситуация показалась бы нам искаженной, как чаще всего и происходит с теми, кто на таких утверждениях настаивает. Они проходят мимо таких случаев, когда, например, человек переживает смерть любви, составлявшей счастье его жизни; или когда человек уже не может смеяться, но все же смеется над чем-то конкретным (над шуткой) либо над самим собой (над своей ролью или индивидуальностью, обусловленной этой ролью) – так человек становится жертвой спазматического смеха.

С другой стороны, те, кто видит в подобном смехе или плаче нечто специфически человеческое, должны согласиться, что они не имеют этого в виду в эмпирически репрезентативном смысле. Конечно, смех и плач не должны быть эмпирически массовым явлением, чтобы их можно было отнести к специфически человеческим ситуациям. Человеческое существование не может быть ни утверждено, ни даже сохранено перманентностью этих феноменов. В ситуациях неразыгранного смеха и плача речь идет не о специфике человеческих оснований, а о человеческой безмерности, то есть об экстремальных границах поведенческих возможностей. Их человеческий характер выявляется лишь в контрастном сопоставлении с предыдущим спектром поведения, на границе между смыслом и отсутствием смысла, откуда хорошо видно, что было утрачено или завоевано. Здесь следует говорить не о том, что разыгрывается в человеческом существовании, а о том, что в нем поставлено на игру. Смех и плач становятся знаками

той черты, на которой семиотические элементы соподчинения организма и тела наталкиваются на непроходимую границу, сохраняющую человеку жизнь. Здесь мы вновь встречаемся с «категорической обусловленностью» Плеснера.

После беглого знакомства с позитивно определяемыми поведенческими феноменами, мы вновь видим в поведенческих границах между смыслом и отсутствием смысла то, что, в отличие от биотического уровня самоорганизации, было обозначено нами как ничто, чувство негативного: «Однозначность, односмысленность ограничены не только многозначностью, многосмысленностью, но и свободой смыслов и значений. Язык, средство для понимания и жизни вообще, не имеет слов для выражения этого. Он открывает и утверждает отношения, ссылки, связи, и отвергает все, враждебное им, как противное смыслу, бессмысленное, безрассудное. Здесь следует проводить ясное различие между тем, что делает взаимосвязь невозможной, поскольку противоречит ее условиям (например, в логическом, грамматическом аспекте), – и тем, что вообще не входит в понятие смысловой и взаимообусловленной связи» [6, s. 381].

3. Различие между неразыгрываемым смехом и плачем.

Вначале об их общих чертах. Подобному смеху и плачу свойственно то, что они в целом пытаются ответить на вопрос о пограничных ситуациях, которые не могут быть определены никаким само собой разумеющимся конкретным или игровым образом. В дальнейшем нас будет интересовать противоположность этих феноменов, на которую раньше обращалось мало внимания, а именно в ней обнаруживается целый спектр проблем. Противостояние смеха и плача основано на противоположных «направлениях, избираемых человеком в подобных пограничных ситуациях. Поскольку пограничное положение, в котором парализуется возможность любого поведения человека, дает о себе знать двойственным образом, характерным ответом становятся лишь две критические реакции. Смех отвечает на это бескомпромиссной многосмысленностью, плач преодолевает паралич поведения с помощью снятия относительности бытия» [6, s. 378].

Смех можно понимать как перенесение центра поведения

вовне, которое увлекает за собой и не может быть больше сбалансированным никакой внутренней организацией поведения. Это различие между перенесением центра поведения вовне и вовнутрь мы назвали разницей между эксцентрированием (олицетворением, организмом) и рецентрированием (воплощением, телом). В процессе смеха организм выходит за пределы тела. Эксцентрирование внезапно обгоняет рецентрирование и оставляет его позади себя. Тело остается, так сказать, сидеть на месте, в то время как организм неудержимо стремится вперед и, оборачиваясь назад на тело, радостно демонстрирует свое освобождение. Такая сцена видится, вероятно, самому смеющемуся, в характерной противоположности к плачущему. Явлена она может быть двояким образом.

Конкретное олицетворение организма может не соответствовать ни одной из возможностей тела быть активным. Точно так же это конкретное олицетворение может быть уязвимо, благодаря чему возрастает дистанцирование с возможностями тела, вплоть до разрыва с ним, и между той и другой стороной устанавливается неконтролируемое неравновесие. В данном случае, это можно было бы считать реализацией для тела возможности полностью высмеяться; конкретное олицетворение может показаться здесь устойчивым, поскольку оно определяет меру силы смеха. Если бы все завершилось первыми взрывами смеха, мы никогда не поняли бы его как настоящую поведенческую границу, где, как принято говорить, он застревает в горле: мы остановились бы на одной из смеховых повседневных форм, вплетенных в игру с другими или с самим собой.

В ситуацию неразыгрываемого смеха как поведенческой границы попадает тот, кому явлен эффект безмерности. Идентификация смеющегося с самим собой должна быть непременно достигнута, даже если причиной смеха казались другие. Ставшее бестелесным олицетворение уже не есть мой собственный организм, который я могу непосредственно ощущать и использовать по собственной воле именно потому, что это мое личное органическое тело. Мой организм представляется мне другим, равным всем иным организмам, находящимся, как и они, вне моей власти. Там, где, благодаря конкретному олицетворению, смеющийся казался изначально довольно сильным, обратный

эффект порождает определенную беспомощность и неуверенность. В те пределы, где я высмеивал своего лучшего друга, свое тело, я и не могу взять его с собой. Непосредственный и прямой доступ к этому единственному организму оказывается потерянным. Смеющийся едва ли становится жертвой тела в результате паралича поведения, в то время как его органическое сознание совершенно свободно и держится весьма бодро. Это было бы фантастическим допущением, ведь когда рвется нить, на которой держались наши представления, исчезают и сами эти представления. Не тот, кого высмеивают, а тот, кто сам оказался подвержен неразыгрываемому смеху, передает ответ на ситуацию собственному организму. То, что позволило, смеясь, сделать первый шаг, сломало ему ноги, почему и стоять он уже больше не может. Смеющийся подобным образом уже не может спросить себя, будет ли он и дальше смеяться или начнет в конце концов плакать. Разорванный между двумя поведенческими моделями, он доверяет ответ своему анониму.

Тем не менее, такой неразыгрываемый смех не должен происходить из высмеивания. Затронутый смехом изначально попадает в окружение многообразных проявлений эксцентричного, которые влияют на его телесные возможности извне. Эти олицетворения организма растворяются затем в представлении о противоположных возможностях в овладении телом. Относительно надежным исходным пунктом становятся теперь способности тела менять роли, подобно платьям. Кто же не знает таких переодеваний, устраиваемых детьми! Но эта игра в путаницу выходит из-под контроля в неразыгрываемом смехе взрослых, которые недостаточно выросли для своих ролей, хотя и срослись с ними. Тот, кто, начиная смеяться, с видимой уверенностью менял костюм, становится, так сказать, складом марионеток, за нити которых дергают другие, играя при этом часто во взаимоисключающие игры. Но и здесь, если угодно, мультфильм прерывается, тогда как представление продолжает идти дальше. Представление затронутых смехом заканчивается там, где смена костюмов уже не согласуется с телесными возможностями. Дальнейший смех превращается в паралич всех возможных вариантов органического поведения. Возможности организма уже не находят себе противовеса в телесности,

телесность же теряет свое место в органичности. В процессе смеха тело предается обратному движению вовне, в мир, как будто бы оно стало организмом без всяких внутренних связей. Но таковым оно не является. Движение совершается из пустоты в пустоту, но при этом оно становится анонимным, спазматическим. Первоначальный телесный смех над внеположными ему возможностями организма превращается в маркирование своих границ по отношению к органическому олицетворению.

В представлении человека, охваченного неразыгрываемым смехом, высвобожденный смех возвращается к такому варианту обратного движения, который не может быть ясно прочитан, его контуры расплываются. Воображаемая смена перспектив доходит в своей комичности до границы, за которой она уже не может быть разыграна как смена позиций. Игре выщучивания, которая может быть исходным пунктом смеха, уже не соответствует никакая возможность возвращения к соответствующей поведенческой игре. Первоначальный смех, с которым еще было связано какое-то определенное представление, ускользает от смеющегося и видится стороннему наблюдателю как продолжение смеха, ставшее анонимным. Хотя наблюдателю может быть трудно обнаружить момент поворота от первоначального к анонимному смеху, смех все-таки являет себя еще как смех. В первую очередь, это касается его противоположности плачу, хотя позже мы увидим, что они близки друг другу в анонимности поведения.

Рассматривая эту фазу длящегося смеха (в перспективе – длящегося плача), которая находится между соответствующей начальной фазой и чисто анонимной реакцией организма, Плеснер образно пишет: «Открытость, непосредственность, спонтанность характеризуют смех; закрытость, опосредованность, постепенность – плач. Такие характеристики не случайны. Смеющийся открыт миру. Пребывая в состоянии освобожденности и оторванности от земли, человек хочет видеть свое единство с другими. В полную силу смех расцветает лишь в сообществе смеющихся вместе» [6, s. 368]. Когда наблюдатель тоже присоединяется к смеху, приостанавливается обезличивание смеха в анонимности. Поскольку в игру вступают новые персонажи, поведенческая ситуация выходит из своей

неопределенности. Возможно, сотоварищ по смеху придает храбрости для того, чтобы продолжить смеяться, а тем самым еще более отчетливым становится намерение уберечь смех от анонимного застывания.

В сравнении с разыгрываемым смехом, разыгрываемый плач представляет собой противоположный способ выйти из равновесия организма (Körper) и тела (Leib). Внешне плач выглядит как рецентрирование, не сбалансированное никаким эксцентрированием. Организм уже не может противостоять телу. Он постепенно растворяется в движении тела к самому себе; тело побеждает, но при этом теряется и способность владеть организмом. Однако, на этот раз организм не высвобождается вовне, увлекая за собой тело, а совсем наоборот – тело проваливается внутрь самого себя и тянет за собой организм: «Мы становимся мягкими. Напряжение ослабляется, но усиливается чувствительность. В акте внутренней капитуляции, которая имеет для плача как дезинтегрирующее, так и конституирующее значение, происходит выпадение человека из ситуации нормального поведения – он обособляется. Захваченный этим процессом, человек приобщается к анонимному «ответу» своего организма. Так плачущий закрывается от мира» [6, s. 371].

Многочисленные связи с миром ведут в смехе к излишне большой открытости организма, для которого уже не важны соображения тела. В плаче же смысл мира вообще растворяется в телесности, которая концентрирует, замыкает и наглухо закрывает и себя саму, и связанные с ней возможности овладения организмом. В обоих феноменах, пусть даже в противоположном виде, снимается пограничная функция Я в определении поведения и игры. Обычное скрещивание организма и тела, которое имеет целью создать однозначно/односмысленно определенную или амбивалентно-игровую, но, в любом случае, конкретную позицию, разрешается в погружении вовнутрь или в выплеске наружу. То, как выглядят смеющиеся и плачущие, можно сравнить с фотосъемкой: тени появляются как при передержке кадра, так и при его недодержке. Любой взор затуманивается слезами, будь то слезы смеха или плача. В это время вторая часть нашего Я, прихотливая телесность, отброшенная к своим вегетативным потребностям, находит шансы спасения или вовлекается в

повторение. Именно потому, что плачущий замкнут в себе, он в большей степени нуждается в помощи повторений, чем смеющийся. Но как раз из-за этого трудно прийти на помощь, так как она может оскорбить стыдливость плачущего. И если окружающие не охвачены сочувствием и не раздражаются спонтанным совместным плачем, их соучастие может быть лишь косвенным, тактично отвечающим непрямолинейному характеру плача.

Неразыгрываемые смех и плач могут привести к примирению с самим собой. Например, человек считает некую роль своей сущностью, но он не дорос до нее и давно сросся с другой ролью. Горизонт истории его жизни сужается. Из всех возможных черт в его лице категорично запечатлевается лишь одна. Человек хочет, к примеру, выразить свою любовь в поэтическом или музыкальном образе. Однако, при этом он оказывается лишь в жалком положении, которое никому не нравится, но может принести нашему герою многочисленные выражения сострадания. На каждом жизненном пути между *личностью* и ее индивидуализацией встречается игра такими возможностями. Поначалу они могут реализоваться в случайных сочетаниях, но затем они будут предъявлять заниженные или завышенные требования к человеку.

Восприятие себя самого как неопределенности, в которой смешано комическое и трагическое, требует посредника, игровым образом соединяющего эти начала, однако, сам посредник не может быть при этом объектом игры. В смехе или плаче игра в маске и с маской сгущается до определенных черт *характера*, утверждающегося по эту сторону простой случайности или преодолеваемой судьбы. Поскольку характер не вовлечен в игру, он и есть медиум, в котором игровым образом скрещиваются организм и тело. В высвобождении смеха и плача человек вновь возвращается к своему организму, как будто бы в слаженную игру вступили органические олицетворения, предоставляющие возможность выражения собственному телу, и телесные воплощения, которые по-своему также могут рассматриваться как организм.

В этом и заключено действие как неразыгрываемого смеха, так и неразыгрываемого плача взрослых людей, которое связано с

потерей собственного Я и незаменимо для его нового обретения. Человек познает свои индивидуальные границы в позитивном или игровом самоопределении и устанавливает рамки допусков, в которых он независим и не поддается внешнему определению. Но в обоих способах переложения поведенческого ответа с индивидуальной внутренней личности на ее телесность существует опасность потерять себя, не имея при этом возможности прорваться к новому самосознанию, которое расположено по другую сторону собственного самоопределения. Перипетии поведения смеющегося или плачущего упираются в этом случае в повторяющуюся потерю себя самого, в такое повторение, в котором возрастает чувство обиженности и оскорбленности, превращаясь в конечном итоге в болезненное принуждение. Поворот от поведения, однозначно определенного самосознанием или игрой, к принужденному поведению плача или смеха очень резок. Медиумами, обеспечивающими возможность человеческого существования, вновь обнаруживают себя уровни самоорганизации, свойственные организму. В феноменологическом сравнении с животными, растениями, неорганическими телами проявляется граница специфически человеческого спектра поведения. Мы привыкли преодолевать эту границу, существует она в виде психосоматических расстройств или цивилизационных недугов. Изначально мы не связываем сущность человека с регрессией его поведения, хотя важно заметить, что философская антропология предпринимает шаги в этом направлении.

4. Улыбка независимости

Плесснер замыкает цепь феноменов, касающихся поведенческих границ, улыбкой, которая активно и широко представлена во всех человеческих культурах и для которой человек даже обладает врожденной мимической предрасположенностью [2]. Во многих обществах улыбка культивируется особенно, и связано это не с врожденными поведенческими механизмами, как в случае смеха и плача, а с превентивным сдерживанием анонимной поведенческой фазы плача и смеха. В дальнейшем речь пойдет не обо всех возможных эмпирических видах улыбки, но о том феномене улыбки, который находится в контексте неразыгрываемого смеха и плача. Только когда будет понято это

антропологически феноменологическое положение человеческой улыбки, можно будет увидеть ее особенные культурно-исторические воплощения, стилизации и уклонения от нее.

Плесснер называет феномен улыбки «зеркалом» и «мимикой человеческой позиции», многозначность которой двусмысленна по отношению к многозначности молчания [4, s. 429, 431]. Такой улыбкой мы продолжаем цепь феноменов, которые из смены перспектив, выраженной посредством языка, ведут назад к позиционной смене телесности. Смеясь или плача, человек становится «жертвой своих эксцентрических пределов, улыбаясь, он находит им выражение». Человек сохраняет дистанцируемость от этого выражения, не оформляя ее, однако, языковыми средствами. В улыбке господствует «равновесие жестов, выполняющих функцию маски, с помощью которых могут быть одинаково выражены как нежность, так и агрессивность, как открытость, так и замкнутость. Улыбка сама собой перетекает из сферы непринужденных мимических жестов в сферу продуманных жестов, не поддающихся, тем не менее, обоснованию, поскольку они могут выражать все и ничего. Так человек сохраняет дистанцию по отношению к себе и к миру и, играя с нею, не в состоянии ее продемонстрировать» [5, s. 208f].

Потенциальная полнота человеческого существования, умение менять и скрещивать позиции и перспективы, может быть выражена именно в улыбке, на границе «между естественным и продуманным жестом»: «Природа становится искусством. Спонтанная символика тела становится аллегорией» [4, s. 427]. В момент наибольшей многозначности улыбки проявляется необоснованность потенциальной полноты бытия, которую в следующий момент мы вновь стремимся обосновать.

Независимая улыбка создает впечатление, что мы приняли опыт собственной неопределенности и, при всей его многозначности, выражаем в нем нечто другое, не становясь при этом ни жертвой, ни творцом. Игра уже не может иметь совершенно нового начала, как если бы мы все еще были связаны с предыдущими формами самоопределения. Но если игра не может обновиться, она может стать более свободной, чем прежде. Эта свобода в собственном самоопределении могла бы помешать взаимодействию с другими, но не должна этого делать. К данной

проблеме я вернусь в разговоре о балансе между формами обобщения и обобществления личности. Их неравновесие может привести к опустошению улыбки или к уклонению от нее. В то время как только историческое равновесие между общественными связями и социальной эмансипацией индивида делает возможным выявление аллегории в постоянной возможности улыбки.

1. Buytendijk F. J. J. Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen der Menschen und Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb, Berlin 1933.
2. Eibl-Eibesfeldt I. Die Biologie des menschlichen Verhaltens. Grundriß der Humanethologie, München 1995
3. Plessner H. Das Geheimnis des Spielens, in: Geistige Arbeit. Zeitung aus der wissenschaftlichen Welt (Neue Folge der Minerva), hrsg. v. Hans Sikorski, Berlin/Leipzig (Walter de Gruyter & Co Verlag) 1934, Nr. 17 (5. 9. 1934).
4. Plessner H. Das Lächeln, in: Ders., Gesammelte Schriften, Band VII, Frankfurt/M. 1982.
5. Plessner H. Die Frage nach der *Conditio humana*, in: Ders., Gesammelte Schriften, Band VIII, Frankfurt/M. 1983.
6. Plessner H. Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens, in: Ders., Gesammelte Schriften, Band VII, Frankfurt/M. (Suhrkamp) 1982.