Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Интерфейсы в культуре | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.652

Interface as Inverted Divination: The Modes of Yijing, L. Tolstoy and J. Cage

Konstantin V. Azarov

Saint-Petersburg State University of Veterinary Medicine. Saint Petersburg, Russia.
Email: konstantin.v.azarov[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-2029-9930

Received: 15 March 2025 | Revised: 2 April 2025 | Accepted: 18 April 2025

Abstract

An interface is like a crossroad in a person's thinking, it's cross-section at the point where a certain level of tension accumulates. Such crossroads are usually perfectly realized by the subject, and it is precisely this kind of situation that leads people to divination and various fortune-telling practices. This article examines the analogy of divination and interface, seeking to clarify the essence of these two phenomena through their comparison. We use the modes of interaction with divination as they exist in the reception of the Yijing in Europe, from Leibniz with his binary code that was fundamental to the creation of the digital interface, to the playful, artistic adaptation of the Yijing by J. Cage, and the deconstruction of mantics in the ethicist-religious project by L. Tolstoy in his late period. The purpose of this study is to demonstrate the logic of inverting the interface in relation to divination and vice versa. This allows us to rethink many cultural categories, since mantics is the basis of archaic thinking, and therefore the current foundation of modern human consciousness. It also provides tools for an in-depth cultural analysis of interfaces, as well as the laws of their adequate implementation. Interfaces are often thought of as being unaffected by cultural differences, as if existing independently of the words on screen, which are located as explanations on, and of, the elements of the interface. But this is just another Eurocentric illusion, which can also be exposed by linking the interface to deep civilizational differences, in particular, through a comparison with divination. This article is intended for media analysts, specialists in cultural studies, sinologists, techno-archaeologists and specialists interested in the personalities involved in this analysis.

Keywords

Mantics; Game Interfaces; Creative Interfaces; Civilizational Differences; Definition of Interface; Thinking Techniques; John Cage; Leo Tolstoy; Leibniz; Laozi

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Interfaces in the Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.652

Интерфейс как вывернутая дивинация: модусы «И цзин», Л. Толстого и Дж. Кейджа

Азаров Константин Валерьевич

Санкт-Петербургский государственный университет ветеринарной медицины. Санкт-Петербург, Россия. Email: konstantin.v.azarov[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-2029-9930

Рукопись получена: 15 марта 2025 | Пересмотрена: 2 апреля 2025 | Принята: 18 апреля 2025

Аннотация

Интерфейс подобен развилке в процессе мышления, его продольному срезу там, где набирается определенный уровень напряжения. Такие развилки обычно прекрасно осознаются субъектом, и именно такого рода ситуации предполагали обращение к дивинации, различным гадательным практикам. Статья рассматривает аналогизм дивинации и интерфейса, стремясь просветлить сущность двух этих явлений через их сравнение. В качестве примера выступают модусы взаимодействия с дивинацией, как их преподносит рецепция «И цзин» в Европе: от Лейбница с его фундаментальным для интерфейса бинарным кодом до деконструкции мантики в этико-религиозном проекте позднего Л. Толстого и художественной игроизации «И цзин» Дж. Кейджем. Цель исследования — продемонстрировать инверсивность интерфейса по отношению к дивинации и дивинации к интерфейсу. Это, с одной стороны, позволяет переосмыслить многие культурные категории, поскольку мантика — это основа архаического мышления, а значит и актуальный фундамент современного человеческого сознания. С другой же стороны, здесь предоставляются инструменты для углубленного культурного анализа интерфейсов, а также законов их адекватного воплощения. Интерфейс зачастую мыслится вне культурного поля, словно изолированным от знаков языка, которые располагаются пояснениями на элементах интерфейса. Но это всего лишь еще одна европоцентричная иллюзия, разоблачить которую также можно, привязав интерфейс к глубинным цивилизационным отличиям, в частности через сравнение с дивинацией. Статья рассчитана на медиааналитиков, культурологов, китаистов, техно-археологов и специалистов, интересующихся затронутыми здесь персоналиями.

Ключевые слова

мантика; игровые интерфейсы; творческие интерфейсы; цивилизационные отличия; определение интерфейса; техники мышления; Джон Кейдж; Лев Толстой; Лейбниц; Лао-цзы

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

Определение интерфейса — чрезвычайно сложная задача. Он может быть и синонимом слова «медиа» как такового, это случай т.н. Канадской школы (М. Маклюэн). Интерфейс может быть определен и более строго, как его обозначают в т.ч. в ГОСТ-е: «3.1.25 интерфейс (interface): Общая граница между двумя функциональными объектами, требования к которой определяются стандартом». Не менее сложной задачей является и попытка определения самого мышления, способа как можно мыслить мышление. Между двумя этими явлениями прослеживается определенная связь. Интерфейс подобен развилке в процессе мышления, его продольному срезу, но не любому, а такому, где набирается определенный уровень напряжения. Такие развилки обычно прекрасно осознаются субъектом, и именно такого рода ситуации в архаических, традиционных и постмодернистских обществах предполагали обращение к дивинации, различным гадательным практикам. Ю. Щуцкий (1993) и А. Парибок (2022), используя подход Смирнова (2001), провели аналогию между самим способом мышления и «И цзин». Там, где в Европе осуществлялась процедура классификации явлений, наиболее явно выраженное в древе Порфирия, в Китае акцент был сделан на ситуациях, отраженных типологически в гексаграммах книги перемен. Возможно мышление каждой цивилизации отражалось в ее гадательных (возможно, также в более поздний период и в игровых) практиках. «И цзин» — это или очень хорошо сохранившийся ментальный портрет его эпохи, или уникальный случай кристаллизации дивинационного мышления в конкретный текст. Кроме того, «И цзин» уникальна в своем обращении по ту сторону значения, в этом тексте знак практически происходит из незнака, истекает из природы: черты триграмм, учитывая наиболее распространенную форму китайского гадания через интерпретацию трещин на подогретых на огне костях (兆, чжао — трещина на такой кости или просто «знамение») (Цю, 1988, с. 41), это разломы фрагментов жертвенного тела, которые затем все сложнее и сложнее концептуализируются китайской культурой. Прерывистые черты означали «нет», сплошные — «да», а в утроении они уже давали триграммы «И цзина», сначала на мифологическом, потом на поэтико-мантическом, а затем и на философском уровне. Прорастание знака из знамения (Лебедева, 2024, с. 592), а далее философии из мантического текста — это также еще одна уникальная черта «И цзин». В сунскую эпоху на заре первого тысячелетия нашей эры, осуществляя масштабный проект конфуцианской реформации, Чжу Си и другие интеллектуалы обратились к «И цзин» и легендарной связи Конфуция и «Книги перемен» для предания панэтической официальной философии поднебесной империи космологических черт.

В отличие от интерфейса, дивинация, или гадательные практики, не представляют собой отдельной сложной проблемы. Определение дивинации

в ее телеологии — это действие, призванное через шанс, через что-то само по себе трудно предсказуемое, предсказать будущее. Дивинация старше игры, и игра — во многом побочный продукт дивинационных практик, во всяком случае в том смысле, в каком мы говорим, например, о «видео(»-«)играх». Речь не об играх, в которые играют котята, а об играх, в которые играют все и всегда. Резонность проблемы связи «игровых интерфейсов и дивинации» состоит в вопросе возникновения игрового интерфейса, системы, задействующей человека и определенный инструментальный аппарат. В случае видеоигр этот аппарат в основном представлен вычислительной машиной того или иного рода[1]. Иными словами, деривативен ли видеоигровой интерфейс так же, как азартный бросок игральных костей потомственен ритуально-гадательному жребию. Давайте попытаемся таким образом если не решить вопрос онтологии интерфейса, то, может быть, обогатить наше его понимание через возможную генетику явления, рассмотренного здесь на примере серии связанных схожими условиями метацивилизационного диалога примеров.

Китайская традиция безусловно выступает наиболее привлекательным направлением работы, так как дивинация в ней играла более глубокую роль чем где бы то ни было еще (Р. Вильхельм прекрасно описывает данную ситуацию). В центре же китайской дивинационной практики располагается текст «И цзин», или «Канон перемен», оказавший в том числе влияние на становление современного бинарного кода через математические достижения Г. Лейбница. Игровая рецепция «И цзин» началась на художественном уровне через обращение к «Канону» авангардного композитора Дж. Кейджа, который читал трактат в английской версии перевода того же Р. Вильхельма, чьего «Чжуан-цзы» читал и М. Хайдеггер. Толстой представляет собой уникальный пример западного мыслителя и писателя, глубоко погруженного в культурный диалог Европы и Китая, который, однако, не только прямо не отсылал к «Книге перемен», но и был строгим критиком дивинации и современных ему салонных традиций спиритизма. Толстой демонстрирует деконструкцию дивинационного интерфейса, за которой следует и творческое саморазвоплощение гениального писателя.

Культурный аналогизм интерфейса и дивинации

Итак, «И цзин», чем он похож на интерфейс? Если набрать в поиске слово «интерфейс» и изучить содержимое картинок этого запроса в Google, Yandex и Bing, то результатом будут в преимуществе снимки «рабочих столов»

1 Собственно, по этой причине сотрудники Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) в качестве основного используют термин «компьютерная игра». Любая современная игровая платформа (будь то персональный компьютер, лэптоп, смартфон или принтер, на котором запускают *Doom*, предполагает вычислимость игрового события, основной медиум здесь — «компьютер», т.е. вычислитель, поэтому в разряд компьютерные игр попадают и невизуальные игры, например игры, предназначенные для незрячих пользователей. См.: подробнее: Медиафилософия XII. Игра или реальность? (2016). — *Прим. ред.*

различных, иногда вымышленных или сгенерированных нейронными сетями, операционных систем или же изображение людей, манипулирующих символами («иконками»). Этот последний жанр кажется наиболее иллюстративным: Витгенштейн бы сказал, что интерфейс — это когда кто-то манипулирует знаками, обозначающими что-то другое. Он делает это ради заработка денег или для собственного удовольствия, последнее условие может выступать основной отличительной чертой видеоигрового интерфейса. Основу «И Цзина» как раз и составляют «иконки» триграмм, за которыми прячутся базовые элементы жизненного мира: от полноты активного принципа ян (три неразрывные черты «Цянь» ☰) к полноте его противоположности инь (три прерывающиеся черты «Кун» ☷).

Пользователь интерфейса взаимодействует с «иконками», обозначающими что-то реальное или условное. Триграммы «И цзин» похожи на эти «иконки», фактически «Цянь» — это современный символ всплывающего меню.

Если бы это была видеоигра, игрок взаимодействовал бы с триграммами, однако в дивинации происходит обратное. Выпавшая триграмма, как и упавшая на кельтский крест карта таро, предлагает гадателю возможный мир, развернутый с точки зрения того или иного символа. Таким образом, дивинация может быть переосмыслена как интерфейс для трансценденции, где уже человек — это «компьютер»[1], а средства дивинации — это системы ввода «данных» (ме, тяньчжи, благодать) в человека, еще не ставшего пользователем. Если эта гипотеза верна, то интерфейс глубоко укоренен в сакральном. Православный иконостас и буддийская мандала выступают аналогом гексаграммы «цзянь» ☰ как альтернативные способы компановки интерфейса. С другой стороны, логика обратной перспективы, медитация и молитва раскрываются как аналоги загрузки состояний системы. Фразеология русского языка, вводящая в интерфейс «иконки», подтверждает такое прочтение. Если минарет в фольклорном сознании — это реверсия колодца (Михайлов, 1954, с. 344), а башни Винкеля — это вывернутые бомбоубежища, то и такого рода реверсия дивинационного интерфейса в пользовательский безусловно возможна. Чтобы проверить теоретический постулат взаимосвязи дивинации и интерфейса, будет использован ряд сюжетов, когда «И цзин» успешно прорастала в европейскую культуру.

«И цзин» как памятник китайской цивилизации и Европа

Рассмотрим в более развернутом виде, что именно представляет собой «И цзин» как памятник китайской культуры. Это основополагающий текст данной традиции, стоящий как во главе «Тринадцатиканония», так и во главе

1 Примечательно, что термин «computer» изначально был связан с человеком, так называли профессиональных вычислителей. До широкого распространения вычислительной техники расчетами в научных лабораториях и институтах, например связанных с астрономией, занимались преимущественно женщины. — *Прим. ред.*

другого критически важного объединения китайских текстов, «Пятиканония». Идеи заложенные в «И цзин» проявляются уже в начале второй исторической династии Китая — Чжоу, где-то в районе XI–X вв. до н. э. Однако в качестве текста они были оформлены несколько позднее, вероятно, около середины 1 тыс. до н. э., во время так называемого «Осевого времени», точнее, между VIII и VII в. до н. э., если следовать датировке у Щуцкого (1993, с. 210). Интересно, что сам Вильхельм предлагал видеть переход от чисто мантического текста к философскому согласно традиционным представлениям китайцев, то есть благодаря вану Вэнь в XI в. до н. э. (I Ging: Das Buch der Wandlungen… , 1924, S. vii). Современное исследование «Канона» Дж. Адлера также относит сами гексаграммы к XI или даже XII в. до н. э., а комментарии — к периоду с IX по III вв. до н. э. (Adler, 2022, p. 3). Помимо самого мантического текста, «И цзин» включает и комментарии, так называемые «Десять крыльев», они традиционно приписывались Конфуцию. Однако современные исследования показали, что данные работы создавались разными авторами примерно в V–III вв. до н. э. уже после смерти Конфуция, а на раннем этапе, вероятно, без прямой связи с конфуцианской традицией. Важным нюансом является и факт, что «Книгу перемен» не сжигали при уничтожении конфуцианских книг в 213 г. до н. э. (Щуцкий, с. 222), что одновременно делает данный памятник особенно ценным ввиду его аутентичности, но и отделяет его от изначальной конфуцианской традиции, в контексте которой «И цзин» традиционно осмыслялся китайскими интеллектуалами почти всю историю данной цивилизации.

Традиционная легенда описывает обретение, а не создание триграмм Фу Си. Однажды первый император сидел на берегу Желтой реки и мимо него прошло фантастическое существо, полудракон-полулошадь. Следы этого существа поразили Фу Си, так как это и были триграммы «Книги перемен»: ☰ Цянь — творчество, крепость, небо, отец; ☷ Кунь — исполнение, самоотдача, земля, мать; ☳ Чжень — возбуждение, подвижность, гром, первый сын; ☵ Кань — погружение, опасность, вода, второй сын; ☶ Гэнь — пребывание, незыблемость, гора, третий сын; ☴ Сюнь — уточнение, проникновенность, ветер (дерево), первая дочь; ☲ Ли — сцепление, ясность, огонь, вторая дочь; ☱ Дуй — разрешение, радостность, водоем, третья дочь. Сыновья обозначают движение (начинающееся в опасности и завершающееся), дочери — аналогичные состояния сознания: от пробуждающегося к умиротворенному (I Ging: Das Buch der Wandlungen… , 1924, S. v).

Впервые, кажется, Макклатчи предполагал фаллический культ в «И цзин» (Щуцкий, с. 95), позиция с которой спорил еще Вильхельм, а в дальнейшем и сам Щуцкий. Нужно отметить, что фаллический и вагинальный символизм «Книги перемен» обсуждается и поныне, к примеру у С. Айхнер (Eichner) (2022, p. 142). Действительно, непрерывная черта мужского начала «ян» словно отсылает к фигуре фаллоса, но в то же время необходимо сдержанно подходить к подобным коннотациям. В контексте рассмотрения «И цзин» и творческого

интерфейса в межкультурном пространстве данная проблема не должна привлекать к себе слишком большое внимание. С другой стороны, учитывая характер архаических культов, предположение Макклатчи и Айхнер может иметь вес, в отличие от далеко идущих требований первого, ищущего данный культ в классический период китайской истории. Это подобно утверждению о фаллическом культе в России пушкинского времени на основании фалличности некоторых кириллических знаков. Хотя безусловно, менее требовательный и амбициозный психоаналитический подход Айхнер может претендовать на известную продуктивность.

Уникальность китайской культуры такова, что даже в таком традиционно самоцентричном регионе, как Европа, периодически случались веяния моды на Китай. Как раз в условиях одного из таких периодов Лейбниц столкнулся с «И цзин». Хотя это безусловно раннее событие в становлении западной ицзинистики, ему предшествовал долгий и трудный поиск друг друга Европой и Китаем (см.: Щуцкий, с. 91). Кроме того, случай знакомства Лейбница и «Книги перемен» связывает «И цзин» и цифровую эпоху вообще, ведь немецкий математик ассоциировал двоичный код с китайским текстом исходя из прерывистых и сплошных линий гексаграмм. Двоичное прочтение «И цзин» упирается в ряд теоретическим трудностей, вплоть до отрицания верности видения Лейбница, исходившего из нетипичного порядка гексаграмм, предложенного относительно поздно Шао Юном (Swetz, 2003, p. 287–288; также см.: Ryan, 1996), а не являющегося наиболее традиционным их расположением. Кроме того, Лейбниц читал гексаграммы западным глазом, мускулатура которого привычна к движениям слева направо и сверху вниз. Гексаграммы же прочитываются обратным образом. Их первая черта всегда внизу. Но это едва ли разъединяет «И цзин» и двоичный код, ведь система счисления остается собой, неважно, считаем мы от «0» или от бесконечности к «0». Лейбниц был неединственным европейским ученым, соединившим «И цзин» и математику. Так, несколько позже Иоганн Томас Хаупт полагал, что «Книга перемен» — это «кубокуб» («Cubocubus», или «Zensicubus»), удивительный артефакт, чудом сохранившийся от счисления, изобретенного Фу Си (Щуцкий, с. 92).

«И цзин» как творческий интерфейс

Вильгельм вполне в духе настоящего исследования описывал производящую, как бы творческую или матричную роль «И цзин» в китайской культуре. Щуцкий полагал, Вильгельм не был одинок в использовании данного текста для интерпретации культурной истории Китая, тут он имеет предшественника уже в лице Кумадзавы Бандзана, японского конфуцианца XVII в. (Щуцкий, с. 105). Нечто подобное видит в «И цзине» и такой средневековый китайский мыслитель, как Чэн И-чуань, наравне с Чжу Си дающим одно из наиболее влиятельных прочтений «Книги перемен» (Щуцкий, с. 120–121). Чэн И-чуань призывал увидеть закономерности «И цзин» так же и в артефактах культуры,

как и в фактах природы. Для Щуцкого такой подход фундаментально неверен, хотя он и признает, что в некоторых фрагментах «И цзин» действительно прослеживается глубокая культурологическая проблематика, но скорее в форме истории культуры (Щуцкий, с. 192). Для дальнейшего анализа будет очень важно отметить, что именно вильгельмовская интерпретация «И цзина» и культурологических потенций этой книги попадут в дальнейшем в руки Джона Кейджа вместе с введением К. Г. Юнга (C. G. Jung, 1967). Само рождение сети как инструмента ловли представлялось в Китае результатом созерцания триграмм: «[Фу Си] соизволил обучить [людей] взять нечто вроде волокон пеньки и, сделав нити и веревки, связать из них сети и в горах, и в полях ловить ими птиц и зверей, а в реках и морях — рыб. Это он соизволил сделать по образу гексаграммы “Ли” [䷝]. “Ли” — прикреплять. “Ли” — око (очко, игра слов: глаз-очко. — Ю.Щ.), и сила его — удерживать. Это имеет значение того, что два очка сети, заходя одно в другое, задерживают предмет на данном месте» (Щуцкий, с. 105). Удивительно, насколько эффективен и нагляден язык, построенный на таком аскетичном визуализирующем принципе, как двоичный код, Ли преподносит нам концепцию огороженного, но вакантного топоса, ☲. Одновременно данный знак осетевления уже как бы предполагает иллюзорную, симуляционную природу медиареальности намного более поздней, чем что-либо лежащее в потенциальном горизонте мыслимо возможного для Осевого времени, когда «Книга перемен» была создана.

Обращение к Джону Кейджу раскрывает здесь художественно-игровой потенциал «И цзин». Наконец, модус Толстого представляет собой уникальный пример западного мыслителя и писателя, глубоко погруженного в культурный диалог Европы, Китая и России. Толстой, однако, не только прямо не отсылал к «Книге перемен», но и был строгим критиком дивинации и современных ему салонных традиций спиритизма (Толстой, 1936в; Azarov, 2023). Подход Толстого, с одной стороны, сверхрационализирующий. Так, в «Кратком переводе Евангелия» Толстой (1957) переворачивает библейский логос, делая из него не мистическое слово, но разум. Именно бессмертием разума бессмертен человек по толстовской версии христианства, а любовь — лишь сила ограничить себя, чтобы избежать смертности человеческой индивидуальности, убрав все кроме разума. В то же время Толстой — за упрощение, за паскалевский s’abatir, за уход от избытка разума, за то, что Лао-цзы в редактированном Толстым переводе обозначал максимой «необходимо быть более простым и менее способным, и бесстрастным» (в оригинале «見素抱樸，少私寡欲», иногда смысл всего отрывка заключается в идиоматическом «抱樸» «баопу» — «быть простым») (Лаоси, 1894, с. 26). Этот подход, диалектически и ограничивающий, и космологизирующий разум, демонстрирует через свою деконструкцию «И цзин» в контексте китайской культуры, что именно упускается, если нет «Книги перемен». Толстой ограничивал разум разумом, «И цзин» предлагает ограничить разум случаем. Сложно сказать, какой из этих

двух вариантов более продуктивен. Скорее всего, внеположность ограничения «И цзин» дает больший простор творческому началу и может претендовать на статус более взвешенного метода. В то же время в русской культуре традиционно «клин клином вышибают». Но «вышибают» ли разум разумом? Можно ли доверить разуму эту функцию, ведь точно так же, как невозможно доказать необходимость разумности, если в таковой сомневаются (Аристотель предлагал относиться к оппонентам такого типа, как к детям), из лабиринта чистого разума нет выхода, он прекрасно систематизирует сам себя, бесконечно продлевая собственные границы. «И цзин» противопоставляет рациональному и активному началу ян пассивное и податливое инь, слепую, все держащую в себе и на себе землю — лучезарному управляющему миром небу. Толстой словно хочет, как в плед, завернуться в это небо, называемое им на немецкий манер «духом», не признавая ни в себе, ни во вселенной непреодолимой, но изменчивой тьмы, низа, телесности, несмотря на биографически подтвержденные личные отклонения от такой высокой планки. Творческий кризис позднего Толстого в какой-то мере параллелен кризису Китая эпохи Сун, когда «Книга перемен» обретает философский статус. Творческая продуктивность Кейджа и углубляющееся самотравмирование позднего Толстого, практически переставшего в конце жизни писать художественную прозу, взаимно дополняя друг друга, демонстрируют творческий потенциал ицзинистики.

Характерно, что «И цзин» оказывался инструментально вовлечен в творчество Кейджа, служа стохастическим элементом в создании недетерминированных произведений, таких как Williams Mix (Austin, 2001). Важно отметить, что этот подход к творчеству не только не встречается у Л. Толстого, но и вступает в категорическое противоречие с толстовским установлением связи искусства и внутреннего мира художника, а также с креативной психологией как ее описывает поздний Толстой. Для Толстого уже с «Что такое искусство?» (Толстой, 1951) творчество должно быть подчинено некому принципу, который был не слишком удачно назван «религиозным сознанием» (Толстой, 1951, см. также анализ в Jahn, 1975). Толстовское отношение с религией в целом чрезвычайно усложнено и уже было рассмотрено в ином месте. Главное иметь в виду, что определение религиозности у Толстого кардинально отличалось от общепринятого. Так, в своем «Евангелии» Толстой меняет традиционный перевод «логоса» (как в основополагающем «слово было Бог») на «разум». «Логос-слово» и «Логос-разум» — это два отличных значения данного парадигматического греческого понятия. Толстой превращает свое божество в разум, а дух — в эмоциональное подчинение устройству мира, как оно представляется в рационалистической философии, понятой в основном по линии Шопенгауэра, а в более поздний период — все более и более под влиянием Канта. «Религиозное сознание», которое контролирует правильное искусство, по Толстому, таким образом, не является столь приземленным, как это часто

преподносится на основании одного лишь текста «Что такое искусство?». В этой работе Толстой подчиняет искусство не столько религии, сколько закону морального прогресса, о котором пишет там же и который подчиняет себе его понятие религиозности. Таким образом, художник Толстого — это не мистик, это моралист-математик, интегрирующий весь благой опыт своей культуры и желающий заражать им окружающих. Он и ученый, так как должен узнать данный опыт, и проповедник, вернее популяризатор науки, так как должен упростить и через свое творчество распространить тот или иной культурный идеал. Аудитория искусства тоже оказывается сдвоенной — с одной стороны, Толстой свято верит, что человек труда всегда морален, таким образом мир продолжает двигаться в правильную сторону, с другой стороны, этот человек морален не просто так. В этом ему помогает инстинктивный выбор правильного искусства, которое он ищет. Этическая утопия, по Толстому, должна вот-вот раскрыться через слепой инстинктивный поиск друг друга, который ведут так определенный зритель и так определенный творец, каждый из них предзадан логикой «Логоса-разума», преподнося пример классического подчинения систематическому частного. По сути, здесь мы имеем то, что кантоведы называют «Systemzwang», подчинение системе или принуждение к системе. Таким образом, Толстой остается модернистом и представителем классической парадигмы европейской культуры в той же мере, в какой он выступает радикальным интеркультурным новатором и коммуникантом, вступавшим благодаря возможностям глобальной информационной сети телеграфных кабелей (отдельно надо отметить поражающую воображение трансатлантическую телеграфную линию) в переписку с корреспондентами по всему миру. Спор Бора и Эйнштейна, играет ли Бог в кости, мог бы получить эстетический аналог, если бы судьба позволила прямо поговорить Толстому и Кейджу.

При этом Толстой и Кейдж держат ряд ключевых общих черт, позволяющих еще глубже указать на роль восточного влияния на западную парадигму творчества. Буддийский и йогический аскетизм были близки и Толстому, и Кейджу (Jaeger, 2013). Монах-поэт, монах, уделяющий внимание не только чистоте сознания, но и красоте мира, взятого в его пронзительной неповторимой конечности в каждую отдельную секунду, это важный дальневосточный идеал, нашедший наиболее ясную артикуляцию в традиции Чань-буддизма, более известного в японском прочтении как «Дзен» (Protass, 2021). Но это сочетание творческого, природного и самодисциплинирующего начал присутствует в Китае и до прихода туда буддизма, прочитывается в эстетическом культе каллиграфии и каллиграфов, а в какой-то мере и в самом принципе китайского письма и грамматики китайского языка. Слово в Китае не подчиняется парадигмам, как это свойственно флективным языкам, оно неотрывно от своего более широкого контекста. Знак происходит неразрывно из мантики, от естественного процесса нагревания гадательных панцирей и костей

черепах, попыток разобраться в структуре естественных узоров. Сочетание творческой интерпретации, случая и гибкости, необремененной внеположной контексту и ситуации принципам, скажем, того рода, какой представляется мораль в классической европейской парадигме, все это давало, например, возможность появления идеала «Дикой карты» в раннем даосизме, как недавно окрестили этот морально-поэтический тип в западной китаистике (см.: Б. Зипорин (B. Ziporyn) (2015), Х.-Г. Мёллер (H.-G. Moeller), и П. Д'Амброзио (P. D'Ambrosio) (D'Ambrosio & Moeller, 2017)). Подлинный даос, как и «дикая карта» в покере, принимает тот образ, который требует контекст ситуации, а не следует тому, что требует внешний ситуации принцип, категорический императив или церковное кредо. Здесь Толстой оказывается привержен своей цивилизационной, или вернее метацивилизационной, парадигме. В том числе и в подчинении искусства этике, отражающей принцип эманации грамматики в каждом предложении индоевропейских языков.

Кейдж идет дальше. Он готов дать природе шанс и не воспринимает природу как конструкт чистого разума. Более того, для Кейджа природа и должна дать основополагающие творческо-игровые принципы работы художника. Кейдж постулирует идеал искусства как «имитации природы в ее модусе действия» («imitation of nature in her mode of operation») (Цит. по: Jensen, 2009, p. 97). Русский «режим работы» тут был бы более точным переводом Кейджа, не менее Толстого верного идее самоупрощения (s'abatir) Паскаля в своем письме. Однако важно обращение к этому слову: «mode» отсылает к латинскому «модус», отсюда «модальность», «модификация» — изменение, выраженное в нюансировке данного, а не в подчинении выше- и внеположенному принципу предзаданного эмпирического материала. Интерфейс «И цзин» предлагает ситуационность и случайность в сочетаниях, сложность которых доведена до примерного соответствия окружающего нас мира. 64 гексаграммы дают вариативность уже достаточную для универсальности, но не универсальной грамматики всех смыслов, как его глубоко по-европейски мыслил Лейбниц, а в отличном ключе. Даже в ранний период, когда «И цзин» была гадательной и только гадательной книгой, надо отметить, что, по Шуйскому, данный период закончился совсем недавно, в переосмыслении «И цзин» интеллектуальной революцией династии Сун, «Книгу перемен» не использовали в гадании так же, как это происходит в Европе. Европейская мантика обнаруживает трансцендентные истины судьбы, нарезанные Норнами или выторгованным у беса ангелом хранителем. «И цзин» же в классическом Китае — это гадание не о будущем, а о настоящем, выпавшая триграмма описывает здесь и сейчас гадателя, хотя его настоящее может быть взято в большем или меньшем масштабе, что уже в переводе начинает напоминать логику западных гадательных практик. Говоря о позднем моменте перехода «И цзин» в состояние философской доктрины, надо отметить намного более раннюю датировку этого перехода у Вильгельма, для кото-

рого еще чжоуский Вэнь-ван превращает оракул (das Orakelbuch) в книгу мудрости (das Weisheitsbuch) (I Ging: Das Buch der Wandlungen, 1924, p. iv–vi).

Важно, что 64 триграммы описывают это «здесь и сейчас» достаточно разнообразно, становясь универсальным интерфейсом повседневности. Многогранник с 64 вершинами уже кажется кругом. Естественно, нумерология здесь случайна, гексаграмм могло быть 50–70 штук, хотя, возможно, их число, как и число знаков, необходимых, например, слоговому алфавиту, способному передавать человеческую речь, подчинено некоторым внутренним закономерностям, которые не относятся к настоящему анализу и упираются в глубинную феноменологию жизненного мира человека. Эта феноменология и оказывается в центре кейджевского метода.

И важно отметить, что Кейджа часто не совсем верно считают визуальным художником, композитором и поэтом, этаким слугой трех господ. Но здесь как раз и важна «модальность» мышления творчества, о которой заявлял и сам экспериментатор. Визуальное искусство, поэзия и музыка — это не различные принципы, которым Кейдж последовательно внимал в своем творчестве, это именно модусы, которые он, подобно даосской «дикой карте», занимал в зависимости от ситуации. Грубо говоря, «дикая карта» может быть равна 1, если другие карты дают 20, а игра — отечественный вариант «Блэк Джека», или 5, если другие карты дают 16. Кейдж же может стать визуальным художником, если, например, он пресыщен аудиально или израсходовал свой творческий ресурс в этом измерении своей единой, как природа, личности. Толстой здесь оказывается фундаментально обделенным этим очень важным креативным и терапевтическим потенциалом восточной культуры. Во многом в этом виноват просвещенческий пафос и отрицание Толстым многих практик исходя из несоответствия этих практик определенным моральным принципам. Ницше назвал бы такой подход вершиной мастерства грузчика-верблюда. Толстой в этом плане, несмотря на глубокий интерес к Лао-цзы, остается фундаментально «индо-европейским» мыслителем, верным скорее грамматике греческой и буддийской философий, чем столь внимательно прочитанному им «Дао де цзин». Эта лишенность творческого интерфейса, его подмена интерфейсом моральным замечается в Толстом уже и в таком раннем тексте, как «Почему люди опьяняются» (1936б). Простая идея интоксикационной манипуляции сознанием ясно осознается Толстым, однако порождаемый таким образом текст оказывается нечистым, требующим евгенической стерилизации. Так, курение для Толстого виновато в плохом стиле кантовских критик. Согласно удаленному в конечной редакции черновику, если бы Кант не курил, то немецкий философ не заглушил бы совесть и не смог бы оставить текст в том нечитаемом для рабочего народа виде, в котором мы сейчас располагаем им (Толстой, 1936а, с. 547). Удивительно, насколько чистым дан тут конфликт творческого и морального интерфейса, голос совести выступает чуть ли не категорическим императивом «не твори».

Джон Кейдж же фундаментально свободен от такого диктата: и принятие «И цзина» им, и отрицание гадательных практик вообще и «Книги перемен» в частности Толстым выступает тут не случайным фактором. Радикальная логика запрета, не чувствительная к нюансам ситуации и даже базовым антропологическим константам, свойственна европейскому мышлению. Оно ответственно за некоторые сверхуспехи, но и за проблемы данной метацивилизации. Важно при этом, что и Толстой, и Кейдж занимают аскетическую позицию. Им важны определенные ограничения, отсутствие которых привело бы к невозможности культурного воздействия. Однако подход Толстого интегрален, он, напоминая и амбиции инженеров фирмы Apple оставить только кнопку «home», сливает все позиции интерфейса в один-единственный знак истины, подобный индийскому слогу «Ом», в сворачивание древа категорий Порфирия назад к первоначальному зерну, в то время как Кейдж модален, его недискретность в самоманипуляциях выступает положительным воздействием книги перемен.

Выводы

Концепция интерфейса оказывается чрезвычайно плодотворной в контексте анализа мантических практик. Парибок (2022) и Щуцкий (1993), изучая техники мышления, указывают на безусловно очень интересную и продуктивную цель для компаративной философии и культурологии. Один из возможных сюжетов здесь — в целом связь интерфейса, мантики и мышления. Европейские проникающие, вскрывающие и даже анатомирующие мантики в каком-то роде совпадают с западным подходом в построении интерфейсов — более линеарным и древоподобным. В то же время, как это демонстрируют классические JRPG-игры как наиболее ранние и отрефлексированные проявления цивилизации Дальнего Востока в глобальной медиаэкологии, меню этого региона будут чаще организованы не в виде древ, а например, в виде круга или крестообразно. Отчасти это результат преобладания консолей и устройств ввода типа геймпада, и таково традиционное объяснение такого рода отличий. Однако аналитик медиакультуры может задаться вопросом об истоках этих предпочтений. Почему устройства, предполагающие более контекстно-зависимые, растворяющие знак в фоне интерфейсы, оказываются более популярны именно на Дальнем Востоке? Почему сглаживающие и усредняющие знак и фон телеэкраны 1990-х гг. были более востребованы для развлечений в Японии, чем уже тогда более контрастные, но еще не плоские мониторы? Это может служить косвенным признаком связи интерфейса, дивинации и основополагающих интеллектуальных принципов различных традиций.

Кроме того, дивинация была показана как реверсирующий интерфейс, как будто бы предназначенный для трансценденции, где уже человек — это «компьютер», а средства дивинации — это системы ввода «данных».

Кибертеология может увидеть тут ход для собственного доказательства бытия Божия. Различные внеположные естественному порядку вещей сущности, такие как трансцендентное «ме» в месопотамской традиции или благодать в христианстве, но и имманентные силы, архаикославянское благословение предков из подпола или китайское «тяньчжи», словно вводятся дивинацией в человека. Интерфейс, как и игра, глубоко укоренен в сакральном, отражает такие явления, как иконостас и мандалу, выступает развернутым инвариантом гексаграммы «цзянь» ☰. Тогда медитацию и молитву легко представить как аналоги загрузки состояний системы.

Благодарности

Данная статья очень обязана организаторам и участникам конференции «(Х)онтология интерфейса: криптосущности в опыте цифровой повседневности», прошедшей 6–8 сентября 2024 года в г. Санкт-Петербург, где было представлено и в последующей дискуссии отточено идейное ядро представленного здесь аргумента.

Список литературы

Adler, J. A. (2022). *The Yijing: A Guide*. Oxford University Press.

Azarov, K. V. (2023). Buddhist inclusivism in Tolstoyan reception. *Konfliktologia*, 18(3), 83–101.

D'Ambrosio, P. J., & Moeller, H. G. (2017). *Genuine Pretending: On the Philosophy of the Zhuangzi*. Columbia University Press.

I Ging: Das Buch der Wandlungen [I Ching: The Book of Changes] (R. Wilhelm, Trans.). (1924). Eugen Diederichs Verlag. (In German).

Jaeger, P. (2013). *John Cage and Buddhist Ecopoetics: New directions in religion and literature*. Bloomsbury.

Jahn, G. R. (1975). The Aesthetic Theory of Leo Tolstoy's What Is Art? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 34(1), 59–65. https://doi.org/10.2307/428645

Jensen, M. G. (2009). John Cage, Chance Operations, and the Chaos Game: Cage and the "I Ching." *The Musical Times*, 150(1907), 97–102.

Jung, C. G. (1967). Foreword. In R. Wilhelm & C. F. Baynes (Eds.), *The I Ching, or, Book of Changes* (pp. 33–62). Princeton University Press.

Protass, J. (2021). *The Poetry Demon Song monks on verse and the way*. University of Hawai'i Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv1985wqz

Ryan, J. A. (1996). Leibniz' Binary System and Shao Yong's "Yijing." *Philosophy East and West*, 46(1), 59-90. https://doi.org/10.2307/1399337

Swetz, F. J. (2003). Leibniz, the *Yijing* , and the Religious Conversion of the Chinese. *Mathematics Magazine*, 76(4), 276–291. https://doi.org/10.1080/0025570X.2003.11953194

Williams, A. L. (2001). *[re]Mix[er]: An Interactive I Ching Composing Program*. International Computer Music Conference Proceedings. https://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/williams-remixer-an-interactive-i-ching-composing-program.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.2001.020;format=pdf

Ziporyn, B. (2015). *Zhuangzi as Philosopher*. Hackett Publishing Company. https://www.hackettpublishing.com/zhuangziphil

Лаоси. (1894). *Тао Те Кинг* (Л. Н. Толстой, Ред.; Д. П. Конисси, Пер.). Кушнерев.

Лебедева, Д. С. (2024). Действие закона семиотического ослабления в иероглифической и гадательной системах Древнего Китая. *СибСкрипт*, *26*(4), 587–596. https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-4-587-596

Михайлов, Н. (1954). *Над картой Родины. 1917–1954*. Молодая гвардия.

Парибок, А. В. (2022). Ведущие философские традиции Евразии: Лингвокультуральный подход. В *Осознать смысл, осмыслить сознание: Манифест другой философии* (сс. 195–265). ИФ РАН.

References

Adler, J. A. (2022). *The Yijing: A Guide*. Oxford University Press.

Azarov, K. V. (2023). Buddhist inclusivism in Tolstoyan reception. *Konfliktologia*, 18(3), 83–101.

D'Ambrosio, P. J., & Moeller, H. G. (2017). *Genuine Pretending: On the Philosophy of the Zhuangzi*. Columbia University Press.

I Ging: Das Buch der Wandlungen [I Ching: The Book of Changes] (R. Wilhelm, Trans.). (1924). Eugen Diederichs Verlag. (In German).

Jaeger, P. (2013). *John Cage and Buddhist Ecopoetics: New directions in religion and literature*. Bloomsbury.

Jahn, G. R. (1975). The Aesthetic Theory of Leo Tolstoy's What Is Art? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 34(1), 59–65. https://doi.org/10.2307/428645

Jensen, M. G. (2009). John Cage, Chance Operations, and the Chaos Game: Cage and the "I Ching." *The Musical Times*, 150(1907), 97–102.

Jung, C. G. (1967). Foreword. In R. Wilhelm & C. F. Baynes (Eds.), *The I Ching, or, Book of Changes* (pp. 33–62). Princeton University Press.

Laosi. (1894). *Tao Te King* (L. N. Tolstoy, Ed.; D. P. Konissi, Trans.). Kushnerev.

Lebedeva, D. S. (2024). Semiotic Weakening Law in Ancient Chinese Writing System and Divinations. *SibScript*, 26(4), 587–596. https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-4-587-596

Mikhailov, N. (1954). *Above the map of the Motherland. 1917-1954.* Molodaya Gvardiya.

Paribok, A. V. (2022). Leading Philosophical Traditions of Eurasia: A Linguocultural Approach. In *Realizing Meaning, Making Sense of Consciousness: A Manifesto for a Different Philosophy* (pp. 195-265). Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences.

Protass, J. (2021). *The Poetry Demon Song monks on verse and the way*. University of Hawai'i Press. https://doi.org/10.2307/j.ctv1985wqz

Ryan, J. A. (1996). Leibniz' Binary System and Shao Yong's "Yijing." *Philosophy East and West*, 46(1), 59–90. https://doi.org/10.2307/1399337

Swetz, F. J. (2003). Leibniz, the *Yijing* , and the Religious Conversion of the Chinese. *Mathematics Magazine*, 76(4), 276–291. https://doi.org/10.1080/0025570X.2003.11953194

Williams, A. L. (2001). *[re]Mix[er]: An Interactive I Ching Composing Program*. International Computer Music Conference Proceedings. https://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/williams-remixer-an-interactive-i-ching-composing-program.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.2001.020;format=pdf

Ziporyn, B. (2015). *Zhuangzi as Philosopher*. Hackett Publishing Company. https://www.hackettpublishing.com/zhuangziphil