**Культурный контекст формирования архаической техники**

Относительная простота архаической культуры, естественно, по сравнению с последующими культурами, позволяет выделить культурный контекст и условия, в которых складывается древняя техника. Таким контекстом являются архаические практики – охоты, захоронения, лечения, изготовление жилища и одежды, общения с духами и душами и ряд других. Замечательной особенностью всех этих практик является то, что все они выросли, так сказать, из одного корня – из представления о душе. Чтобы разъяснить это положение, рассмотрим семиотическую интерпретацию и особенности формирования представлений о душе и связанных с ней других архаических понятий. С семиотической точки зрения душа – это сложный тип знака, который мы в работе [77] назвали "знаком-выделения". В более ранней работе "Семиотический анализ знаковых средств математики" [75] мы различили три основные типа знаков: знаки-модели, знаки-символы и знаки-обозначения. В отличие от знаков-моделей и знаков-символов знаки-выделения не только замещают реальные объекты, но и накладывают на них при формировании знака произвольную организацию. Так анимистическое представление о душе, которое с семиотической точки зрения можно интерпретировать как знак-выделения, с одной стороны, замещает реальные предметы (людей, животных, растения), с другой – объясняет (для анимистического сознания) их поведение (при смерти душа навсегда расстается с телом, при обмороке временно покидает его, при сновидениях путешествует в некотором мире). Интересно, что объяснение здесь является относительно произвольным. Но определенный тип объяснения предопределяет затем понимание и видение (то есть структуру) замещаемого объекта. Наконец, все знаки могут употребляться как самостоятельные предметы (мы их называем "вторичными"); при этом ряд свойств замещенных в знаках предметов ("первичных") вносятся во вторичные. Например, планы полей в шумеро-вавилонской математике – это не только изображения (знаки-модели) соответствующих полей, но и самостоятельные (вторичные) предметы: их анализируют, преобразуют, к ним относят результаты вычисления площадей или знания о форме поля.

Итак, изобретение знака-души, как мы предполагаем, позволило архаическому человеку осмыслить явления смерти, обморока, сновидений и "появление зверей и людей, созданных с помощью рисунка". И не только осмыслить, что не менее существенно, создать соответствующие практики. Действительно, рассмотрим как архаический человек действовал с душой. Семиотическая формула действия со знаком-выделения такова: знак А (душа) включается в ряд операций преобразования а1, а2, а3 и т.д. (они потенциально задаются строением знака), в результате получаются знаки в1, в2, в3 и т.д. Эти знаки относятся к реальному объекту Х (в данном случае – человеку). Подобное отнесение позволяет в объекте Х выделить (отсюда название типа знака – знак-выделения) определенные атрибутивные свойства с1, с2, с3 и т.д., то есть в данном случае свойства и состояния души. Эти свойства позволяют человеку объективировать новый, уже идеальный объект Y – реальную душу. Необходимое общее условие действий со знаками-выделения: предварительное формирование связи-значения, то есть замещения объектов знаками. Характерная особенность знака выделения в том, что здесь объект Х и объект Y по материалу не совпадают, как это происходит в других типах знака. Например, знаки-модели (по другой классификации "иконические знаки") относятся к объектам Х, которые по материалу (но не по функции и природе) совпадают с объектом Y. Так пальцы (камешки, ракушки, зарубки, черточки), с помощью которых считали древние народы, являются знаками-моделями. Они относятся как к реальным предметам (объектам Х), которые считают, так и к соответствующим "совокупностям предметов" (объектам Y). Ясно, что по материалу – это один и тот же объект, но по функции – различные объекты. Объекты Y можно только считать, отсчитывать, соединять в группы или разделять на группы, с объектами Х можно делать и все то, что с ними обычно делают в той или иной практике.

Но вернемся к анализу формирования действий с таким знаком как душа. Первая операция а1 – "уход" навсегда души из тела; при отнесении к объекту Х (человеку, животному) эта операция осмысляется как смерть. Здесь опять мы видим, что известный человеку с давних пор эмпирический факт смерти (т.е. объект Х) не совпадает с формирующимся представлением о смерти Y. На основе такого осмысления формируется и соответствующая архаическая практика – захоронения, понимаемая древним человеком как создание (постройка) для души нового дома. В такой дом (могилу), это известно из археологических раскопок, человек клал все, что нужно было душе для продолжения на новом месте полноценной жизни – еду, оружие, утварь, одежду и т.д. (позднее богатые люди могли позволить себе унести с собой в тот мир лошадей, рабов, даже любимую жену). Понятно, что практика захоронения обусловила создание и формирование прежде всего новой технологии, техника в основном использовалась существующая.

Вторая операция а2 – "временный уход души из тела", что осмыслялось в представлении о болезни. На основе этой операции осмысления складывается архаическая практика врачевания (лечения), представляющая собой различные приемы воздействия на душу [уговоры души, преподнесение ей подарков – жертвы, создание условий, которые она любит – тепло, холод, влажность, действие трав и т.д., с целью заставить ее вернуться в тело (возвращение души в тело, осмысленное как "выздоровление" – это фактически обратная операция со знаком по сравнению с прямой – временным уходом души)]. Древнее врачевание предполагало как отслеживание и запоминание природных эффектов, так и комбинирование ряда практических действий, приводящих к таким эффектам. Другими словами, формировалась настоящая техника врачевания. Но, естественно, понималась она в рамках анимистического мироощущения.

Третья операция а3 – приход в тело человека во время сна другой души (или путешествие собственной души вне тела в период сна) – определила такое представление как сновидение. Соответственно обратная операция задала смысл пробуждения, выхода из сновидения. На основе этого формируется практика толкования сновидений, понимаемая как свидетельства души. Эта практика не имела прямого отношения к технике, поскольку целиком лежала в сфере поведения человека.

Четвертая операция, точнее две группы операций, имеющих исключительно важное значение для архаической культуры – это, во-первых, вызов души, предъявление ее зрению или слуху, во-вторых, обращение к душе, общение с ней, что достигалось, как мы отмечали, с помощью средств древнего искусства (рисование, пение, игра на инструментах, изготовление масок и скульптурных фигур и т.д.) [85, с 123-131]. В рамках этой практики формируется как специальная техника (например, изготовление музыкальных инструментов и масок, орудий и материалов для живописи и скульптуры), так и сложные технологии древнего искусства (рисование, танец, изготовление скульптур и т.д.).

С точки зрения анализа сущности техники обсуждению подлежит такой интересный вопрос: можно ли считать музыкальные инструменты, например флейту или барабан, техническим устройством. С одной стороны, здесь мы имеем все необходимые компоненты техники: технико-производящую деятельность, технико-использующую деятельность и специальное техническое сооружение– собственно музыкальный инструмент. Но с другой стороны, природный эффект от игры на музыкальном инструменте – это не эффект действия первой природы, а эффект психологический. В отличие от акустических воздействий музыкальный эффект предполагает понимание музыки, обучение ей, развитие в ходе обучения особых музыкальных способностей. Очевидно, возможны два подхода. В первом случае к технике мы будем относить лишь те технические сооружения, которые основаны на эффектах и процессах первой природы. В этом случае музыкальный инструмент – не техника. Однако такое решение влечет за собой ряд проблем. Во втором случае понятие эффекта и процесса природы может быть обобщено до любых природных эффектов и процессов, т.е. относящихся к первой природе или к психике человека, или к социальной "природе" (в последнем случае примером техники являются, вероятно, СМИ). Важно лишь одно: чтобы сохранялась сама оппозиция "естественное-искусственное". Так хотя музыкальные способности сознательно формируются и в этом смысле они являются искусственным продуктом музыкального воспитания и обучения, но если уже они сложились, то восприятие музыки вызывает в душе и психике человека процессы, которые в теоретическом музыкознании, музыкальной психологии и семиотике с полным основанием могут быть рассмотрены как естественные. Следовательно, в этом втором случае, к которому мы склоняемся, музыкальные инструменты могут считаться полноценной техникой.

Анализ показывает, что в архаической культуре все основные виды представлений и практик возникают по той же логике, причем представление о душе было исходным. Даже такая, вроде бы прямо не связанная с феноменами смерти, сновидений, болезни или искусства, практика как любовное поведение, как мы показали, выросла не без влияния представления о душе. Для культурологии материал архаической культуры позволяет сделать важный вывод: главным механизмом формирования культуры является "семиозис", т.е. изобретение знаков и действий с ними. При этом образование новых знаков подчиняется такому закону: или на основе одних знаков-выделения складываются другие более сложные, или один тип знаков-выделения является исходным для всех остальных.

Для философии техники важны четыре основных момента. Именно в архаической культуре сложился тот контекст (архаические практики), в котором формировалась древняя техника и технология. В архаической культуре человек открыл и научился использовать в своей деятельности различные природные эффекты, создав тем самым первую технику (орудия труда, оружие, одежда, дом, печь и т.д.). В области технологии основным достижением было освоение двух основных процедур: соединение в одной деятельности разных операций, относящихся до этого к другим деятельностям, и схватывание (осознание) самой "логики" деятельности, т.е. уяснение и запоминание типа и последовательности операций, составляющих определенную деятельность. Последняя задача, как показывают этнографические исследования, так же решалась на семиотической основе. Архаический человек создавал тексты (песни, рассказы), в которых описывалась деятельность, приводящая к нужному результату. В этих текстах помимо описания операций и их последовательности значительное место отводилось рассказу о том, как нужно влиять на души, чтобы они помогали человеку. Сегодня мы эти фрагменты текста относим к древней магии, хотя магия не то слово, которое здесь необходимо использовать. В представлении о магии есть оттенок тайны и сверхъестественных сил. Для архаического же человека души (духи), вероятно, ничего таинственного и сверхъестественного не заключали. Таким образом, основным способом трансляции технического опыта в архаической культуре являлась устная традиция, запоминание, ну и, конечно, подражание. Наконец, техническая деятельность человека осознавалась не в рациональных формах сознания, а в анимистической модальности. Главной особенностью анимистического понимания техники являлась трактовка естественного плана как деятельности души. Для иллюстрации этих положений рассмотрим один пример – технологию подъема больших тяжестей в архаической культуре, которую описал Тур Хейердал в книге "Аку-Аку". Подъему древней статуи бога шириной почти в три метра и весом в двадцать пять – тридцать тонн предшествовали ритуальные песни и пляски. Затем староста деревни начал организовывать работу одиннадцати человек. «Единственными их орудиями были три круглые ваги – деревянные бревна, число которых впоследствии сократилось до двух, и множество собранных вокруг валунов и камней... Лицо фигуры было зарыто в землю, но людям старосты удалось подвести под него концы бревен. Три-четыре человека повисли на других их концах, а староста лег плашмя на живот и стал засовывать под голову маленькие камешки. Когда одиннадцать парней с силой нагружали на концы бревен, нам казалось, что фигура немного дрожит или чуть-чуть двигается, но вообще-то ничего как будто не менялось, только камешки становились крупнее... Когда наступил вечер, голова великана приподнялась над землей на целый метр, а образовавшееся пространство было плотно набито камнями... На девятый день работы гигант лежал на животе на верхушке тщательно выложенной башни, высота которой достигала трех с половиной метров от земли... На одиннадцатый день они начали переводить великана в стоячее положение, для чего вновь стали наращивать каменную горку, на этот раз под лицом, подбородком и грудью... На семнадцатый день среди длинноухих появилась старая морщинистая женщина. Вместе со старостой она выложила перед статуей на огромной плите, где предстояло воздвигнуться гиганту, полукруг из мелких камней. Это была чистая магия... староста обвязал вокруг лба гиганта веревку и привязал ее растяжками к кольям, вбитым в землю с четырех сторон. И вот наступил восемнадцатый день работы. Одни начали тянуть веревку к берегу, часть людей притормаживала за другую, третьи осторожно подталкивали фигуру бревном. Внезапно гигант начал явно шевелиться. Прозвучала команда : "Держи крепче! Крепче держи!" Гигант поднялся во весь свой могучий рост и начал опрокидываться, башня осталась без противовеса, камни и огромные глыбы с шумом посыпались вниз... Но колосс спокойно покачался в стоячем положении и так и остался стоять...”. Интересно также, каким образом староста узнал о данной технике подъема? Староста рассказывал: "Сеньор, когда я был маленьким-маленьким мальчиком, мне приходилось подолгу сидеть на полу перед дедом и его старым зятем Пороту. Точно так же как сейчас учат в школе, они учили меня разным вещам. Я многое тогда узнал. Они заставляли меня повторять все снова и снова, пока я не запомнил каждое слово. Я выучил также и песни» (речь идет о ритуальных песнях, сопровождавших подъем и передвижение скульптур – В.Р.) [100, с. 141-148].

Древняя технология, описанная Т.Хейердалом, весьма характерна для анимистических техник. Она включает серию подсмотренных и отобранных в практике эффективных операций, обязательно предполагает ритуальные процедуры, передается в устной традиции из поколения в поколение. Спрашивается: какую роль здесь играли ритуальные процедуры, без которых в архаической культуре не осуществлялось ни одно из серьезных практических дел, а также как могли архаические люди понимать (осознавать) свои технологии? Когда Тур Хейердал спрашивал старосту, сохранившего по наследству от своего деда секрет подъема и передвижения гигантских статуй, как статуи доставлялись из карьера и поднимались, то он обычно получал такой ответ: "Фигуры двигались сами", они сами вставали. Тур Хейердал отнес это объяснение на счет магии. Но так ли это и что такое архаическая магия, волшебство, ритуальные песни, заклинания и т.п. действия?

Попытаемся представить себе мироощущение архаического человека. Он был убежден, что все живые существа от бога до растений имеют души, которые могут выходить из своих тел и снова входить в них. Душа и человека и бога – это некая сила (в данном примере аку-аку), которая может вести себя по-своему, выступать и помощником (тогда человек здоров, удачлив, силен), и врагом, в этом случае в человека может войти болезнь (другая душа – демон), он слаб, ему не везет в делах. С точки зрения анимистических представлений человек мог влиять на души (и людей и бога), именно для этой цели служили различные действия, которые мы сегодня называем древней магией и ритуалами. Для анимистического человека – это был способ воздействия, основывающийся на естественных причинах: обмене (жертвоприношение), уговоре или запугивании (заклинание), вовлечение души в действие (ритуальная пляска) и т.п.

Спрашивается: как могли понимать люди анимистической культуры свои "технические" действия? Им, например, не могло прийти в голову, что они могут заставить бога без его желания встать или идти. Другое дело – склонить душу бога (жертвоприношением, заклинанием и т.п.) действовать в нужном для человека направлении. Когда староста объяснял Туру Хейердалу, что статуи "сами встают и идут", он не имел в виду каменные скульптуры, речь шла о богах. Сложные технические действия людей служили одной цели – побудить, заставить души богов встать и идти. Когда архаический человек подмечал эффект какого-нибудь своего действия (удара камня, действия рычага, режущие или колющие эффекты), он объяснял этот эффект тем, что подобное действие благоприятно воздействует на души. В этом смысле все древние технологии были магическими и сакральными, т.е. способными влиять на души тех существ, которые помогают человеку, как в случае с аку-аку, или на опасные души – лечение заболеваний, или души богов, от которых зависела жизнь племени). Говорят, что древние технологии возникли из нужды и наблюдения. Это так, с одной существенной поправкой: нужда понимается анимистически, т.е. как возможность, предоставляемая душами, наблюдение, осмысленное анимистически, т.е. открытие действия, эффективного с точки зрения влияния на души.

Итак, то, что с современной точки зрения выглядит как настоящая древняя технология, для архаического человека – способ побуждения и воздействия на души сакральных существ.`