

КУЛЬТУРА

Н.А. ХРЕНОВ

Игровые проявления личности в переходные эпохи истории культуры

Игра в формах театрализации жизни

Игру можно изучать в самых разных аспектах - педагогическом, психологическом, семиотическом, герменевтическом и т.д. В наше время бурного развития науки о культуре определяющим может быть культурологический аспект исследования. Поэтому начнем с упоминания об Й. Хейзинге. Пожалуй, он первым показал, что игра - не просто отдельная сфера культуры, например, педагогика, к которой у нас свели игру, а одно из значимых свойств культуры в целом. Всякая культура разыгрывается. "Человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра" [1, с. 7]. Речь идет не только об архаических, но и современных культурах.

Особенно ярким игровым потенциалом обладают прежде всего архаические культуры. Например, в исследовании М. Мосса о формах обмена в архаических культурах представлен институт потлача, т.е. дорыночной формы экономического обмена в виде подношения и подарка. Такой обмен предполагает борьбу, соперничество, состязательность, что по Хейзинге (и не только по Хейзинге) является значимым признаком игры: "<...> в нормальных условиях потлач всегда требует ответного потлача с избытком, и всякий дар должен возмещаться с избытком... Обязанность достойно возмещать носит императивный характер. Если не отдаривают или не разрушают эквивалентные ценности, навсегда теряют лицо" [2, с. 153].

Таким образом, акты дарения и отдаривания как акты обмена (т.е. экономические) в то же время являются и актами игровыми. "Но принять одно из подношений - значит выразить склонность к тому, чтобы войти в игру, если не остаться с ней" [2, с. 127]. Собственно, трудно противопоставлять деятельность игре, отождествляя деятельность с первым членом оппозиции "серьезное-игровое". Между игрой и деятельностью существуют самые разные отношения. Противопоставление - лишь один из вариантов их взаимодействия.

Деятельность может одновременно выступать игрой. Бывает, что игра трансформируется в серьезную деятельность или, наоборот, последняя - в игру. Хейзинга убежден, что если любую человеческую деятельность проанализировать до пределов познания, она покажется не более, чем игрой [1, с. 7]. Но существуют и ограничения. Таким ограничением будет тип культуры. Игровая стихия соотносится как с типом культуры, так и с этапом в ее истории. Иначе зачем бы Н. Бердяеву утверждать, что эпоха Ренессанса - игровая эпоха, а XIX век демонстрирует иссякание игры, свободной, избыточной игровой энергии, что было так присуще Ренессансу [3].

Поскольку игра является синонимом культуры лишь в идеале, то в каждой культуре имеет место ядро, стремящееся распространиться на всю реальность. Таким яд-

ром выступает стиль как наиболее игровой фактор. Некоторые исследователи, например, полагают, что стиль - это не только стиль искусства, но и культуры в целом. В частности, утверждается, что барокко представляет стиль культуры [4, с. 328]. Так, сформировавшийся в искусстве стиль трансформируется в некое подобие сценария, к которому тяготеет поведение людей в придворных, военных, политических сферах. Стиль стремится трансформировать все проявления бытия. В барокко, например, важно понятие роли, которую личность играет. По утверждению исследователя, здесь личность предстает в виде системы социальных ролей [4, с. 331]. Барокко же - стилем, в котором театр выдвигается на одно из первых мест и не только в системе искусств. Для этой эпохи характерно не только развитие театральной стихии, но и вторжение театра в саму жизнь. Происходит театрализация образа жизни. Эта мания превращать жизнь в театр становится предметом рефлексии, первоначально в формах журналистики. Утверждая, что "для людей нужны игрушки, костюмы, волшебные призраки, театральные перемены, представления, обморачивания, церемонии, зрелища" [5, с. 89], журналист отмечает, что обычно театрализуется сфера политики и государственной жизни. "Сделайте политику сценической, подымите завесу, двиньте декорации, займите народ, расставьте лица - и, с небольшим запасом ума, но с хорошою игрою, непременно достигнете цели" [5, с. 93].

Естественно, когда жизнь театрализуется, действия первых лиц государства, вообще власти, приобретают сценический характер. "Взгляните на Людовика XIV: как представительна его пышность! Все царствование его было великолепный спектакль... Только один Бонапарт превзошел его! У Наполеона все было рассчитано для разительности, для эффекта. Какой мастер! Какой гений! Его странный наряд, маленькая трехгранная шляпа, платье двусмысленное, застегнутое сверху и распахнутое внизу; неожиданные, резкие движения, уменьье вовремя улыбнуться и быть угрюмым; руки, сложенные с рассчитанною выразительностью; дневные приказы, характеристические бюллетени; постоянное внимание стать, одрапироваться, принять должное положение, даже в минуты бездействия: все обнаруживает глубину его видов и убеждение, что он, как лицо историческое, мог бы потерять часть своего могущества, пренебрегая сими наружными средствами, костюмом и приемами" [5, с. 96].

Именно так, в духе театрализации маркиз де Кюстин воспринимал государственную власть в России XIX века. По его мнению, столицу Петр I превратил в огромный театр, где архитектура сливается со сценической декоративностью [6, с. 57]. Придворная жизнь в России тоже воспринимается им в духе театра. «Что касается двора, то чем более его наблюдаешь, тем более испытываешь сочувствие к человеку, который его возглавляет, особенно здесь в России. Русский двор напоминает театр, в котором актеры заняты исключительно генеральными репетициями. Никто не знает хорошо своей роли, и день спектакля никогда не наступает, потому что директор театра недоволен игрой своих артистов. Актеры и директор бесплодно проводят всю свою жизнь, подготавливая, исправляя и совершенствуя бесконечную общественную комедию, носящую заглавие "Цивилизация Севера". Если одно лишь лицемерие этих усилий утомительно, то что должны при этом чувствовать исполнители ролей! Нет, мне положительно, более нравится Азия: там во всем более гармонии; здесь же, в России, на каждом шагу вы все больше поражаетесь и странными результатами новых условий жизни, и неопытностью людей. Все это, конечно, усердно скрывается от глаз наблюдателя, но опытному путешественнику не надо много усилий, чтобы заметить то, что от него желают скрыть» [6, с. 83]. Российская империя вообще напоминает ему "огромный театральный зал, в котором из всех лож следят лишь за тем, что происходит за кулисами" [6, с. 84]. "Русский император здесь был настолько в своей роли, - пишет маркиз де Кюстин, - что трон его казался сценой для большого актера. Его поза перед восставшей гвардией была, как говорят, настолько величественна, что один из заговорщиков четыре раза приближался к нему, чтобы убить его, в то время как он обращался с речью к войскам, и четыре раза мужество покидало этого несчастного, как кимвра, покушавшегося на Марию" [6, с. 100].

Когда речь идет о поведении придворных, то использование понятия "театрализация" не вызывает сомнений. Однако проблема заключается в том, что даже стихия повседневности не исключает театрализации. Под этим углом зрения русскую культуру начала XIX века пытался осмыслить Ю. Лотман. Фиксируя разрушение границы между искусством и бытовым поведением в начале XIX века, он пишет: "Театр вторгся в жизнь, активно перестраивая бытовое поведение людей. Монолог проникает в письмо, дневник и бытовую речь. То, что вчера показалось бы напыщенным и смешным, поскольку приписано было лишь сфере театрального пространства, становится нормой бытовой речи и бытового поведения" [7].

В чем смысл театрализации жизни? Дело не только в том, что в данном случае игровая стихия перемещается из какой-то одной узкой сферы в общественную стихию в целом. Смысл такого перемещения следует еще объяснить. Ведь если в театре игра осуществляется в драматических формах, то и в обществе должна существовать драматургия или что-то вроде этого. Видимо, эту драматургию следует связывать с утопией, т.е. с явлением, редко упоминаемым в связи с игрой. Речь больше идет просто о фантазии или воображении. Конечно, игру Хейзинга связывает с созданием "иного бытия", а не с "обыденной жизнью" (1, с. 41). Однако это "иное бытие", с его точки зрения, приобретает утопические признаки.

Игра сквозь призму утопии, мифа, архетипа, судьбы, антиповедения

Естественно, утопия не исключает ни фантазии, ни воображения, более того, их предполагает. Но в то же время она подразумевает перевоплощение в целые эпохи - не только в грядущие, но, что бывает даже чаще, в некогда уже существовавшие. Иначе говоря, если игру сближать с утопией, то речь уже должна идти о социальной психологии, т.е. потребности в перевоплощении всего общества в какие-то исторические состояния. Такое перевоплощение предполагает неприятие существующего порядка, т.е. столкновение настоящей реальности с идеальной, либо "некогда существовавшей", либо воображаемой. В этом отношении показательна психология романтиков, которым присущ культ воображения. "Поистине нет ничего драгоценней воображения. Это очаровательнейшая из наших способностей. Все преобразуется благодаря ей, все освещается и сияет" [8, с. 43].

Но в первых десятилетиях XIX века воображение приобретает социальные формы. Как свидетельствует Л. Мегрон, людям, столкнувшимся с революцией и проделавшим славные походы, свойственны грезы, соразмерные героическим действиям прошлого, ставшим в реальности уже невозможными. «Точнее выражаясь, быть может, сыновья хотели в частной жизни делать жесты, которые их отцы делали на полях битв. Тем более, что тогда стояли "дни посредственности" и век обуржуазивался самым жалким образом» [8, с. 45]. Это привело к тому, что в данной ситуации искусство начинает играть значительную роль.

Если иметь в виду консервативную утопию, т.е. утопию, обращенную в прошлое, то очевидно, что она, в соответствии с Ф. Ницше, нужна тому, "кто ведет великую борьбу, кто нуждается в образцах, учителях, утешителях и не может найти таковых между своими современниками и в настоящем" [9, с. 169]. Собственно, театрализация жизни в России начала XIX века, обращающая на себя внимание Лотмана, связана с перевоплощением в античность. Такое перевоплощение стало основой возникновения одного из универсальных художественных стилей - классицизма. Культ античности, в частности, определил культ военной славы, что в начале XIX века проявилось в гипнотической притягательности в России фигуры Наполеона. Так, можно сказать, что в основе каждого художественного стиля оказывается утопия, т.е. отрицание настоящего и перевоплощение в прошлое, будущее или воображаемое. Следовательно, основой художественного стиля является игра.

Если же вернуться к барокко, игра здесь связана не только с утопией, но с мифом. Последний предполагает выход за пределы не только повседневности, но и истории

вообще, когда поведение современников соотносится с поведением предков. "Воспроизводя ритуал или важное действие (охота и т.п.), - люди всякий раз имитируют архетипическое деяние бога или предка; деяние, совершившееся в начале времен, т.е. в мифическое время" [10]. Обычно такой выход происходит, например, в праздничное время. Придворная жизнь это праздничное измерение бытия культивировала, что характерно для барокко и связано не только с потребностью в театрализации. В игре двор предстает образом земного рая, а следовательно, придворная жизнь предполагает воссоздание атмосферы блаженства, жизни как непрерывного праздника, где противоречия жизни снимаются. Придворную жизнь сопровождает мания разведения садов. Но сад - это архетипический образ. Как, например, небеса или город, сад означает рай [11]. Соотнося придворную жизнь с загробным миром, мы в данном случае имеем дело с неким архетипом, в равной степени реальным как для поздней, так и для ранней истории. "Если сравнить эти картины будущей жизни с теми, в которых выразились стремления более образованных народов, то между ними будет, конечно, разница в деталях, но сущность остается одна и та же - идеализация земного благосостояния" [12].

Итак, воспринимает ли личность, представитель определенного типа культуры свою социальную роль в обществе как добровольно и свободно принятую им или же как бремя, от которого она (личность) стремится освободиться? Д. Мид утверждает, что то, чем мы себе кажемся, является не столько нашей сущностью, сколько внедренным в наше сознание другими образом, к которому мы привыкаем и который, как нам уже начинает казаться, выражает наше сокровенное "я". Поскольку это так, то, следовательно, мы начинаем играть навязываемую нам другими, обществом роль. Так, образ нашего "я", т.е., по Миду, наша самость является производным от общества, а точнее, от социальной группы, частью которой мы являемся. Поэтому самость личности в такой же степени зависит от нашей личностной неповторимости, в какой и от ценностных ориентации группы, в которую мы включены. "Лишь поскольку он (индивид. - *Н.Х.*) принимает установки организованной социальной группы, к которой он принадлежит, по отношению к организованной кооперативной социальной деятельности или набору таких деятельностей, в которые эта группа как таковая вовлечена, постольку он развивает завершенную самость или обладает самостью такого уровня развития, какого ему удалось достичь" [13]. Однако такое полное слияние самости личности с социальными установками группы возможно лишь в благополучных и стабильных обществах, к какому относится американское общество, где эта концепция оказалась популярной. Совсем иначе обстоит дело в других культурах, что и сказывается на альтернативных теоретических представлениях, в которых личность также предстает актером и играет роль.

Обратимся в связи с этим к аналитической психологии. Так, К. Юнг фиксирует внимание на стирании обществом личностного своеобразия человека. В этой драме принимают участие два основных персонажа - *персона* и *самость*. Персона в индивидуе - следствие коллективного сознания или поглощающей индивида социальности. По мере развертывания истории происходит развитие личного начала. Если иметь в виду эту закономерность, то персона все меньше выражает суть индивида, функционируя как роль, которую индивид, существуя в обществе, вынужден исполнять. Однако чем виртуозней индивид играет социальную роль, т.е. соответствует персоне, тем активнее в нем индивидуальное начало, которое, по Юнгу, и есть самость. Способность индивидуального соединяться с социальным не снимает проблемы самости, активность которой связана не столько с сознанием, сколько с бессознательным. В силу этого имеет место постоянный конфликт между персоной и самостью, активность которого в современной культуре не угасает, а наоборот, повышается. Однако в том-то и дело, что если персона нами осознается, то осознать самость во всей полноте ее проявлений нам не дано, ибо современная культура вытесняет ее в глубины подсознания [14]. Поскольку же загнанная в подсознание самость неистребима и требует актуализации, то эта последняя опять-таки происходит в форме игры, т.е. в форме перевоплощения

"я" других, каждое из которых способно актуализировать какую-то одну грань личности. Конечно, ни одно из этих перевоплощений не является идентичным самости. Но в то же время каждое из них затрагивает какую-то грань этой самости и актуализирует ее.

Как объект коллективного сознания персона обрекает человека на социальное лицедейство. Существовая в обществе, он неизбежно вынужден играть навязанную ему другими и им интернализуемую роль. Однако и самость актуализируется исключительно в формах игры. При этом игра имеет не только личное содержание. Бунт против иерархического общества или против "структуры", как выражается В. Тэрнер [15], может носить не только индивидуальный, но, скажем, субкультурный или контркультурный характер, т.е. иметь групповой или коллективный смысл. Более того, этот бунт против "структуры" может иметь архетипический смысл и развертываться опять же в формах утопии.

Вопрос о соотношении персоны и самости, роли и личности зависит не только, скажем, от жесткой государственности, но и от особого восприятия в каждом типе культуры судьбы, от того, в каких отношениях находится носитель ценностей той или иной культуры с судьбой. Иначе говоря, ощущает ли он полную зависимость от неподвластных ему иррациональных сил или же, даже отдавая отчет в том, что такие силы существуют и что от них зависит жизнь каждого человека, он все-таки способен на активные и самостоятельные действия. В этом случае возникает нечто вроде игрового контакта человека с судьбой, о котором пишет В. Топоров. Человек сам выбирает судьбу, а, выбрав, вступает с ней в игру, "нередко намеренно уступая ей инициативу и передавая ей право первого хода в ожидании раскрытия ее планов" [16].

Давление судьбы характерно и для христианской культуры. Хотя фатализм здесь неуместен. Идея духа и его власти в христианстве способны освободить человека от крайнего фатализма, помочь ему продемонстрировать личную духовную силу, активность и творчество. Однако в разных культурах это происходит по-разному.

Таким образом, игровые проявления личности зависят от степени фатализма в культуре. Применительно к русской культуре этот вопрос поставлен Лотманом. По Лотману получается, что характерная для нескольких поколений русских людей XIX века страсть к игре свидетельствовала о пробуждении иррациональной, мистической стихии. Об этом свидетельствует, в частности, то обстоятельство, что игра воспринималась не игрой с партнерами, а игрой со случаем или, еще точнее, с судьбой. Она приобретала мистический характер. "Игра становилась столкновением с силой мощной и иррациональной, зачастую осмысляемой как демоническая" [17]. Уже характеристика особенностей игры в русской культуре говорит о несходстве в игровых проявлениях России и Запада, а именно, выражения с помощью игры стремления русского человека к чуду, к перемене судьбы "в один час", с одной стороны, и комплекса расчета, буржуазного накопительства западного человека - с другой.

Наконец, в связи с игрой нельзя не затронуть и того, что обычно подразумевают под карнавализацией или "антиповедением" [18]. Обозначаемое с помощью этих понятий явление представляет один из элементов оппозиции "игровое-серьезное". В данном случае следовало бы внимательнее присмотреться к носителю смехового мировосприятия или трикстеру, который когда-то не имел самостоятельности, а представлял лишь второй лик мифологического персонажа или культурного героя. От комического элемента, т.е. трикстера, культурный герой обособился лишь на поздних этапах истории [19]. Эта соотнесенность игры с трикстериадой значима уже потому, что последняя была тесно связана с утопией. Так, имея в виду плутов, шутов и дураков, Бахтин пишет: "Им присуща своеобразная особенность и право - быть чужими в этом мире, ни с одним из существующих жизненных положений этого мира они не солидаризируются, ни одно их не устраивает, они видят изнанку и ложь каждого положения". Иначе говоря, бытие этих фигур является "отражением какого-то другого бытия" [20]. Это весьма важное замечание, поскольку фигура трикстера как

игровая фигура предвосхищает рождение в игре философии, на что обращает внимание и Хейзинга. Не случайно О. Фрейденберг утверждает, что, например, Сократ был одновременно и фольклорным, и реальным философом, и персонажем философского мифа, и маской балаганного шута [21].

Игровой потенциал русской культуры: история и современность

Таким образом, театрализация жизни помогает расшифровать игровой смысл культуры. Однако смысл театрализации понятен лишь в соотнесенности с утопией, мифом, судьбой, антиповедением и, наконец, с типом культуры, в котором у утопии и мифа различный статус. Однако в понимании театрализации многое определяет этап в истории культуры. В начале XX века, т.е. в период кризиса театра в России появились работы Н. Евреинова, предвосхитившего концепцию игры Хейзинги. По мнению Евреинова, своим возникновением театр обязан исключительно инстинкту театральности, а этот последний имел место за тысячелетия до появления театральных подмостков. Он также проявляется в нетеатральных формах, т.е. в формах самой жизни. Смысл же театральности заключается в неприятии реальности и возможности создать иную реальность, а также демонстрировать свое второе "я". Отсюда и такое тяготение к маске как способу это второе "я" актуализировать [22].

Действительно, в истории культуры бывают эпохи, когда традиционные формы игрового самовыражения личности вроде театральных направлений и систем разрушаются и игра предстает в непосредственных, т.е. социальных формах. Она начинает функционировать не в каких-то отдельных сферах (художественных, театральных), а пронизывает социальные процессы бытия. Сам Хейзинга в другой своей работе пытается увидеть средневековую культуру в ее последней жизненной фазе, когда происходит ее "высыхание" и "отвердение" [23], когда игровая стихия замыкается лишь в узких средах. Собственно, это ситуация, характерная для России рубежа XIX-XX веков.

Каждая культура имеет перспективу в том случае, если ее творцы и носители способны к игре, а сама она демонстрирует игровую стихию. Что же происходит с игрой в русской культуре сегодня и в XX веке вообще? Каким игровым потенциалом мы обладаем? В чем проявляются особенности игрового самовыражения личности в русской культуре на разных этапах ее истории?

Все предпринимаемые нами ретроспекции имеют смысл лишь в том случае, если помогают на эти вопросы ответить. Некоторые факты свидетельствуют о том, что Россия вступила в эпоху надлома (возникновение "внешнего пролетариата", т.е. этнических общностей, некогда входивших в состав империи, а ныне обративших против нее штыки, или, скажем, коррупция в высших эшелонах власти, которая для А. Тойнби, как известно, является признаком надлома). Естественно, что отделить в этой ситуации русскую культуру, например, от западной или мировой невозможно. Не будем настаивать на диагнозе и доказывать, что Россия действительно переживает надлом. Поставим проблему более осторожно.

Пытаясь подыскать формулу для выявления своеобразия России, Г. Флоровский связал ее именно с игрой. По его мнению, в русской культуре есть не только достоинства, но и недостатки. Так, он фиксирует максимальную проявленность в русском человеке игровой стихии. Но эта последняя - оборотная сторона отсутствия исторической ответственности неприятия истории как подвига, как систематической деятельности, мужества раз и навсегда сделать исторический выбор и ему следовать. По сути дела, речь идет о той же хейзинговской оппозиции игрового и серьезного, только применительно к социальной психологии русского человека. "Слишком привыкли русские люди празднично томиться на роковых перекрестках, у перепутных крестов... И есть в русской душе даже какая-то особенная страсть и притяжение к таким перепутиям и перекресткам. Нет решимости сделать выбор. Нет воли принять ответственность. Есть что-то артистическое в русской душе, слишком много игры"

[24]. Эту максимальную проявленность в русском человеке игровой стихии нередко фиксируют и представители других культур. Удивительно, например, что В. Шубарт отмечает почти то же самое, т.е. максимум игрового и минимум серьезного. Пытаясь показать несходство между психологией русского и западного человека, Шубарт пишет, что последний больше ценит материальное. Что касается русского, то он вкушает земные блага, пока они ему даются, но он не страдает, если их лишается или если ему приходится ими жертвовать. "По сути, русский играет с миром. Ему неведома западная земная серьезность. Иначе русские эмигранты, в большинстве своем низвергнутые со своих жизненных высот, не выдержали бы постигшей их участи" [25, с. 81].

Эта исключительная игровая стихия проявляется в особом отношении в русской культуре к театру. "Актерское дарование русских находится выше всех сравнений, - пишет он. - Кто ни разу не видел русского театра, тот не представляет себе, какое прямо-таки сакральное воздействие может исходить со сцены. Русские не играют свои роли - они живут в них с безыскусственной естественностью, которая захватывает зрителя. По сравнению с русским сценическим искусством европейское даже в высшей точке своих достижений кажется чем-то искусственным, даже дилетантским" [25, с. 105]. Таким образом мы наблюдаем зависимость игровой стихии от типа культуры. Если исходить из Шубарта, то оппозиция "игровое-серьезное" оказывается и выражением отношений между Россией и Западом. Запад здесь ассоциируется с серьезным, а Россия - с игровым началом.

Однако подобную точку зрения, суть которой состоит в отождествлении русской культуры с максимумом игровой стихии, разделяют не все исследователи. Так, максимальную выраженность игровой стихии Бердяев связывает исключительно с Ренессансом, причем в его западных формах. Что касается России, то ее история вообще разворачивалась по другой логике, и Ренессанс она не пережила. "В начале XIX века, в эпоху Александра I, быть может в самую культурную во всей нашей истории, на мгновение блеснуло что-то похожее на возрождение, была явлена опьяняющая радость избыточного творчества к русской поэзии. Таково светозарное, преизбыточное творчество Пушкина. Но быстро угасла эта радость творческого избытка, в самом Пушкине она была отравлена. Великая русская литература XIX века не была продолжением творческого пути Пушкина, - вся она в муках и страдании, в боли о мировом спасении, в ней точно совершается искупление какой-то вины" [26, с. 20]. Иначе говоря, в России творят не в творческой избыточности ренессансного духа, а в боли и муках. В этой культуре "шипучей игры сил" места нет. Гении русской литературы XIX века - Толстой и Достоевский поражены религиозной мукой и стремятся к спасению. Не игра, а серьезное здесь преобладает, т.е. не антиповедение, а хилиазм.

Между тем в другой своей книге Бердяев констатирует в русской культуре присутствие природной, языческой, дионисийской стихии [27, с. 5], что прямо противоположно приводимым выше его суждениям. "В русской стихии, - пишет он, - всегда сохранялся и сохраняется и доныне дионисический, экстатический элемент. Один поляк сказал мне в разгаре русской революции: Дионизос прошел по русской земле. С этим связана огромная сила русской хороводной песни и пляски. Русские люди склонны к оргиям с хороводами" [27, с. 8]. Собственно, русских гениев философ тоже воспринимал сквозь призму присущего им дионисизма. Так, у Достоевского он видит оргийность, экстатичность мысли, дионисийскую природу диалектики его идеи [26, с. 23].

Однако переоценивать дионисийскую стихию в русской культуре было бы неверным. Как утверждал С. Франк, «... совершенно неверно, что русскому духу, как это часто приходится слышать, совсем не свойственно то, что Ницше называл "аполлоническим" элементом, и что в нем господствует лишь "дионисийский" элемент» [28]. Собственно, ранее приведенные суждения Бердяева тоже связаны с констатацией этой мысли.

Иссыкает ли игровая стихия в XX веке?

Совершенно иная ситуация складывается в нашем столетии, для которого характерен продолжительный период перехода, в результате чего разрушается имевший место в прошлом культурный канон, где функционировала игровая стихия. Но приводит ли эта переходная ситуация к возрождению игры? Естественно, что Хейзинга ставит вопрос об игровой стихии применительно к XX веку. С его точки зрения, чем ближе к XX веку, тем очевиднее иссыкание игровой стихии. Однако прежде всего он привел характеристику игрового потенциала XVIII и XIX веков. Сопоставляя XVIII и XIX века, он подчеркивает исключительно игровой характер XVIII века. "На каждой странице истории культурной жизни XVIII века мы встречаемся с наивным духом честолюбивого соперничества, создания клубов и тайнственности, который проявляет себя в организации литературных обществ, обществ рисования, в страстном коллекционировании раритетов, гербариев, минералов и т.д., в склонности к тайным союзам, к разным кружкам и религиозным сектам, - и в подоплеке всего этого лежит игровое поведение" [1, с. 210].

XIX век предстает антагонистом XVIII века. "XIX век оставляет, судя по всему, не много места для игровой функции как фактора культурного процесса. Все больший перевес получают тенденции, которые, по видимости, ее исключают" [1, с. 216]. В этом столетии духом общества завладевает культ пользы. Распространяется идея, согласно которой ход истории определяет экономический фактор, что еще больше утверждает идеал рационализма и утилитаризма. "Экспериментальная и аналитическая наука, философия, политический утилитаризм и реформизм, идеи манчестерской школы - все это примеры исключительно и абсолютно серьезной деятельности" [1, с. 217]. Исключительным XIX век предстает в том смысле, что воспринимает все сущее и самого себя всерьез. Таким образом, игру Хейзинга связывает не только с культурой. Он не просто сопоставляет XVIII и XIX века в плане игры. Его постановка вопроса конструктивна тем, что в игровое поведение человека он вводит критерий историзма. Конечно, с ним можно спорить, не принимая его отдельных положений. Скажем, В. Розин вообще считает, что, находя игру в ритуале, культе, карнавале, празднике, спорте и даже в философии, Хейзинга потерял то особенное, специфическое, что присуще лишь игре [29].

Однако примененный Хейзингой к игре критерий историзма бесспорен. Его необходимо приложить к логике развертывания истории, какой ее видят, например, Д. Тойнби и Л. Гумилев. Речь идет о циклической логике. В самом деле, очевидно, что в XX веке мир переживает одну из очередных переходных эпох. Тем не менее каждая цивилизация имеет свой срок жизни, особую длительность и, если угодно, в соответствии с О. Шпенглером, свою судьбу. Стремясь связать игровую стихию с историзмом, мы опираемся в то же время на фазы, выделяемые Гумилевым в истории этноса и цивилизации в целом. Как свидетельствует Гумилев, столь значимое для цивилизации событие - происходящий в результате мутации скачок или пассионарный взрыв - лишь первая фаза развития этноса. История каждого этноса укладывается в 1500 лет [30].

Наибольший подъем пассионарности характерен для так называемой акматической фазы. Далее наступает соответствующая спаду пассионарности фаза надлома. Затем следуют инерационная фаза и фаза обскурации. Пассионариев сменяют субпассионарии, проедающие и пропивающие все, что было создано в героическую эпоху. Наконец, наступает мемориальная фаза, т.е. фаза, когда этнос довольствуется лишь памятью о своей героической истории. Судя по всему, на этой фазе воображение и вообще искусство приобретают специфический статус. Воображение демонстрирует эскалацию игровой стихии в пассивных, т.е. художественных формах.

Хейзинга играет сопоставлениями веков и присущими каждому веку состояниями игровой стихии. Но выделяемые им века хотелось бы соотносить с фазами цивилизации. Если Хейзинга сопоставляет XVIII и XIX века и характеризует присущую этим

векам игровую стихию, то можно поставить следующий вопрос: к какому из предшествующих веков XX век ближе? Продолжается ли в нашем столетии тенденция, проявившаяся в XIX веке. т.е. распространение утилитарных ориентации? Или же инерция XIX века для XX все же не является показательной? Может быть. XX век ближе XVIII, а присущая ему игровая стихия ассоциируется с более удаленными эпохами?

Мы придерживаемся последней точки зрения. Действительно, XIX век можно представить сложнее, чем это получается по Хейзинге. По поводу же XX века Хейзинга ставит вопрос, без которого нам не обойтись. "Насколько культура, в которой мы живем, развивается в формах игры? Минувший век, полагали мы, утратил многое из тех элементов игры, которыми характеризовались все предыдущие столетия" [1.с. 220]. Вывод, к которому склоняется один из самых авторитетных теоретиков игры, является далеко не бесспорным. Попробуем аргументировать наши возражения. XX век утратил элементы игры, присущие культуре предыдущих столетий, но никак не потребность в игре и игровую стихию вообще. Следует сказать, что констатация Хейзинги поверхностна. Утрачены не только присущие культуре XVIII и XIX веков элементы игры. Утрачена и сама эта культура.

В XX веке мы существуем в какой-то другой культуре. Разрушен прежде всего "культурный канон", т.е. созданные культурой традиционные формы, в границах которых функционирует игра, но не иссякла игровая стихия. Если же последняя не иссякла, а привычные культурные формы разрушены, то механизмы сублимации перестают срабатывать. В этой ситуации игровой инстинкт способен предстать в непосредственных, т.е. разрушительных формах, не имеющих отношения к культуре. Так, исследователь молодежной субкультуры 20-х годов утверждал, что «...на проявлениях хулиганства тех лет лежит печать "забавы", "потехи" или "игры", выходящей из границ общественно принятого и переходящего в настоящее буйство и бесчинство» [31]. В таких ситуациях игровая стихия способна также проявляться в архаических формах. Память об архаических формах культуры не исчезает. Выходя из подсознания, эта архаика все же как-то упорядочивает, организует игровую стихию.

Оппозиция "игровое-серьезное" в эпоху тоталитарных режимов

В любой культуре существует множество субкультур. Так, в связи с расширением в западной культуре сферы серьезного А. Вебер попытался выяснить, в частности, почему в XX веке такое распространение получил тоталитаризм. Соответственно, он исследовал способы сопротивления тоталитаризму в разных культурах. Таким средством сопротивления он считает игровую стихию. Что касается серьезного, то под ним Вебер понимает гигантский бюрократический аппарат, подчиняющий себе ранее свободно и естественно сформировавшиеся различные области человеческого существования и растворяющий в себе верхние, средние и низшие слои общества [32, с. 107].

Развивающийся на протяжении XIX века процесс массового производства втягивал в себя низшие слои населения. Следующий этап заключался в том. Чтобы "отнять свободу существования еще и у средних и высших слоев общества, включить и их в качестве рабочей силы в большой рациональный механизм и согласно их природе... использовать... как такой персонал, который, исполняя функции технических и торговых специалистов, делопроизводителей и управляющих, образует бюрократическую вершину целого" [32, с. 109]. Имея в виду Германию. Вебер констатирует: средние и высшие слои общества тоже в конечном счете оказались втянутыми в функционирование мертвого механизма, что способствовало утверждению тоталитаризма. Однако процесс такого поглощения бюрократическим аппаратом разных слоев в каждой культуре происходит по-разному. В мировой истории существуют общества.

обладающие иммунитетом против такого аппарата. "Существуют народы, чей темперамент уже сам по себе не позволяет им утонуть в недрах аппарата" [32, с. 113].

Вебер социологически обосновывает точку зрения Хейзинги, согласно которой в истории могут существовать эпохи и народы с максимальной выраженностью игры и этой выраженностью не обладающие. Так, он приходит к выводу, что дух игры сопровождает XVIII век лишь во французском и английском регионах. Он оказался ярко выраженным благодаря тому, что, развившись в этих регионах в высших слоях общества благодаря авторитету этих слоев, успел распространиться вширь. Иначе говоря, в силу сформированной в придворной и аристократической среде игровой стихии и ее распространения здесь складывается особая, способная сопротивляться бюрократизации коллективная идентичность. Она-то и определила вызванный к жизни иммунитет против гигантского, разрастающегося аппарата.

Этот аристократический дух помог предотвратить соскальзывание целых народов в бюрократическое отупение. Однако существуют народы, у которых такой культурный пласт не успел сформироваться. Вместо придворной утонченности и аристократической образованности у них был сильно выражен дух мешанства и самодовольной ограниченности. К таким народам Вебер относит немцев. Конечно, реальной эта опасность оказалась для всех народов. Свертывание игры с XIX века является следствием бюрократизации.

Вернемся к проблематике русской культуры. Если придерживаться аристократического понимания истории, то в России одной из самых игровых субкультур, конечно, предстает дворянская субкультура. Оппозиция "игровое-серьезное" здесь оказалась совершенно реальной. Русский дворянин избегал деятельности и культивировал праздность. Это была культура обильных угощений и пиров, свидетельствующая о безграничном расточительстве. По сути дела, организация пиров в дворянской среде осуществлялась в соответствии с архаическими ритуалами потлача. В основе этого гостеприимства оказывается соперничество в его наиболее архаических формах [33]. А как известно, соперничество и состязательность — наиболее репрезентативные признаки игры. Дворянская субкультура культивировала не просто игру, но такие архаические формы сознания, в которых игру можно обнаружить во взаимодействии с утопией, мифом и судьбой. Как свидетельствует исследователь потлача в архаических культурах, состязание разворачивается и с помощью праздничных подарков, пиршеств, свадеб, балов, застолий [2, с. 92], в процессе которых происходит демонстративное уничтожение богатств.

Возвращаясь к отождествлению Вебером бюрократизации с серьезным, зададимся вопросом - была ли бюрократизация исключительно лишь бюрократизацией? Как свидетельствует Э. Тоффлер, бюрократизация явилась следствием универсального в мировой истории процесса, связанного с возникновением массовых обществ, с процессами массовизации. В свою очередь, сама массовизация явилась репрезентативным признаком целой эпохи, которую Тоффлер связывает со становлением цивилизации особого типа, называемой им индустриальной цивилизацией. Ее начало он связывает с XVII веком, т.е. практически с тем периодом истории, который известен как Новое время. Становление индустриальной цивилизации происходит на фоне угасания предшествующей земледельческой цивилизации, ценности которой в Новое время начинают восприниматься как устаревшие [34].

В Новое время ритм машины в индустриальной цивилизации начал определять стиль жизни, а также отношение ко времени. Следствием этой синхронизации времени стало разрушение столь значимой для земледельческой цивилизации стихии спонтанности. Машинизация жизни оказала воздействие на систему государственности. Последняя склонна к недооценке своеобразия этнических и социальных групп. Промышленная и экономическая интеграция оказалась связанной с политической интеграцией, а следовательно, с бюрократизацией. Очевидно, что как бюрократизация, так и массовизация способствовали иссяканию игры в ее аристократическом понимании, что и констатирует Хейзинга.

Таким образом, возникновение и утверждение индустриальной цивилизации оказалось для игры неблагоприятным. Одновременно это иссякание игры не помешало ей в этот период, т.е. в XVIII - начале XIX века стать предметом философского интереса, что выразили Кант и Шиллер. Видимо, отождествление культуры и игры в полной мере присуще лишь архаическим культурам. В поздней истории игра, как бы это ни утверждал Хейзинга, все-таки вытесняется и замыкается в отдельные сферы, среды, группы и субкультуры, что и демонстрирует XVIII век. Иначе говоря, в XVIII веке игровая стихия характерна лишь для придворной или дворянской среды. Очевидно именно поэтому столь насыщенный атмосферой игры стиль барокко все же не стал универсальным стилем во всех регионах и во всех социальных группах. Да и Шиллер, предпринимая одно из самых интересных сочинений об игре, постоянно говорит о распространяющемся в мире духе утилитаризма. Возможно, превращение игры в предмет философской рефлексии реально происходит в тот момент, когда в самой жизни она (игра) становится дефицитом.

Две парадигмы в исследовании игры: Хейзинга и Бахтин

Обращаясь к Веберу и Тоффлеру, мы до сих пор пытались лишь расшифровать логику свертывания игры в поздней истории, сформулированную, но, к сожалению, не доказанную Хейзингой. Но так ли уж эта логика справедлива? Разве массовизация как наиболее очевидный признак индустриальной цивилизации противостоит игре? Ортега-и-Гассет полагает, что в XIX-XX веках границы элитарной культуры разрушены и масса больше не идет на поводу у элиты. Вообще, отношения между элитой и массой успели радикально измениться. Вроде бы мысль испанского философа повторяет тезис Хейзинги. Происходит закат элитарной культуры, а вместе с ней и игровой стихии. Однако эффект массовизации по Ортеге-и-Гассету не является столь однозначным. Согласно его гипотетическим суждениям, эпоха масс может свидетельствовать не только о вырождении, закате и упадке, а наоборот, о подъеме и даже взрыве витальности. В данном случае не о шпенглеровском закате идет речь, а о "небывалом приливе жизненных сил и возможностей" [35, с. 53]. Из политических сфер Ортега-и-Гассет переводит мысль в игровые. "Следуя идеологии, на мой взгляд, рискованной, в истории видят только политику или культуру, не замечая, что это лишь поверхность, а глубинная реальность истории - прежде всего биологическая мощь, нечто от энергии космической: чистейшая жизненная сила, если не тождественная, то родственная той, что движет моря, плодит земную тварь, раскрывает цветы и зажигает звезды" [35, с. 58].

Развивая мысль, согласно которой в XX веке игровое проявление личности связано не только с традициями элитарной культуры, в проявлении игрового потенциала человека XX века необходимо обратить внимание еще на одну тенденцию. Если какие-то идеи становятся популярными, как это произошло, например, с идеей карнавальности Бахтина, то это происходит не случайно и позволяет осознать некую историческую логику. Да, процессы массовизации привели к разрыву с элитарной культурой, а следовательно, и к угасанию игровых форм, которые возникли в границах этой культуры. Но этот разрыв не обернулся вырождением игры вообще. Исключительной культуру XX века делает то обстоятельство, что она вернула человечество к более архаическим игровым формам, вызванным к жизни до Нового времени. Процесс преемственности в истории она кардинально переосмыслила, возвращаясь к истокам, к самой настоящей архаике.

В последние годы в связи с некоторыми постмодернистскими и постструктуралистскими концепциями много внимания уделяют так называемой интертекстуальности, которая, с легкой руки Ю. Кристевой, успела превратиться в одно из ключевых понятий современного искусствознания. Особое видение этой последней в свое время предложил еще Бахтин, обнаружив в структурах романа XIX века традиции древнего

литературного жанра, что в эпоху поздней античности называли *мениппеей*. При этом сама мениппея сохраняла в себе черты архаического мировосприятия, связанного с принципом карнавализации.

Собственно, минуя игровую атмосферу Нового времени, связанную с придворными и аристократическими слоями, Бахтин обнаруживает гораздо более древнюю игровую традицию, которая на протяжении XX века вновь вызывается к жизни. Именно эта, а не элитарная традиция игрового самовыражения личности, имеющая место в Новое время, в гораздо большей степени соответствует тому этапу в истории культуры, когда в результате процессов дестратификации и массовизации человечество оказалось далеко от аристократических салонов. Однако смысл карнавальных форм игры заключается не в том, что такие формы в большей степени соответствуют массовизации. Да и распад индустриальной цивилизации упраздняет сам принцип массовизации. Актуальность открытых Бахтиным архаических форм игры заключается в том, что они в большей степени, чем салонные ее формы, обращены в будущее, т.е. включаются в ту реальность, которую П. Сорокин называет "интегральной" культурой и становление которой происходит уже на протяжении XX века.

Таким образом, в изучении игры намечаются две парадигмы: одна, связанная с именем Хейзинги, другая - с именем Бахтина. Иначе говоря, первая связывает игру с аристократическими субкультурами Нового времени, вторая - с предшествующей Новому времени архаикой. Можно утверждать, что традиция карнавала, обнаруженная Бахтиным в античности и проанализированная в ее средневековых и ренессансных формах, была не менее сильным противоядием против тоталитарной идеологии, нежели аристократическая и придворная традиция, о чем пишет Вебер. Следовательно, у Вебера наблюдается та же хейзинговская парадигма, ибо игровая стихия у него вовсе не связана с демократическими слоями общества, продолжающими сохранять дух карнавала.

Таким образом, массовизация, апогей которой совпадает с XIX и XX веками, - это, разумеется, иллюстрация тезиса Хейзинги о свертывании игры, но игры лишь в аристократических, а точнее, аполлонических формах. Это свертывание одновременно свидетельствует о кризисе культуры Нового времени, представшей в таких универсальных стилях, как барокко и романтизм. Вырываясь из традиционного культурного канона, игра оказывается основой формирования принципиально новой культуры, чувствительной к архаическим, т.е. карнавальным, игровым формам, которые он и реабилитирует, преодолевая ренессансный культурный канон. Несомненно, игровой инстинкт ощущается в модерне и, соответственно, в выражающем эпоху перехода художественном авангарде. Вырвавшийся на свободу инстинкт еще не успел обрести новых культурных форм, поскольку очертания новой культуры какого-то время еще не определились.

Постмодерн - следующий прорыв игрового инстинкта. Как утверждают исследователи, уже постструктурализм предполагает перенос акцента со смысла на игровое действие [36, с. 46]. В постмодернизме также заявляет о себе потребность в игре, и для ее удовлетворения привлекаются все когда-либо вообще существовавшие в истории формы. Как пишет И. Ильин, «в наше время чуть ли не каждый исследователь в царстве вакхического, или, лучше сказать, дионисийского, постмодернизма просто в обязательном порядке примеряет на себя карнавальный костюм "человека играющего" Хейзинги, создавая себе модный имидж *theoreticus ludens*» [36, с. 202]. Вообще, эта потребность, предстающая в постмодернистских формах, слишком эстетизирована и присуща лишь узкому кругу интеллектуалов, способных использовать языки самых разных культур.

Постмодернистская игра подчеркивает уязвимое место эпохи - неспособность предложить определившуюся принципиально новую игровую форму, рожденную исторической реальностью XX века, а не взятую напрокат в античности или эпохе Ренессанса. Таким образом, соответствующая XX веку игровая стихия выявляется не только как продолжение предшествующей культуры. Мы сможем ее идентифици-

цировать лишь при условии, что нам известно, какая культура приходит на смену той, которая на рубеже XIX-XX веков испытывает кризис, и как она станет развиваться в будущем. А самое главное - в каких отношениях она окажется с той культурой, которую сменяет, а также со всеми предшествующими культурами. Мысль Тоффлера, согласно которой в XX веке происходит смена индустриальной цивилизации постиндустриальной, заслуживает внимания. Эта переходная эпоха приводит к возрождению духовных ценностей доиндустриальной, т.е. земледельческой цивилизации. Первоначально это происходит в вульгарных формах. "Загнивание системы мышления второй волны оставляет миллионы людей безгранично жаждущими чего-то такого, что их чем-то захватит, от техасского таоизма до шведского суфизма, от филиппинских целителей до кельтских колдунов. Вместо создания новой культуры, соответствующей новому миру, они пытаются перенести и оживить старые идеи, присущие другим временам и местам, или оживить фанатичную веру в их собственных предков, которые жили в совершенно других условиях" [34. с. 499].

Но несмотря на эти тиражируемые СМИ вульгаризмы, цивилизация третьей волны, по Тоффлеру, по многим признакам несет в себе черты сходства с первой волной, т.е. с земледельческой цивилизацией. "Самое удивительное, что цивилизации первой и третьей волны более сходны между собой, чем с цивилизацией второй волны" [34, с. 539]. По сути дела, Тоффлер фиксирует циклическую логику разворачивания исторического процесса. С его точки зрения, завершение каждого типа цивилизации, история которого разворачивается на протяжении многих веков, связано с актуализацией того, что в эпоху рождения новой цивилизации не получило развития, и по мере утверждения нового типа цивилизации было вытеснено в подсознание культуры. Но именно эта актуализация вытесненного на периферию духовного опыта и происходит в XX веке, что стимулирует новую жизнь архаических форм, в том числе и игровых.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 7.
2. Мосс М. Очерк о даре. Форма и основание обмена в архаических обществах // Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М., 1996.
3. Бердяев Н. Конец Ренессанса (К современному кризису культуры) // София. Проблемы духовной культуры и религиозной философии. Берлин, 1923. С. 31.
4. Чечот И. Барокко как культурологическое понятие. Опыт исследования К. Гурлита // Барокко в славянских культурах. М., 1982.
5. Театральный дух на сцене жизни. Телескоп. 1833. № 1.
6. Маркиз де Кюстин. Николаевская Россия. М., 1990.
7. Лотман Ю. Театр и театральность в строе культуры начала XIX века // Лотман Ю. Избр. статьи. В 3 т. Т. 1. Таллин. 1992. С. 272.
8. Мегрон Л. Романтизм и нравы. М., 1914.
9. Ницше Ф. Соч. В 2 т. Т. 1. М., 1990.
10. Элиаде М. Трактат по истории религий. Т. 2. СПб., 1999. С. 295.
11. Савельева И., Полетаев А. История и время. В поисках утраченного. М, 1997. С. 312.
12. Тайлор Э. Первобытная культура. М., 1989. С. 293.
13. Мид Д. Интернализированные другие и самость // Американская социологическая мысль. М., 1994. С. 229.
14. Юнг К. Психология бессознательного. М., 1994. С. 240.
15. Тэрнер В. Символ и ритуал. М., 1983. С. 179.
16. Топоров В. Судьба и случай // Понятие судьбы в контексте разных культур. М., 1994. С. 41, 42.
17. Лотман Ю. "Пиковая дама" и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века // Лотман Ю. Избр. статьи. В 3 т. Т. 2. Таллин, 1992. С. 400.
18. Успенский Б. Антиповедение в культуре Древней Руси // Успенский Б. Избр. труды. Т. 1. Семиотика истории. Семиотика культуры. М., 1994.

19. *Мелетинский Е.* Первобытные истоки словесного искусства // Ранние формы искусства. М., 1972. С. 178.
20. *Бахтин М.* Вопросы литературы и эстетики. М., 1975. С. 309.
21. *Фрейденоберг О.* Миф и литература древности. М., 1978. С. 240.
22. *Евреинов Н.* Театр для себя. Пг., 1915. С. 37.
23. *Хейзинга Й.* Осень средневековья. М., 1988. С. 5.
24. *Флоровский Г.* Пути русского богословия. Киев, 1991. С. 501.
25. *Шубарт В.* Европа и душа Востока. М., 1997.
26. *Бердяев Н.* Философия творчества, культуры и искусства. Т. 2. М., 1994.
27. *Бердяев Н.* Русская идея. Основные проблемы русской мысли XIX века и начала XX века. М., 1997.
28. *Франк С.* Духовные основы общества. М., 1992. С. 476.
29. *Разиц В.* Природа и генезис игры // Вопросы философии. 1999. № 6. С. 26.
30. *Гумилев Л.* От Руси к России. М., 1992. С. 16.
31. *Краснушкин Е.* К психологии хулиганства // Хулиганство и поножовщина. М., 1927. С. 151.
32. *Вебер А.* Избранное: кризис европейской культуры. СПб., 1999.
33. *Хренов Н.* Мифология досуга. М., 1998. С. 173.
34. *Тоффлер Э.* Третья волна. М., 1999. С. 527.
35. *Ортега-и-Гассет Х.* Избр. труды. М., 1997.
36. *Ильин И.* Постмодернизм. От истоков до конца столетия. М., 1998.

© Н. Хренов, 2001