

## Куклы в системе культуры

Каждый существенный культурный объект, как правило, выступает в двух обликах: в своей прямой функции, обслуживая определенный круг конкретных общественных потребностей, и в «метафорической», когда признаки его переносятся на широкий круг социальных фактов, моделью которых он становится.

Мы связываем со словом «машина» определенные научно-технические представления. Однако, когда мы читаем слова Анны Карениной о ее муже «злая машина» или говорим «бюрократическая машина», мы пользуемся понятием «машина» как моделью широкого круга разнообразных явлений, по сути дела, никакого отношения к машине не имеющих. Можно было бы выделить целый ряд таких понятий: «дом», «дорога», «хлеб», «порог», «сцена» и т. д. Чем существеннее в системе данной культуры прямая роль данного понятия, тем активнее его метафорическое значение, которое может вести себя исключительно агрессивно, порой становясь образом всего сущего. Кукла принадлежит к таким коренным понятиям. Для того чтобы понять «тайну куклы»<sup>1</sup>, необходимо ограничивать исходное представление «кукла как игрушка» от культурно-исторического — «кукла как модель».

Только на основе такого разделения можно подойти к синтетическому понятию «кукла как произведение искусства».

Кукла как игрушка, прежде всего, должна быть отделена от, казалось бы, однотипного с нею явления статуэтки, объемного скульптурного изображения человека. Разница сводится к следующему. Существуют два типа аудитории: «взрослая», с одной стороны, и «детская», «фольклорная», «архаическая», с другой. Первая относится к художественному тексту<sup>2</sup> как получатель информации: смотрит, слушает, читает, сидит в кресле театра, стоит перед статуей в музее, твердо помнит: «руками не трогать», «не нарушайте тишину» и уж конечно «не лезьте на сцену» и «не вмешивайтесь в пьесу». Вторая относится к тексту как участник игры: кричит, трогает, вмешивается, картинку не смотрит, а вертит, тыкает в нее пальцами, говорит за нарисованных людей, в пьесу вмешивается, указывая актерам, бьет книжку или целует ее<sup>3</sup>. В первом слу-

<sup>1</sup> Выражение М. Е. Салтыкова-Щедрина из сказки «Игрушечного дела людшки» (*Салтыков-Щедрин М. Е. Собр. соч.: В 20 т. М., 1974. Т. 16. Кн. 1. С. 116*). Для осмысления нашей темы фундаментальное значение имеют две работы: *Гиппиус В. В. Люди и куклы в сатире Салтыкова // Гиппиус В. В. От Пушкина до Блока. Л., 1966; Якобсон Р. О. Статуя в поэтической мифологии Пушкина // Якобсон Р. Работы по поэтике. М., 1987 (первая работа появилась в 1927 г., вторая — в 1937 г.)*.

<sup>2</sup> Понятие «художественный текст» использовано здесь в широком значении как «всякое произведение искусства», включая создания изобразительных и сценических искусств.

Художественное произведение выполняет свою общественную функцию потому, что текст его обладает особой организацией, которая определена как исторической реальностью и отношением с другими текстами, так и внутренними закономерностями построения произведения как целого. Сейчас производятся попытки рассматривать произведения искусства в ключе этой методики.

<sup>3</sup> Мы для наглядности упрощаем: в реальном художественном восприятии обязательно присутствуют оба момента, но один из них может доминировать, а второй — отступать на задний план.

чае — получение информации, во втором — выработка ее в процессе игры. Соответственно меняется роль и удельный гес трех основных элементов: автора — текста — аудитории. В первом случае вся активность сосредоточена в авторе, текст заключает в себе все существенное, что требуется воспринять аудитории, а этой последней отводится роль воспринимающего адресата. Во втором вся активность сосредоточена в адресате, роль передающего имеет тенденцию сокращаться до служебной, а текст — лишь повод, провоцирующий смыслопорождающую игру. К первому случаю принадлежит статуя, ко второму — кукла. На статую надо смотреть — куклу необходимо трогать, вертеть. Статуя заключает в себе тот высокий художественный мир, который зритель самостоятельно выработать не может. Кукла требует не созерцания чужой мысли, а игры. Поэтому излишнее сходство, натуральность, подавляющая фантазию слишком большая подробность вложенного в нее сообщения ей вредит. Известно, что радующие взрослых дорогие «натуральные» игрушки менее пригодны для игры, чем схематические самоделки, чьи детали требуют напряженного воображения. Статуя — посредник, передающий нам чужое творчество, статуя требует серьезности, кукла — игры.

Эта особенность куклы связана с тем, что, переходя в мир взрослых, она несет с собою воспоминания о детском, фольклорном, мифологическом и игровом мире. Это делает куклу не случайным, а необходимым компонентом любой зрелой «взрослой» цивилизации. Однако, тяготея к упрощению, кукла может переносить в сферу игры и воображения не только материальные элементы (оторванные руки или ноги, замена лица тряпочкой не создает препятствий для игры), но и элементы поведения: ей не нужно говорить — играющий говорит и за нее, и за себя; ей не нужно двигаться — она может неподвижно лежать, а играющий будет играть, что она ходит, бегает и летает. В этом смысле двигающаяся кукла — заводная игрушка или театральная кукла — представляет собой некое противоречие, шаг от куклы-игрушки к более сложным видам культурного текста.

Двигающаяся кукла, заводной автомат, неизбежно вызывает двойное отношение: в сопоставлении с неподвижной куклой активизируются черты возросшей натуральности — она менее кукла и более человек, но в сопоставлении с живым человеком<sup>4</sup> резче выступает условность и ненатуральность. Чувство неестественности прерывистых и скачкообразных движений возникает именно при взгляде на заводную куклу или марионетку, в то время как неподвижная кукла, чье движение мы себе представляем, такого чувства не вызывает. Особенно наглядно это в отношении выражения лица: неподвижная кукла не поражает нас неподвижностью своих черт, но стоит привести ее в движение внутренним механизмом — и лицо ее как бы застывает. Возможность сопоставления с живым существом увеличивает мертвенность куклы. Это придает новый смысл древнему противопоставлению живого и мертвого. Мифологические представления об оживании мертвого подобия и превращении живого существа в неподвижный образ универсальны. Статуя, портрет, отражение в воде и зеркале, тень или отпечаток порождают разнообразные сюжеты вытеснения живого мертвым, раскрывающие сущность понятия «жизнь» в той или иной системе культуры. Появление в исторической жизни, начиная с Ренессанса, машины как новой и исключительно мощной общественной силы породило и новую метафору сознания:

<sup>4</sup> Сравнение это в случае с неподвижной куклой просто не возникает: неподвижную куклу не сравнивают с живым человеком, а играют, что это и есть живой человек; тождество не устанавливается по признакам, а постулируется.

машина стала образом жизнелюбивой, но мертвой в своей сути мощи. В конце XVIII в. Европу охватило повальное увлечение автоматами. Сконструированные Вокансоном заводные куклы сделались воплощенной метафорой слияния человека и машины, образом мертвого движения. Поскольку это время совпало с расцветом бюрократической государственности, образ наполнился социально-метафорическим значением. Кукла оказалась на скрещении древнего мифа об оживающей статуе и новой мифологии мертвой машинной жизни. Это определило вспышку мифологии куклы в эпоху романтизма.

Таким образом, в нашем культурном сознании сложилось как бы два лица куклы: одно манит в уютный мир детства, другое ассоциируется с псевдожизнью, мертвым движением, смертью, притворяющейся жизнью. Первое глядится в мир фольклора, сказки, примитива, второе напоминает о машинной цивилизации, отчуждении, двойничестве.

Таков исходный материал «мифологии куклы», с которым приходится иметь дело создателю куклы как произведения искусства. Ни одна из названных выше ассоциаций не предопределяет автоматически того, что сделает с куклой художник. Как всякий материал искусства, эта исходная мифология может быть сдвинута, использована в прямом виде или полностью преодолена. Материал никогда не предопределяет содержания произведения, но он всегда значим и, вступая в отношение со всей художественной структурой текста, становится фактом искусства.

Специфика куклы как произведения искусства (в привычной нам системе культуры) заключается в том, что она воспринимается в отношении к живому человеку, а кукольный театр — на фоне театра живых актеров<sup>5</sup>. Поэтому если живой актер играет человека, то кукла на сцене играет актера<sup>6</sup>. Она становится изображением изображения. Эта поэтика удвоения обнажает условность, делает предметом изображения и самый язык искусства. Поэтому кукла на сцене, с одной стороны, иронична и пародийна, а с другой, легко становится стилизацией и тяготеет к эксперименту. Кукольный театр обнажает в театре театральность. Когда театральное искусство достигает столь высокой степени натуральности, что ему приходится напоминать себе и зрителю о сценической специфике, народное искусство кукольного театра становится одним из образцов для живых актеров. В периоды же, когда театр стремится преодолеть условность и видит в ней свой первородный грех, кукольный театр оттесняется на периферию искусства — возрастную и эстетическую.

Искусство второй половины XX в. в значительной мере направлено на осознание своей собственной специфики. Искусство изображает искусство, стремясь постигнуть границы своих собственных возможностей.

Это выдвигает искусство куклы в центр художественной проблематики времени, а скрещение в нем ассоциаций со сказкой (мир детский и

<sup>5</sup> Возможны, в иных системах культуры, и другие связи. Так, в японском классическом театре кукла-маска и живой актер органически слиты (см.: *Nakamura J. Noh: The Classical Theater*. New York; Tokio; Kyoto, 1971), а сицилианские марионетки связаны с культурой народной картинки (*Pasqualino A. L'opera dei pupi / Pref. di A. Buttitta*. Palermo, 1978).

<sup>6</sup> Поэтому настоящий кукольный театр — это не театр (ср. классический «Обыкновенный концерт» Образцова). Идеалом детского кукольного театра был бы такой, где роль капельдинеров исполняли бы дрессированные бульдоги, буфетчицы были наряжены поросятами или ведьмами в зависимости от пьесы и игра «как бы в театр» начиналась с порога. Сидящий среди зрителей и заливающийся смехом или слезами крокодил великолепно дополнял бы картину.

народный) и образцов автоматической, неживой жизни открывает исключительный простор для выражения вечно живых проблем современного искусства.

Антитезы живого/неживого, оживающего/застывающего, одухотворенного/механического, мнимой жизни / жизни «подлинной» находят столь широкое и разнообразное отражение в проблемах современного искусства, что делается очевидным, в какой мере неосторожно отводить кукольному театру периферийное место в общей системе сценического творчества.

«Кукольность» как особый тип игры живого актера, создающий эффект мертвенности, автоматизма, получала самое широкое применение в различных режиссерских трактовках. Широкие возможности несет соединение игры живых актеров с масками и куклами, столь характерное для обрядов и народного театра во многих его национальных традициях. При этом следует учитывать, что комплекс «кукольности» составляется в театре живых актеров из двух компонентов: лица-маски и прерывистости совершающихся толчками движений. Это создает возможность внутреннего конфликта, также хорошо известного в ряде национальных традиций народного театра и карнавала: сочетания лица-маски и контрастных его неподвижности бурных, бешеных «живых» движений.

Хорошо известный эффект оживания статуи Командора показывает, что совмещение живого актера и статуи-автомата (куклы) может порождать не только комический или сатирический, но и глубоко трагический комплекс впечатлений.

Однако кукла может нести и эмоционально противоположный заряд, ассоциируясь с игрой и весельем народного балагана и с поэзией детской игры. Наконец, особую и еще не исследованную художественную сферу составляет кукла в мультипликационном кинематографе, где ее эстетическая природа контрастно сопоставляется, с одной стороны, с привычным кинематографом, а с другой — с необъемной мультипликацией.

От первой игрушки до театральной сцены человек создает себе «второй мир», в котором он, играя, удваивает свою жизнь, эмоционально, эстетически, познавательно ее осваивает. В этой культурной ориентации стабильные игровые элементы — кукла, маска, амплуа — играют огромную социально-психологическую роль. Отсюда — исключительно серьезные и широкие возможности, присущие кукле в системе культуры.

---

# Ю. М. ЛОТМАН

## ИЗБРАННЫЕ СТАТЬИ в трех томах

*Издание выходит при содействии  
Открытого фонда Эстонии*

*This edition is published with the support  
of Estonian Open Foundation*

Таллинн  
„Александра“