

ЙОХАН ХЕЙЗИНГА

НОМО ЛУДЕНС

ОПЫТ ОПРЕДЕЛЕНИЯ
ИГРОВОГО ЭЛЕМЕНТА
КУЛЬТУРЫ



J O H A N
H U I Z I N G A

H O M O L U D E N S

P R O E V E E E N E R B E P A L I N G
V A N H E T S P E L - E L E M E N T D E R C U L T U U R

Й О Х А Н
Х Ё Й З И Н Г А
Ч Е Л О В Е К И Г Р А Ю Щ И Й

О П Ы Т О П Р Е Д Е Л Е Н И Я
И Г Р О В О Г О Э Л Е М Е Н Т А К У Л Ь Т У Р Ы

*составление, предисловие и перевод Д. В. Сильвестрова
комментарий и указатель Д. Э. Харитоновича*



ИЗДАТЕЛЬСТВО ИВАНА ЛИМБАХА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

2011

УДК 94(100)+930.85

ББК 71.0+63(0)

X 35

X 35 Хёйзинга Йохан. *Homo ludens*. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 416 с.

ISBN 978-5-89059-168-5

Фундаментальное исследование выдающегося нидерландского историка и культуролога Й. Хёйзинги *Homo ludens* [Человек играющий], анализируя игровой характер культуры, провозглашает универсальность феномена игры и ее непреходящее значение в человеческой цивилизации. Давно уже признанное классическим, это произведение отличают научная ценность, широта охвата, разнообразие фактического материала, обширная эрудиция, яркость и убедительность изложения, прозрачность и завершенность стиля.

Книга выходит четвертым, заново просмотренным и исправленным изданием с подробным научным аппаратом.

На авантитуле: Йохан Хёйзинга. Шарж Дейвида Левина, 1996

© 1938 by Johan Huizinga

© 2011 The Estate of Johan Huizinga

© Д. В. Сильвестров, составление, перевод, 1995, 1997, 2007, 2011

© Д. В. Сильвестров, предисловие, 2011

© Д. В. Сильвестров, приложение, 2011

© Д. Э. Харитонович, комментарий, 1995, 1997, 2007, 2011

© Н. А. Теплов, оформление, 2011

© Издательство Ивана Лимбаха, 2011

ПРЕДИСЛОВИЕ

С выходом в свет четвертой книги Йохана Хейзинги (1872–1945) издательство Ивана Лимбаха делает достоянием русского читателя практически все наиболее известные произведения замечательного нидерландского историка и культуролога.

После блестящего успеха появившейся в 1919 г. *Осени Средневековья** Йохан Хейзинга пишет еще одну книгу, завоевавшую признание во всем мире. Это — *Homo ludens*** [*Человек играющий*]. Книга выходит в свет в 1938 году. Некоторые читатели были озадачены появлением опуса, казалось, написанного совершенно в иной манере. И лишь со временем становилось всё более ясно, насколько эти — на первый взгляд две столь разные — книги по сути близки друг другу.

Осень Средневековья увидела свет сразу же после Первой мировой войны. Голландии тогда удалось остаться нейтральной. Тем ужаснее воспринимался контраст с окружавшей страну изувеченной, кровоточащей Европой. Книга возникла в драматическом противостоянии дьявольски бесчеловечному периоду европейской истории.

В *Осени Средневековья* мы видим причудливый игровой сплав самых разнообразных текстов — при явном интересе автора к

* Й. Хейзинга. *Осень Средневековья*. М., Наука, 1988 (Серия *Памятники исторической мысли*); Й. Хейзинга. *Осень Средневековья*. М., Прогресс-Культура, 1995; Й. Хейзинга. *Осень Средневековья*. М., Айрис-пресс, 2002; 2004; Й. Хейзинга. *Осень Средневековья*. СПб., Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

** Й. Хейзинга. *Homo ludens. Статьи по истории культуры*. М., Прогресс-Культура, 1995; Й. Хейзинга. *Homo ludens. Статьи по истории культуры*. М., Айрис-пресс, 2003; Й. Хейзинга. *Homo ludens. Человек играющий*. СПб., Азбука-классика, 2007.

антропологии и социологии культуры, что неуклонно вело Хейзингу к следующему шагу, которым стала другая его знаменитая книга — *Homo ludens* [Человек играющий].

Сопоставляя эти две книги, мы замечаем, что *Осень Средневековья* содержит обильный материал по сути игровых форм*, которые охватывает и объясняет понятие *игры* в *Человеке играющем*, книге «об извечной примитивности (первозданности) человеческой культуры, которая никогда не уходит от своих первоначал, уходя же — роковым образом теряет себя»**.

Культура, спасающая нас от наступления варварства, требует осмысления. Необходимо найти некое универсальное правило, некую универсальную сферу деятельности, скажем даже — некое универсальное примиряющее пространство, дающее людям равные шансы, оправдывающее их порой невыносимое существование. Речь идет не о моральном оправдании истории и уж конечно не о теодицее — но о неистребимой потребности приложить мерилу человеческого ума к космической беспредельности духовной составляющей человеческой жизни.

Извечному парадоксу свободы, реально достижимой лишь на мнимой линии горизонта, дает впечатляющее разрешение феномен *игры*.

В 1938 году мир стоит накануне Второй, еще более чудовищной мировой войны. Культурные традиции не предотвратили наступ-

* «Но при этом культивировалась *пустая* внешность, которая весьма влияла на сознание общества. Как представляется, этот парадокс разрешим, если отказаться от оценочных представлений о *внешнем* как о чем-то плохом, понять, что бессодержательных культурных явлений не бывает, и признать, что содержанием всех этих *пустых* форм и были сами *формы*. То есть то, что наполняло эти формы, что создавало их, что придало им именно такой вид, исчезло, оставив значимость, и они стали ценны сами по себе, *само-ценны*» (Д. Э. Харитонович. *Осень Средневековья: Йохан Хейзинга и проблема упадка*. В кн.: Й. Хейзинга. *Осень Средневековья*. Прогресс-Культура, 1995, с. 373).

** А. В. Михайлов. *Й. Хейзинга в историографии культуры*. В кн.: *Осень Средневековья*. Наука, М., 1988, с. 444.

ление варварства. Межеумочный период *entre deux guerres* не только не принес желаемого умиротворения, но явно вынашивал новую, еще более чудовищную катастрофу. Меланхолическая метафора прекрасной, пышно увядающей осени с каждым годом уходила всё дальше в пестрое многоцветье того «века Бургундии», которому, однажды возникнув под пером нидерландского профессора истории, суждено было теперь никогда не кончаться. Но действительность выглядела иначе.

Как литературные произведения *Осень Средневековья* и *Homo ludens*, на первый взгляд, принадлежат к разным жанрам. Мозаичность *Осени Средневековья* делает ее похожей на puzzle, загадочную картинку, вдохновенно составленную из множества цветных фрагментов. Но теперь прием «детской игры» вырастает в глубоко осознанную целостную композицию. *Homo ludens*, при всём внешнем отличии от *Осени Средневековья*, демонстрирует явную стилистическую преемственность. Обоим произведениям присущи классическая ясность стиля, музыкальный ритм в построении фраз, речевых периодов, всех элементов текста. Богатство и многоплановость лексики всецело подчиняются абсолютному слуху автора. Хёйзинга относится к числу тех мастеров, для которых какие бы то ни было погрешности вкуса совершенно немыслимы. Язык его сдержан и четок, но при этом эмоционально ярок и выразителен. Внешне строго научное изложение то и дело вызывает разнообразные реминисценции, нередко приобретает тонкие оттенки иронии.

Хёйзинга, в своей *Осени* сделавший образ новым, важным элементом исторического исследования, предложил теперь новую метафору — на сей раз уже *for all seasons*. Индивидуальная и общественная жизнь, всё историческое и культурное развитие человечества описывается в терминах *игры*, как *игра*.

В двух своих самых значительных книгах Хёйзинга откликается на самое сильное, по его собственным словам, впечатление своей жизни. В шестилетнем возрасте, в Гронингене, он становится свидетелем костюмированного шествия, посвященного одному из со-

битый нидерландской истории XVII в. С детства он проникается ощущением того, что индивидуальное переживание прошлого неразрывно связано с индивидуальными персонажами. В 1894 г. он сам, в костюме XVII в., участвует в подобном студенческом маскараде. На обеде по завершении празднества Хейзинга заметил, что «маскарад — несомненный признак упадка, возможно его последнее проявление. И мы горды тем, что являемся последними носителями этой прекрасной традиции, которая теперь умирает». Заметим, однако, что торжественные ритуалы, особенно в старых европейских монархиях, свидетельствуют о том, что традиция эта не только не умирает, но, сочетая истовую серьезность с шутливой иронией, проявляется в прекрасных и глубоко содержательных зрелищах (ярчайший пример — Смена караула у Бакингерского дворца, завершающаяся под мелодию моцартовской арии «Non più andrai, farfallone amogoso»^{*}. Вспоминая церемонию присуждения ему почетной степени доктора Оксфордского университета, Хейзинга пишет, что он пережил час «подлинного Средневековья» и что удивительно, до какой степени умеют англичане высоко чтить эти традиции, не принимая их слишком всерьез, но и не превращая в посмешище.

Человек является человеком постольку, поскольку обладает способностью по своей воле выступать и пребывать субъектом игры. И действительно — «созданный по образу и подобию Божию», на ключевой вопрос о *своем* имени он, бессознательно включаясь в сизмала навязанную ему *игру*, бесхитростно называет имя, которое он *носит*, не смея ответить на заданный вопрос *всерьез*, а именно: «азь есмь сущий». Под личиною своего имени каждый из нас разыгрывает свою жизнь, в универсальной сущности *игры* стоящую в одном ряду с «маскарадными» танцами первобытных племен. «После изгнания из рая человек живет играя» (Лев Лосев).

^{*} Обращенная к Керубино ария Фигаро из оперы *Le nozze di Figaro* [Свадьба Фигаро]; в исполнении на русском языке: «Мальчик резвый, кудрявый, влюбленный».

Объективно включающий всякую человеческую деятельность процесс *игры* отзывается субъективным ощущением вовлеченности в *игру* в каждом из нас. Сопутствующее ходу истории возникновение и исчезновение символов, культурных и религиозных границ, широта и изменчивость подхода к вещам — это не изменение правил игры в процессе игры. Это сама игра. По Хёйзинге, это и есть история, история умственной и психической эволюции. Это и есть само существование человека, определяемого им именно как *человек играющий*.

Homo ludens, фундаментальное, давно уже ставшее классическим исследование, раскрывает сущность феномена игры и значение ее в человеческой цивилизации. Но самое заметное здесь — гуманистическая подоплека этой концепции, прослеживаемой на разных этапах истории культуры многих стран и народов. Склонность и способность человека облекать в формы игрового поведения все стороны своей жизни выступает подтверждением объективной ценности изначально присущих ему творческих устремлений.

Ощущение и ситуация игры, давая, как убеждает нас непосредственный опыт, максимально возможную свободу ее участникам, реализуются в рамках исторического *контекста*, который приводит к появлению тех или иных жестко очерченных правил — *правил игры*. Нет контекста — нет правил. Верно также обратное: не принимающий правил выпадает из контекста истории. Смысл и значение игры определяются отношением непосредственного, феноменального *текста* игры — к так или иначе опосредованному универсальному, то есть включающему в себя весь мир, *контексту* человеческого существования. Это предельно ясно в случае произведения искусства — образчика такой *игры*, контекстом которой является вся вселенная. Произведение искусства присутствует во времени, но существует в вечности и как таковое содержит в себе духовный опыт и прошлого, и будущего. Классическое произведение искусства неисчерпаемо, оно не может быть объяснено и не может быть понято, будучи пластическим образом необъятной и необъяснимой вселенной. Одно и то же произведение искусства —

как и всякое живое существо — невозможно одинаково увидеть, услышать дважды: его игра продолжается непрерывно. Правила этой вселенской игры мы постигаем всё глубже и глубже, но сам ход игры, ее тактика, не говоря уже о стратегии, кажутся всё более непостижимыми.

Каждый человек должен найти в жизни свою игру, игру всерьез. Но как часто это бывает всего лишь игра в серьезность! В притче Хермана Хессе *Morgenlandfahrt* каждый из паломников в страну Востока стремится к достижению собственной цели. Какой бы она ни была, это всегда некое испытание, некий духовный подвиг. Далеко не все оказываются на это способны. Йохан Хейзинга — независимо от изучения им Индии и санскрита — тоже паломник в страну Востока, но для него это была великая культура христианского Запада.

Игра в книге Хейзинги — это не *Glasperlenspiel* Херманна Хессе. Стекланные бусы герои романа *Игра в бисер* (1943) перебирают в отгороженной от остального мира символически незабвенной Касталии. У Хейзинги же игра — всеобъемлющий способ человеческой деятельности, универсальная категория человеческого существования. Она распространяется буквально на всё, в том числе и на речь:

«Играя, речетворяющий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов».

«Мы не хотели бы здесь углубляться в пространный вопрос, в какой степени средства, которыми располагает наша речь, в своей основе носят характер правил игры, то есть пригодны лишь в тех интеллектуальных границах, обязательность которых считается общепризнанной. Всегда ли в логике вообще и в силлогизмах в особенности в игру вступает некое молчаливое соглашение о том, что действительность терминов и понятий признается здесь так же, как это имеет место для шахматных фигур и полей шахматной доски? Пусть кто-нибудь ответит на этот вопрос».

Один из ответов предлагает Людвиг Виттгенштайн (1889–1951). Он называет «языковой игрой... единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен». Звуки языка, графические значки — лишены всякого смысла. Язык есть игра в чистом виде. Но и сами смыслы суть продукты и компоненты игры.

Хейзинга не заходит столь далеко. Максимально генерализируя *игровой* принцип человеческой деятельности, он отделяет его от морали, ставит ему нравственные пределы, за которыми всё же наступает *серьезное*. Но делать это, быть может, совершенно не обязательно. *Игра* — это не манера жить, но структурная основа человеческих действий. «Нравственность» здесь ни при чем. Нравственный, так же как и безнравственный, поступок совершается по тем или иным правилам той или иной игры. И всё же игра, в сущности, несовместима с насилием. Похоже, что именно нравственные поступки как раз и свидетельствуют о должном соблюдении «правил игры». Ведь нравственность есть не что иное, как укорененная в прошлом традиция. А что такое безнравственность? Это намеренно избранное положение «вне игры», то есть нечто абсурдное по определению. *Серьезное* вовсе не антоним *игры*: «если хочешь быть серьезным, играй» (Аристотель); ее противоположность — *бескультурие и варварство*.

Непросто взирать на все наши деяния *sub specie ludii*. Что-то в глубочайших недрах нашего существа словно бы противится этому. Но и в драматическом сгущении важнейших моментов человеческого существования, как, например, у Элиаса Канетти (1905–1994), где «игра, которою заняты любящие», предстает «безответственной игрою со смертью», всё происходящее не выходит за рамки парадигмы *игры* вообще.

Проблематика *игры* неспроста со всё большей остротой звучит в наше беспокойное и слишком часто весьма зловещее время. Именно оно сделало столь актуальным вопрос неразрывно слитого со стихией *игры* пуэрилизма*. Жизненная необходимость утвер-

* Подростковость (*puer* — мальчик, лат.).

даться, найти точку опоры, когда вокруг рушатся ценности, столь долго казавшиеся незыблемыми, понуждает общество отворачиваться от лишившихся доверия авторитетов и искать поддержку у молодежи, сдавать свои позиции молодежи — в определенном смысле заискивая перед будущим! На заре Нового времени провозвестник грядущей пуэрилистской эпохи, элитарный герой-одиночка, внезапный пришелец из некоего чуть ли не горного мира (как в *Строителе Сольнесе* Ибсена), решительно вторгается в косное людское болото. Вскоре, однако, на первый план выходят однородные серые массы (с их неизменным пристрастием к красному), кровавым потоком смывающие вековые устои этики и культуры. В неустойчивые, переходные эпохи резко повышающийся интерес к молодежи приобретает подчас параноидальный характер. Так было с распространением среди советской, а затем и европейской молодежи троцкизма, возвращением комсомола и гитлерюгенд, появлением хунвэйбинов, молодых последователей аятоллы Хомейни в Иране, талибов в Афганистане; список можно продолжить...

Феномен *пуэроцентризма* проявляется и в образовательном буме, свойственном Новому времени вообще и нашему нынешнему новому времени в частности. В имманентно насильственной деятельности обучения находит выход сублимированный страх общества перед непредсказуемым молодым поколением и, видимо пустое, стремление предотвратить неминуемую агрессию — естественную, увы, реакцию на навязываемые внешние перемены. (Поистине спасительным, но от этого не менее удручающим, кажется здесь повальное увлечение телевизионными, а теперь еще и компьютерными, играми. И конечно же, никто не жалеет денег на всё более грандиозные Олимпиады!)

Но если поведение подростков нередко непривлекательно, а то и опасно для окружающих, то чего уж там говорить о поведении *пуэрилизированных* взрослых? Специфически присущие юному возрасту примитивно игровые формы поведения стимулируют соответствующий универсальный подход к поведению человека вооб-

ще. В свете всеохватывающего принципа игры *пуэрилизует*ся вся наша деятельность, вся наша культура.

В годы, предшествующие началу Второй мировой войны, Хёйзинга работает в *Международной комиссии интеллектуального сотрудничества*, предшественнице ЮНЕСКО. Издает ряд важных трудов по историографии и истории культуры, в том числе и горький, предостерегающий трактат *Тени завтрашнего дня. Диагноз духовных бед нашего времени*. Своими работами, общественной позицией, всей деятельностью Хёйзинга заявляет себя убежденным антифашистом, последовательным противником любого тоталитаризма. Сразу же после выхода в свет нидерландского издания *Homo ludens* встал вопрос о возможном немецком издании. Однако для этого нужно было исключить место, где говорилось о пуэрилистском характере национал-социалистических массовых мероприятий. Хёйзинга отказался, забрал рукопись, и немецкоязычное издание вышло в Швейцарии. В декабре 1944 г. оставшаяся у издателя часть второго нидерландского издания была конфискована полицией — при том что сам Хёйзинга считал эту книгу самым невинным из всех своих произведений.

История сама по себе ничему не учит: «Знание истории всегда носит чисто потенциальный характер». При этом «всякая культура, со своей стороны, в качестве предпосылки для существования нуждается в определенной степени погруженности в прошлое». Нужно ли говорить, что в наше время почти повсеместного драматического ощущения утраты культурного и исторического контекста и — как результат — стремления компенсировать этот вакуум новациями концептуализма самого разного толка стоическая и, в сущности, оптимистическая позиция Хёйзинги полна для нас самого высокого смысла.

Йохан Хёйзинга с величайшим достоинством, всей своей жизнью *играл* взятую им на себя роль в рамках выпавших на его долю пространства и времени. Он был исключительно цельной личностью. Как человек и ученый, он являл собою образец сдержанного и героического благородства, прекрасный образец той культуры,

которую сам охарактеризовал следующим образом: «Аристократическая культура не афиширует своих эмоций. В формах выражения она сохраняет трезвость и хладнокровие. Она занимает стоическую позицию. Чтобы стать сильной, она хочет и должна быть строгой и сдержанной — или по крайней мере допускать выражение чувств и эмоций исключительно в стилистически обусловленных формах», — исчерпывающее определение смысла веселого и, в сущности, трогательного термина *homo ludens*.

Дмитрий Сильвестров

HOMO LUDENS

ОПЫТ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИГРОВОГО ЭЛЕМЕНТА КУЛЬТУРЫ*

* [Человек играющий] — *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. H. D. Tjeenk Willink & Zoon N. V., 1940 (J. Huizinga. Verzamelde Werken, VII. H. D. Tjeenk Willink & Zoon N. V., Haarlem, 1950, p. 26–246).

*Uxori carissimae**

* Дорогой жене (*лат.*).

ПРЕДИСЛОВИЕ — ВВЕДЕНИЕ

Когда мы, люди, оказались далеко не столь мыслящими, каковыми век более радостный счел нас в своем почитании Разума¹, для наименования нашего вида рядом с *homo sapiens* поставили *homo faber*, человек-делатель. Однако термин этот был еще менее подходящим, чем первый, ибо понятие *faber* может быть отнесено также и к некоторым животным. Что можно сказать о делании, можно сказать и об игре: многие из животных играют. Всё же мне кажется, *homo ludens*, человек играющий, указывает на столь же важную функцию, что и делание, и поэтому наряду с *homo faber* вполне заслуживает права на существование.

Есть одна старая мысль, свидетельствующая, что если продумать до конца всё, что мы знаем о человеческом поведении, оно покажется нам всего лишь игрою. Тому, кто удовлетворится этим метафизическим утверждением, нет нужды читать эту книгу. По мне же, оно не дает никаких оснований уклониться от попыток различать игру как особый фактор во всём, что есть в этом мире. С давних пор я всё более определенно шел к убеждению, что человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра. Следы этих воззрений можно встретить в моих рабо-

тах начиная с 1903 г. При вступлении в должность ректора Лейденского университета в 1933 г. я посвятил этой теме инаугурационную речь под названием: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*¹ [*О границах игры и серьезности в культуре*]. Когда я впоследствии дважды ее перерабатывал — вначале для научного сообщения в Цюрихе и Вене (1934 г.), а затем для выступления в Лондоне (1937 г.), я озаглавливал ее соответственно *Das Spielelement der Kultur* и *The Play Element of Culture* [*Игровой элемент культуры*]. В обоих случаях мои любезные хозяева исправляли: *in der Kultur, in Culture* [*в культуре*] — и всякий раз я вычеркивал предлог и восстанавливал форму родительного падежа. Ибо для меня вопрос был вовсе не в том, какое место занимает игра среди прочих явлений культуры, но в том, насколько самой культуре присущ игровой характер. Моей целью было — так же дело обстоит и с этим пространственным исследованием — сделать понятие игры, насколько я смогу его выразить, частью понятия культуры в целом.

Игра понимается здесь как явление культуры, а не — или во всяком случае не в первую очередь — как биологическая функция, и рассматривается в рамках научного мышления в приложении к изучению культуры. Читатель заметит, что от психологической интерпретации игры, сколь важной такая интерпретация ни являлась бы, я стараюсь воздерживаться; он также заметит, что я лишь в весьма ограниченной степени прибегаю к этнологическим понятиям и толкованиям, даже если мне и приходится обращаться к фактам народной жизни и народных обычаев. Термин *магический*, например, встречается лишь однажды, термин *мана*² и подобные ему не употребляются вовсе. Если свести мою аргументацию к нескольким положениям, то одно из них будет гласить, что этнология и родственные ей отрасли знания прибегают к понятию игры в весьма незначительной степени. Как бы то ни было, повсеместно употребляемой терминологии по отношению к игре мне не достаточно. Я давно уже испытывал необходимость в прилагательном от слова *spel* [*игра*], которое

просто-напросто выражало бы «то, что относится к игре или к процессу игры». *Speelsch* [игривый] здесь не подходит из-за специфического смыслового оттенка. Да позволено мне будет поэтому ввести слово *ludiek*. Хотя предлагаемая форма в латыни отсутствует, во французском термин *ludique* [игровой] встречается в работах по психологии.

Предавая гласности это мое исследование, я испытываю опасения, что, несмотря на труд, который был сюда вложен, многие увидят здесь лишь недостаточно документированную импровизацию. Но таков уж удел того, кто хочет обсуждать проблемы культуры, всякий раз будучи вынужден вторгаться в области, сведения о которых у него недостаточны. Заранее заполнить все пробелы в знании материала было для меня задачей невыполнимой, но я нашел удобный выход из положения в том, что всю ответственность за детали переложил на цитируемые мною источники. Теперь дело сводилось к следующему: написать — или не написать. О том, что было так дорого моему сердцу. И я все-таки написал.

Лейден, 15 июля 1938 г.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

ХАРАКТЕР И ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ КАК ЯВЛЕНИЯ КУЛЬТУРЫ

Игра старше культуры, ибо понятие культуры, сколь неудовлетворительно его ни описывали бы, в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вóвсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно со всей решительностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого сколько-нибудь существенного признака в понятие игры вообще. Животные играют — точно так же, как люди. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных. Стоит лишь понаблюдать, как резвятся щенята, чтобы в их веселой возне приметить все эти особенности. Они побуждают друг друга к игре посредством особого рода церемониала поз и движений. Они соблюдают правило не прокусить друг другу ухо. Они притворяются, что до крайности обозлены. И самое главное: всё это они явно воспринимают как в высшей степени шуточное занятие и испытывают при этом огромное удовольствие. Щенячьи игры и шалости — лишь один из самых простых видов того, как играют животные. Есть у них игры и гораздо более высокие и изощренные по своему содержанию: подлинные состязания и великолепные представления для окружающих.

Здесь нам сразу же приходится сделать одно очень важное замечание. Уже в своих наипростейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная психическая реакция. И как таковая, игра переходит границы чисто биологической или по крайней мере чисто физической деятельности. Игра — это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем *играет* нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом — было бы слишком; назвать же его инстинктом — было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта *целенаправленность* игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самоё сущность игры.

Психология и физиология занимаются тем, чтобы наблюдать, описывать и объяснять игры животных, а также детей и взрослых. Они пытаются установить характер и значение игры и указать место игры в жизненном процессе. То, что игра занимает там весьма важное место, что она выполняет необходимую, во всяком случае полезную функцию, принимается повсеместно и без возражений как исходный пункт всех научных исследований и суждений. Многочисленные попытки определить биологическую функцию игры расходятся при этом весьма значительно. Одни полагали, что источник и основа игры могут быть сведены к высвобождению избыточной жизненной силы. По мнению других, живое существо, играя, следует врожденному инстинкту подражания. Или удовлетворяет потребность в порядке. Или нуждается в упражнениях на пороге серьезной деятельности, которой потребует от него жизнь. Или же игра учит его уметь себя сдерживать. Другие опять-таки ищут это начало во врожденной потребности что-то мочь, чему-то служить причиной, в стремлении к главенству или к соперничеству. Некото-

рые видят в игре невинное избавление от опасных влечений, необходимое восполнение односторонне направленной деятельности или удовлетворение некоей фикции желаний, невыполнимых в действительности, и тем самым поддержание ощущения собственной индивидуальности¹.

Все эти объяснения совпадают в исходном предположении, что игра совершается ради чего-то иного, что она отвечает некоей биологической целесообразности. Они спрашивают: почему и для чего происходит игра? Приводимые здесь ответы ни в коей мере не исключают друг друга. Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если бы хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как некое высшее единство, охватывало их и вбирало в себя. В большинстве случаев все эти попытки объяснения отводят вопросу: что есть игра сама по себе и что она означает для самих играющих — лишь второстепенное место. Эти объяснения, оперируя мерилami экспериментальной науки, спешат проникнуть в самое тело игры, ничуть не проявляя ни малейшего внимания прежде всего к глубоким эстетическим особенностям игры. Собственно говоря, именно изначальные качества игры, как правило, ускользают от описаний. Вопреки любому из предлагаемых объяснений, остается правомочным вопрос: «Хорошо, но в чем же, собственно, сама суть игры? Почему ребенок визжит от восторга? Почему игрок забывает себя от страсти? Почему спортивные состязания приводят в неистовство многотысячные толпы народа?» Накал игры не объяснить никаким биологическим анализом. Но именно в этом накале, в этой способности приводить в исступление состоит ее сущность, ее исконное свойство. Логика рассудка, казалось бы, говорит нам, что Природа могла бы дать своим отпрыскам такие полезные функции, как высвобождение избыточной энергии, расслабление после затраты сил, приготовление к суровым требованиям жизни

и компенсация неосуществленных желаний, всего-навсего в виде чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала нам Игру, с ее напряжением, ее радостью и ее *потехой* [*grap*].

Этот последний элемент, *aardigheid* [*забавность*] игры, сопротивляется любому анализу, любой логической интерпретации. Само слово *aardigheid* здесь многозначно. Своим происхождением от *aard* [*природа, род, вид, характер*] оно как бы признает, что далее упрощать уже нечего. Для нашего современного чувства языка это свойство неупрощаемости нигде не выражено столь разительно, как в английском *fun* [*шутка, веселье, забава, развлечение*], сравнительно недавнем в его нынешнем смысле. Нидерландским *grap* и *aardigheid* вместе примерно соответствуют, хотя и в несколько ином соотношении, немецкие *Spaß* [*шутка, забава, потеха, удовольствие, развлечение*] и *Witz* [*юмор, шутка, остро́та*]. Во французском языке, как ни странно, эквивалент этому понятию отсутствует. А ведь именно этот элемент и определяет сущность игры. В игре мы имеем дело с тотчас же узнаваемой каждым абсолютно первичной жизненной категорией, с некоей *тотальностью*, если вообще существует что-нибудь заслуживающее этого имени. В этой ее целостности и должны мы попытаться понять игру и дать ей оценку.

Реальность, именуемая Игрой, ощутимая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий. Следовательно, она не может быть обоснована никакими рациональными связями, ибо укорененность в рассудке означала бы, что предел ее — мир человеческий. Существование игры не связано ни с какой-либо ступенью культуры, ни с какой-либо формой мировоззрения. Каждое мыслящее существо в состоянии тотчас же возыметь перед глазами эту реальность: игру, участие в игре — как нечто самостоятельное, самодовлеющее, даже если в его языке нет слова, обобщенно обозначающего это понятие. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти любую абстракцию: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя.

Но вместе с игрою, хотя того или нет, признают и дух. Ибо игра, какова бы ни была ее сущность, не есть нечто материальное. Уже в мире животных она вырывается за границы физического существования. С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, то есть как чисто силовое взаимодействие, игра есть в полном смысле слова *superabundans*, нечто избыточное. Лишь через вторжение духа, который сводит на нет эту безусловную детерминированность, наличие игры становится возможным, мыслимым, постижимым. Существование игры непрерывно утверждает, и именно в высшем смысле, сверхлогический характер нашего положения в космосе. Животные могут играть, следовательно, они суть уже нечто большее, нежели механизмы. Мы играем и знаем, что мы играем, следовательно, мы суть нечто большее, нежели всего только разумные существа, ибо игра неразумна.

Обратив свой взгляд на функцию игры не в жизни животных и не в жизни детей, но в культуре, мы вправе подойти к понятию игры там, где биология и психология его не затрагивают. Игра в культуре предстанет тогда как некая данность, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель. Он всюду обнаруживает присутствие игры как определенной особенности или качества поведения, отличного от *обыденного* поведения в жизни. Он может оставить без внимания, насколько удастся научному анализу выразить это качество в количественных соотношениях. Дело здесь для него именно в этом качестве, в том, насколько оно присуще той жизненной форме, которую он именует игрою. Игра как некая форма деятельности, форма, наделенная смыслом, и как социальная функция — вот предмет его интереса. Он больше не ищет естественных побуждений, которые предопределяют игру вообще, но рассматривает игру в ее многообразных конкретных формах и подходит к ней как к социальной структуре. Он пыта-

ется понять игру так, как воспринимает ее сам играющий, в ее первичном значении. Если он придет к выводу, что игра основывается на обращении с определенными образами, на некоем образном претворении действительности, тогда он прежде всего попытается понять ценность и значение этих образов и этого претворения в образы. Он захочет понаблюдать за тем, как они проявляются в самой игре, и таким образом попытаться понять игру как фактор культурной жизни.

Наиболее заметные первоначальные проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою. Возьмем язык, это первейшее и высшее орудие, которое человек формирует, чтобы иметь возможность сообщать, обучать, править. Язык, посредством которого человек различает, определяет, устанавливает, короче говоря именуется, то есть возвышает вещи до сферы духа. Играя, речетворящий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов. Так человечество всё снова и снова творит свое выражение бытия, второй, вымышленный мир рядом с миром природы. Или обратимся к мифу, который тоже есть образное претворение бытия, только более подробно разработанное, чем отдельное слово. С помощью мифа люди пытаются объяснить земное, помещая основание человеческих деяний в область божественного. В каждом из тех причудливых образов, в которые миф облакает всё сущее, изобретательный дух играет на грани шуточного и серьезного. Возьмем, наконец, культ. Раннее общество совершает свои священнодействия, которые служат ему залогом благополучия мира, свои освящения, свои жертвоприношения, свои мистерии в ходе чистой игры в самом прямом смысле этого слова.

В мифе и культе зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука. И все они, таким образом, уходят корнями в ту же почву игровых действий.

Цель настоящего исследования — показать, что возможность рассматривать культуру *sub specie ludi*¹ есть нечто гораздо большее, нежели стремление к чисто риторическому сравнению. Мысль эта отнюдь не нова. Вообще-то она уже была однажды в большой моде. Это произошло в начале XVII столетия. На свет появился великий мировой театр. В блистательной чреде имен от Шекспира, Кальдерона и до Расина драма господствовала в поэтическом искусстве века. Каждый из поэтов, в свою очередь, сравнивал мир с подмостками, где всякому приходится играть свою роль. В этом, казалось бы, заключается повсеместное признание игрового характера культурной жизни. Тем не менее, если как следует вникнуть в это расхожее сравнение жизни с театральной игрою, нетрудно заметить, что оно, восходя к платоновским представлениям², как кажется, обращено почти исключительно к области нравственного. Всё это было одной из вариаций на старую тему *vanitas*³, тяжким вздохом о бренности всего земного, не более. Действительное переплетение игры и культуры было здесь не осознано и не выражено. На сей раз мы хотели бы показать, что истинная, чистая игра сама по себе выступает как основа и фактор культуры.

В нашем сознании игра противостоит серьезности. Пока что это противопоставление остается столь же невыраженным, как и само понятие игры. Но если взглядеться чуть пристальней, то в противопоставлении игры и серьезности мы не увидим законченности и постоянства. Мы можем сказать: игра — это несерьезность. Но помимо того, что такое суждение ничего не говорит о положительных свойствах игры, оно вообще весьма шатко. Стоит нам вместо «игра — это несерьезность» сказать «игра — это несерьезно», как наше противопоставление лишается смысла, ибо игра может быть чрезвычайно серьезной. Более того, мы тут же наталкиваемся на различные фундаментальные жизненные категории, которые также подпадают под определение несерьезного и всё же никак не соотносятся с понятием игры. Смех

определенно противопоставляют серьезности, но с игрой он никоим образом прямо не связан. Дети, футболисты, шахматисты играют с глубочайшей серьезностью, без малейшей склонности к смеху. Примечательно, что как раз чисто физиологическая способность смеяться присуща исключительно человеку, тогда как, если говорить о смысле игры, то эта функция является у него общей с животными. Аристотелево *animal ridens* [животное смеющееся] характеризует человека, в противоположность животному, пожалуй, еще точнее, чем *homo sapiens*.

Всё, что касается смеха, касается и комического. Комическое равным образом подпадает под понятие несерьезного, оно стоит в несомненной связи со смехом, оно возбуждает смех, но его взаимосвязь с игрой носит второстепенный характер. Игра сама по себе не комична ни для игроков, ни для зрителей. И зверята, и дети за игрою временами комичны, но взрослые собаки, гонящиеся друг за другом, уже не кажутся или почти не кажутся таковыми. Если фарс и потешное представление мы называем комическими, то это не из-за игрового действия самого по себе, но из-за его содержания. Мимику клоуна, комичную и вызывающую смех, можно лишь в самом общем смысле этого слова назвать игрою.

Комическое тесно связано с глупостью. Игра, однако, отнюдь не глупа. Она вне противопоставления *мудрость* — *глупость*. Но и понятие *глупости* может послужить тому, чтобы выразить громадное различие между обоими жизненастроениями. В позднесредневековом словоупотреблении словесная пара *folie et sens* [безумие и разум] довольно хорошо отвечала нашему различию игры и серьезности.

Все термины этой неопределенно взаимосвязанной группы понятий, к которым относятся игра, смех, забава, шутка, комическое и глупость, отличает несводимость к чему-то иному, особенность, которую нам уже довелось признать за игрой. Их *ratio*⁴ лежит в очень глубоком слое нашей духовной сущности.

Чем больше мы пытаемся отграничить игровые формы от других, по видимости родственных им форм в нашей жизни,

тем более очевидной становится их далеко идущая самостоятельность. И мы можем пойти еще дальше в этом выделении игры из сферы основных категориальных противоположностей. Если игра лежит вне различения *мудрость* — *глупость*, то она в той же степени находится и вне противопоставления *правда* — *неправда*. А также и вне пары *добро и зло*. Игра сама по себе, хотя она и есть деятельность духа, не причастна морали, в ней нет ни добродетели, ни греха.

Если же игру не удастся прямо связать с добром или истиной, не лежит ли она тогда в области эстетического? Здесь суждение наше колеблется. Свойство быть прекрасной не присуще игре как таковой, однако она обнаруживает склонность сочетаться с теми или иными элементами прекрасного. Более примитивные формы игры изначально радостны и изящны. Красота движений человеческого тела находит в игре свое высочайшее выражение. В своих наиболее развитых формах игра пронизана ритмом и гармонией, этими благороднейшими проявлениями эстетической способности, дарованными человеку. Связи между красотой и игрою прочны и многообразны.

Всё сказанное означает, что в игре мы имеем дело с такой функцией живого существа, которая полностью может быть столь же мало определена биологически, как логически или этически. Понятие игры странным образом остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых мы могли бы выразить структуру духовной и общественной жизни. Поэтому для начала мы вынуждены будем ограничиться описанием основных признаков игры.

Здесь нам будет на руку то, что предмет нашего интереса, взаимосвязь игры и культуры, позволяет нам не подвергать рассмотрению все существующие формы игры. Мы можем ограничиться главным образом играми социальными по характеру. Если угодно, их можно назвать более высокими формами игры. Их удобнее описывать, чем более примитивные игры младенцев

или зверенышей, ибо они более развиты и разносторонни, их отличительные признаки более заметны и многогранны, тогда как при определении сущности примитивной игры мы почти тотчас наталкиваемся на невыводимое качество *игрового*, что мы полагаем недостаточным для логического анализа. Поэтому мы будем говорить о таких вещах, как единоборство и состязание в беге, представления и зрелища, танцы и музыка, маскарад и турнир. Среди признаков, которые мы постараемся перечислить, некоторые имеют отношение к игре вообще, другие характеризуют преимущественно социальные игры.

Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению уже более не игра. Разве что — вынужденное воспроизведение игры. Уже один этот характер свободы выводит игру за пределы чисто природного процесса. Она присоединяется к нему, она накладывается на него как некое украшение. Разумеется, свободу здесь следует понимать в том несколько вольном смысле, при котором не затрагиваются вопросы детерминизма. Можно предположить следующее рассуждение: мол, для детеныша животного или человеческого младенца этой свободы не существует; они должны играть, ибо к этому их побуждает инстинкт, а также из-за того, что в игре раскрываются их телесные и избирательные способности. Но вводя термин *инстинкт*, мы прячемся за некое неизвестное, а заранее принимая предположительную полезность игры, опираемся на *petitio principii*⁵. Ребенок или животное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода.

Как бы то ни было, для человека взрослого и наделенного чувством ответственности игра — то, без чего он мог бы и обойтись. Игра — по сути избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. Игру можно всегда отложить, она может и вовсе не состояться. Она не бывает вызвана физической необходимостью и тем более моральной обязанно-

стью. Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в *свободное время*. Но с превращением игры в одну из функций культуры понятия должностования, задачи, обязанности, поначалу второстепенные, оказываются всё больше с ней связанными.

Вот, следовательно, первый основной признак игры: она свободна, она есть свобода. Непосредственно с этим связан второй ее признак.

Игра не есть *обыденная* или *настоящая* жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением. Уже ребенок прекрасно знает, что он «ну просто так делает», что всё это «ну просто, чтоб было весело». Сколь глубоко такого рода сознание коренится в детской душе, особенно выразительно иллюстрирует, на мой взгляд, следующий эпизод, о котором поведал мне как-то отец одного ребенка. Он застал своего четырехгодовалого сына за игрой в поезд, восседающим во главе выстроенных им друг за другом нескольких стульев. Отец хотел было приласкать мальчика, но тот заявил: «Папа, не надо целовать паровоз, а то вагоны подумают, что всё это не взаправду». В этом «ну просто» всякой игры заключено осознание ее неполноценности, ее разворачивания *понарошку* — в противоположность *серьезности*, кажущейся первичной. Но мы уже обратили внимание, что это сознание *просто игры* вовсе не исключает того, что *просто игра* может происходить с величайшей серьезностью, с увлечением, переходящим в подлинное упоение, так что характеристика *просто* временами полностью исчезает. Всякая игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие. Противопоставление *игра* — *серьезность* всегда подвержено колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Игра оборачивается серьезностью и серьезность — игрою. Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади. Мы вернемся к этим трудным вопросам, как только пристальнее взглянем в соотношение игры и священнодействия.

Пока что речь идет об определении формальных признаков, свойственных тому роду деятельности, который мы именуем игрою. Все исследователи подчеркивают не обусловленный посторонними интересами характер игры. Не будучи *обыденной жизнью*, она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс. Она вторгается в него как ограниченное определенным временем действие, которое исчерпывается в себе самом и совершается ради удовлетворения, доставляемого самим этим свершением. Такой, во всяком случае, представляется нам игра и сама по себе, и в первом к ней приближении: как интермеццо в ходе повседневной жизни, как отдохновение. Но уже этой своей чертою регулярно повторяющегося разнообразия она становится сопровождением, дополнением, частью жизни вообще. Она украшает жизнь, заполняет ее и как таковая делается необходимой. Она необходима индивидууму как биологическая функция, и она необходима обществу в силу заключенного в ней *смысла*, в силу своего значения, своей выразительной ценности, а также духовных и социальных связей, которые она порождает, — короче говоря, как культурная функция. Она удовлетворяет идеалам индивидуального самовыражения — и общественной жизни. Она располагается в сфере более возвышенной, нежели строго биологическая сфера процесса пропитания — спаривания — самозащиты. Этим суждением мы входим в кажущееся противоречие с тем фактом, что в жизни животных брачные игры занимают столь важное место. Но разве так уж абсурдно было бы такие вещи, как пение, танцы, брачное великолепие птиц, равно как и человеческие игры, поместить вне чисто биологической сферы? Как бы то ни было, человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-либо *означает* или *торжественно знаменует*, обретает свое место в сфере праздника или культа, в сфере священного.

Лишает ли тот факт, что игра необходима, что она подвластна культуре, более того, сама становится частью культуры, — ли-

шает ли это ее признака незаинтересованности? Нет, ибо конечные цели, которым она служит, сами лежат вне сферы непосредственного материального интереса или индивидуального удовлетворения насущных потребностей.

Игра обособляется от обыденной жизни местом и продолжительностью. Ее третий отличительный признак — замкнутость, отграниченность. Она *разыгрывается* в определенных границах места и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.

Итак, вот новый и позитивный признак игры. Игра начинается, и в определенный момент ей приходит конец. Она «разыгрывается». Пока она идет, в ней есть движение вперед и назад, чередование, очередность, завязка, развязка. С ее временной ограниченностью непосредственно связано другое примечательное качество. Игра сразу же закрепляется как культурная форма. Однажды сыгранная, она остается в памяти как некое духовное творение или духовная ценность, передается от одних к другим и может быть повторена в любое время: тотчас — как детские игры, партия в триктрак, бег наперегонки — либо после длительного перерыва. Эта повторяемость — одно из существеннейших свойств игры. Оно распространяется не только на всю игру в целом, но и на ее внутреннее строение. Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрен, чередование как нечто само собой разумеющееся.

Еще разительней временного ограничения — ограничение местом. Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся. Подобно тому как формально отсутствует какое бы то ни было различие между игрой и священнодействием, то есть сакральное действие протекает в тех же формах, что и игра, так и освященное место формально неотлично от игрового пространства. Арена, игральный стол, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие — все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть

отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия.

Внутри игрового пространства господствует присущий только ему совершенный порядок. И вот сразу же — новое, еще более положительное свойство игры: она устанавливает порядок, она сама есть порядок. В этом несовершенном мире, в этой сумятице жизни она воплощает временное, ограниченное совершенство. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер, лишает ее собственной ценности. Эта глубоко внутренняя связь с идеей порядка и есть причина того, почему игра, как мы вскользь уже отметили выше, судя по всему, в столь значительной мере лежит в области эстетического. Игра, говорили мы, норовит быть красивой. Этот эстетический фактор, быть может, есть не что иное, как навязчивое стремление к созданию упорядоченной формы, которое пронизывает игру во всех ее проявлениях. Термины, пригодные для обозначения элементов игры, большей частью лежат в сфере эстетики. С их помощью мы пытаемся выражать и эффекты прекрасного. Это напряжение, равновесие, колебание, чередование, контраст, вариация, завязка и развязка и, наконец, разрешение. Игра связывает и освобождает. Она приковывает к себе. Она пленяет и зачаровывает. В ней есть те два благороднейших качества, которые человек способен замечать в вещах и которые сам может выразить: ритм и гармония.

Среди характеристик, применимых к игре, было названо напряжение. Причем элемент напряжения занимает здесь особенное и немаловажное место. Напряжение — свидетельство неуверенности, но и наличия шанса. В нем сказывается и стремление к расслаблению. Что-то «удается» при определенном усилии. Присутствие этого элемента уже заметно в хватательных движениях грудного младенца, у котенка, который возится с катуш-

кою ниток, у играющей в мяч маленькой девочки. Элемент напряжения преобладает в одиночных играх на ловкость или сообразительность, таких как головоломки, мозаичные картинки, пасьянс, стрельба по мишени, и возрастает в своем значении по мере того, как игра в большей или меньшей степени принимает характер соперничества. В азартных играх и в спортивных состязаниях напряжение доходит до крайней степени. Именно элемент напряжения сообщает игровой деятельности, которая сама по себе лежит вне области добра и зла, то или иное этическое содержание. Ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физические силы, упорство, изобретательность, мужество и выносливость, но вместе с тем и его духовные силы, поскольку он, обуреваемый пламенным желанием выиграть, вынужден держаться в предписываемых игрою рамках дозволенного. Присущие игре свойства порядка и напряжения подводят нас к рассмотрению игровых правил.

В каждой игре — свои правила. Ими определяется, что именно должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению. Поль Валери как-то вскользь обронил, и это была необычайно дальновидная мысль, что по отношению к правилам игры всякий скептицизм неуместен. Во всяком случае, основание для определения этих правил задается здесь как незыблемое. Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рушится. Никакой игры больше нет. Свисток судьбы снимает все чары, и «обыденный мир» в мгновение ока вступает в свои права.

Участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, это нарушитель игры, *шпильбрехер*⁶. С манерой игры теснейшим образом связано понятие *fair*⁷, — играть надо *честно*. Шпильбрехер, однако, вовсе не то, что плут. Этот последний лишь притворяется, что играет. Он делает вид, что признает силу магического круга игры. Сообщество входящих в игру прощает ему его грех гораздо легче, нежели шпильбрехе-

ру, ломающему весь их мир полностью. Отказываясь от игры, он разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими. В игре он убивает иллюзию, *inlusio*, буквально *в-игрывание*, слово достаточно емкое по своему смыслу⁸. Поэтому он должен быть изничтожен, ибо угрожает самому существованию данного игрового сообщества. Фигура шпильбрехера яснее всего проступает в играх мальчишек. Это маленькое сообщество не задается вопросом, уклоняется ли он от игры из-за того, что ему не велят, или из-за того, что боится. Или, вернее, такое сообщество не признает никаких «не велят» и называет это «боится». Проблема послушания и совести для него, как правило, не выходит за рамки страха перед наказанием. Шпильбрехер разрушает магию их волшебного мира, поэтому он трус и должен быть подвергнут изгнанию. Точно так же и в мире высокой серьезности плуты, жулики, лицемеры всегда чувствуют себя гораздо уютней шпильбрехеров: отступников, еретиков, вольнодумцев, узников совести.

Разве что эти последние, как то нередко случается, тут же не создают, в свою очередь, новое сообщество со своими собственными, уже новыми правилами. Именно *outlaws*⁹, революционеры, члены тайного клуба, еретики, необычайно тяготеют к созданию групп и вместе с тем почти всегда с ярко выраженными чертами игрового характера.

Игровое сообщество обладает вообще склонностью сохранять свой постоянный состав и после того, как игра уже кончилась. Разумеется, не каждая игра в камушки или партия в бридж ведет к возникновению клуба. И всё же присущее участникам игры чувство, что они совместно пребывают в некоем исключительном положении, совместно делают одно важное дело, обособляясь от прочих и порывая с общими для всех нормами, простирает свои чары далеко за пределы продолжительности отдельной игры. Клуб приличествует игре, как голове — шляпа. При этом, однако, не многого стоила бы поспешная попытка всё, что этно-

логия называет фратриями, возрастными классами или мужскими союзами¹⁰, истолковывать как игровые сообщества. И всё же нам постоянно предстоит убеждаться, насколько сложно начисто отделить от игровой сферы длительно сохраняющиеся общественные союзы, прежде всего те, что встречаются в архаических культурах, с их обычаем ставить себе чрезвычайно значительные, величественные и даже священные цели.

Особливость и обособленность игры обретают наиболее яркую форму в таинственности, которой она столь охотно себя окружает. Уже маленькие дети увеличивают заманчивость своих игр, делая из них *секрет*. Ибо игры — для нас, а не для других. Что делают эти *другие* за пределами нашей игры, до поры до времени нас не касается. Внутри сферы игры законы и обычаи обыденной жизни не имеют силы. Мы *суть*, и мы *делаем* «нечто иное». Это временное устранение *обычного мира* мы вполне можем вообразить уже в детские годы. Весьма отчетливо просматривается оно и в столь важных, закреплённых в культе играх первобытных народов. Во время большого праздника инициации¹¹, когда юношей принимают в мужское сообщество, от действия обычных законов и правил освобождаются не только основные участники. Во всём племени затихает вражда. Все акты кровной мести откладываются. Многочисленные следы этой временной отмены правил повседневной общественной жизни на период важных, священных игр продолжают встречаться и в гораздо более развитых культурах. Сюда относится всё, что касается сатурналий и обычаев карнавалов¹². Прошлое нашего отечества с его более грубыми нравами частной жизни, бóльшими сословными привилегиями и более покладистой полицией знавало сатурнальные вольности молодых людей этого племени, весьма гордых на «студенческие проказы». В британских университетах подобные привычки еще продолжают жить в формализованном виде как *ragging* [бесчинства] — в словарном описании «an extensive display of noisy disorderly conduct, carried on in defiance of authority and discipline» [«всяческое проявление

шумного, буйного поведения, с явным пренебрежением к властям и порядку»].

Инобытие и тайна игры вместе зримо выражаются в переодевании. «Необычность» игры достигает здесь своей высшей точки. Переодевшийся или надевший маску «играет» иное существо. Но он и «есть» это иное существо! Детский страх, необузданное веселье, священный обряд и мистическое воображение в безраздельном смешении сопутствуют всему тому, что есть маска и переодевание.

Суммируя, мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая осознается как *ненастоящая*, не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою инакость по отношению к обычному миру своеобразной одеждой и обликом.

Игровая функция, в тех ее высших формах, что мы здесь рассматриваем, может быть сразу же сведена в основном к двум аспектам, в которых она себя проявляет. Игра — это борьба *за что-то* или показ, представление *этого «что-то»*. Обе эти функции могут и объединяться, так что игра *представляет* борьбу за что-то или же превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других.

Представлять означает, по самому происхождению этого слова, не что иное, как *ставить перед глазами*. Это может быть простой показ перед зрителями чего-либо данного самой природой. Павлин или индейский петух показывают самкам свое роскошное оперение, но в этом показе уже заключается предъяснение чего-то на удивление особенного, необычного. Если же птица еще и выделывает при этом танцевальные па, тогда это

уже представление, выход из обычной действительности, транспозиция этой действительности в более высокий порядок. Мы не знаем, что происходит при этом с самим животным. В жизни ребенка подобные представления уже очень рано преисполнены образности. Дети воображают нечто иное, более красивое, или более возвышенное, или более опасное, чем обычно. Ребенок то принц, то отец, то злая ведьма, то тигр. Он испытывает при этом такую степень восторга, которая подводит его вплотную к мысли, что он это и есть, не вытесняя, однако, полностью из его сознания *обычной действительности*. То, что он при этом показывает, — это мнимо-осуществление, воображение, то есть представление или выражение в образе.

Переходя теперь от детской игры к священным культовым представлениям архаических культур, мы обнаруживаем, что в сравнении с детской игрой духовный элемент здесь в большей мере *в игре*, и это очень трудно поддается точному определению. Священное представление — больше, нежели мнимое претворение, больше, чем символическое претворение, это — мистическое претворение. В таком представлении нечто незримое и невыразимое обретает прекрасную, значимую, священную форму. Участвующие в культовом действе убеждены, что оно претворяет в жизнь некое благо, и при этом высший порядок вещей действительно вторгается в их обычное существование. Тем не менее это претворение через устраиваемое ими представление продолжает во всех отношениях сохранять формальные признаки игры. Оно разыгрывается, исполняется в пределах реально выделенного игрового пространства как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие ее вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир — укрепляя надежность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова.

Такие примеры можно заимствовать чуть не в каждом уголке земли. Согласно древнему китайскому учению, предназначение танца и музыки — удерживать мир в его колесе и обуздывать природу во благо людей. От состязаний на праздниках, приуроченных ко времени года, зависит удача в течение всего объемлющего эти четыре периода срока. Если люди не сойдутся все вместе, урожай не будет².

Священнодействие — это *дрѡцевон*, то есть свершаемое. Представляемое зрителю — *дрѡца*¹³, то есть действие, не важно, происходит ли оно в форме представления или же состязания. Такое действие представляет собою некое космическое событие, однако не только в виде его репрезентации, но и как отождествление с ним. Оно вторит событию. Культовый обряд позволяет вызвать эффект, образно представленный в действии. Его функция — не простое подражание, но становление частью, участие в действии³. Это — «helping the action out»⁴ [«вызволнение действия»].

Наука о культуре не задается вопросом, каким образом психология понимает духовный процесс, который находит выражение в этих явлениях. Психология, возможно, попытается разделиться с потребностью, приводящей к таким представлениям, как с «*identification compensatrice*» [«компенсирующим отождествлением»] или как с «репрезентативным действием при невозможности выполнить настоящее действие, направленное на определенную цель»⁵. Для науки о культуре важно понять, что означают эти представления в духовной жизни тех народов, которые создают их и почитают.

Мы затрагиваем здесь основы науки о религии, вопрос о сущности культа, обряда, мистерии. Древнеиндийский обряд жертвоприношения, известный по *Ведам*¹⁴, целиком покоится на идее, что культовое действие, будь то жертвоприношение, состязание или представление, понуждает богов дать ему совершиться, если некое желаемое космическое событие представить, передать, вообразить в ритуале. Для античного мира эти взаи-

мосвязи убедительно разрабатывает в своей книге *Themis, A Study of the social origins of Greek religion*⁶ [Фемиды. Исследование социальных истоков греческой религии] мисс Дж. Э. Харрисон, исходя из боевого танца куретов на Крите¹⁵. Не вдаваясь во все историко-религиозные вопросы, обусловленные этой темой, рассмотрим поближе игровой характер архаического культового действия.

Итак, в свете вышеизложенного, культ есть показ, драматическое представление, образное воплощение, замещающее действительное осуществление. В ходе священных празднеств, возвращающихся с очередным временем года, люди сообща отмечают великие события в жизни природы, устраивая посвященные им представления. Они воспроизводят смену времен года, изображая восход и заход созвездий, рост и созревание плодов, рождение, жизнь и смерть людей и животных. По выражению Лео Фробениуса, человечество *разыгрывает* порядок вещей в природе⁷ в той мере, в какой оно его постигает. Согласно Фробениусу, в далекие, доисторические времена люди охватывали своим сознанием прежде всего явления растительного и животного мира, а затем уже дошли до понимания значения порядка во времени и пространстве, чередования месяцев и времен года, небесного движения солнца. И вот они разыгрывают весь порядок бытия в священной игре. И в этой игре, и через игру они вновь воплощают представленные события и помогают тем самым поддержанию мирового порядка. Да и другие вещи должны были вытекать из игры. Ибо в формах культовых игр человечество нащупывало порядок в самом человеческом обществе, закладывало зачатки своих простейших государственных форм. Король — это солнце, королевская власть — образное воплощение его небесного хода; всю свою жизнь король играет *солнце*, чтобы в конце концов разделить судьбу солнца: его собственный народ в ритуальной форме кладет предел его жизни¹⁶.

Вопрос, насколько это объяснение ритуального царевубийства и всей лежащей за ним концепции можно считать доказан-

ным, пусть решают другие. Нас же интересует, как следует понимать такое становление образа из первоначально примитивного чувства природы. Как протекает процесс, который начинается с невыраженного опытного знания космических явлений и заканчивается игровым изображением этих явлений?

Фробениус по праву отбрасывает чересчур легковесное объяснение, полагающее, что было бы вполне достаточно добавить сюда некое понятие «Spieltrieb» [«тяга к игре»] как врожденный инстинкт⁸. «Die Instinkte, — говорит он, — sind eine Erfindung der Hilflosigkeit gegenüber dem Sinn der Wirklichkeit» [«Инстинкты <...> суть изобретение беспомощности в ее столкновениях со смыслом действительности»]. Столь же настойчиво, и с еще большим основанием, противится он склонности минувшей эпохи искать объяснение каждому приобретению культуры во всяческих «с какой целью?», «зачем?», «по какой причине?», приписываемых обществу, которое создает культуру. «Schlimmste Kausalitätstyannei» [«Наихудшей тиранией причинности»] называет он подобную точку зрения, это устаревшее представление о полезности⁹.

Собственное представление Фробениуса о духовном процессе, который при этом должен происходить, сводится к следующему. Еще никак не выраженный природный и жизненный опыт проявляет себя в человеке архаического периода в виде «Ergriffenheit» [«захваченности»]. «Das Gestalten steigt im Volke wie im Kinde, wie in jedem schöpferischen Menschen aus der Ergriffenheit auf»¹⁰ [«Образное представление восходит в народе, как и в ребенке, как и в любом человеке творческого склада, из их захваченности»]. Человеческое в них бывает «ergriffen von der Offenbarung des Schicksals...». «Die Wirklichkeit des natürlichen Rhythmus in Werden und Vergehen [hat] ihren inneren Sinn gepackt und dies [hat] zur zwangsläufigen und reflexmäßigen Handlung geführt»¹¹ [«захвачено откровением судьбы...». «Реальность природного ритма в становящемся и преходящем овладела их внутренним чувством, и это привело к вынужденно-

му рефлексивному действию»]. Итак, здесь, по мнению Фробениуса, речь идет о необходимом духовном процессе преобразования. Благодаря «Ergriffenheit», что фактически говорит больше, чем близлежащие нидерландские *bewogenheid*, *getroffenheid*, *ontroering* [встревоженность, растроганность, взволнованность], — чувство природы сгущается, рефлекторно, в поэтическую концепцию, в художественную форму. Быть может, это наилучшее словесное приближение к описанию процесса творческого воображения, однако едва ли это можно назвать его объяснением. Путь, ведущий от эстетического или мистического, в любом случае — алогического постижения космического порядка, к обрядовой священной игре, остается столь же неясным, как и до этого.

В анализе этого большого ученого, о кончине которого все мы скорбим, недостает более точного определения того, что он понимает под словом *игра* по отношению к такого рода священным вещам. Неоднократно употребляет Фробениус слово *играть* применительно к деятельности, связанной с культовыми представлениями, но в суть вопроса, что же означает здесь это *играть*, не углубляется. Возникает сомнение, не закралась ли в его представления та же мысль о целенаправленности, которой он так противился и которая вовсе не согласуется с присущими игре качествами. Ведь, как это изображает Фробениус, игра *служит* тому, *чтобы* являть, показывать, сопровождать, воплощать всё, что свершается в космосе. Квазирациональный момент неудержимо пытается сюда вторгнуться. Игра, как образное воплощение, продолжает для него сохранять основу своего существования, будучи выражением чего-то иного, а именно некоей взволнованности соприкосновения с космосом. Тот факт, что это воплощение в образах *разыгрывается*, остается для него, по всей видимости, второстепенным. Теоретически оно могло бы поведать о себе и другим способом. Согласно же нашим рассуждениям, определяющим здесь является именно факт игры. Эта игра, по сути, есть не что иное, как более высокая форма — в основе своей вполне равноценная — детской игры или даже

игры животных. Для этих двух форм игры едва ли может быть истоком взволнованность соприкосновения с космосом, ощущение мирового порядка, которое ищет для себя выражения. Во всяком случае, такое объяснение не было бы достаточно убедительным. Детской игре присуще специфическое качество игры *qua talis* [как таковой], и при этом в ее наиболее чистом виде.

Процесс, ведущий от «захваченности природой и жизнью» — к представлению этого чувства в священной игре, нам кажется возможным описать в несколько иных терминах, чем это сделал Фробениус, — вовсе не для того, чтобы предложить объяснение чему-то поистине неуловимому, но с единственной целью: учесть фактические обстоятельства. Архаическое общество играет так, как играет ребенок, как играют животные. Эта игра с самого начала полна элементов, свойственных игре вообще: порядка, напряжения, движения, торжественности и экстаза. Лишь в более поздней фазе общественного развития с игрой начинают связывать представление, что в ней что-то выражено: именно представление о жизни. Бывшее некогда бессловесной игрой принимает поэтическую форму. В форме и в функции игры, являющейся самостоятельным качеством, чувство человеческой включенности в космос находит свое самое первое, самое высшее, самое священное выражение. В игру мало-помалу добавляется значение священного акта. Культ — не более чем прививка к игре. Однако изначальным фактом была именно игра как она есть.

Мы попадаем здесь в сферы, куда, будь то с помощью познавательных средств психологии, будь то с помощью теории познания, вряд ли можно проникнуть. Вопросы, которые здесь возникают, касаются глубинных основ нашего сознания. Культ — дело самой высокой и самой священной серьезности. Может ли он при этом быть также игрою? С самого начала нами было отмечено: любая игра, ребенка ли, взрослого ли, может проходить

с полнейшей серьезностью. Может ли она, однако, заходить столь далеко, чтобы и священное волнение таинства всё еще связывали с качествами игры? Продумать всё это будет нам в той или иной мере непросто из-за строгости сформулированных нами понятий. Противопоставление *игра* — *серьезность* мы привыкли рассматривать как нечто вполне окончательное. Но, по всей видимости, до самых глубин оно всё-таки не доходит.

Поразмыслим немного над следующей восходящей последовательностью. Ребенок играет в полном самозабвении, — можно с полным правом сказать: в священной серьезности. Но он играет, и он знает, что он играет. Спортсмен играет с безмерной серьезностью и с отчаянною отвагой. Он играет, и он знает, что он играет. Актер целиком уходит в игру. Тем не менее он играет и сознает, что играет. Скрипач переживает священный восторг, он переносится в мир вне и выше обычного мира, но то, что он делает, остается игрою. Игровой характер может быть присущ самым возвышенным действиям. Можно ли провести эту линию вплоть до культовых действий и утверждать, что священнослужитель, совершая ритуал жертвоприношения, всё-таки остается в рамках игры? Кто допускает это в богослужении, допускает это и относительно всего прочего. Понятия обряда, магии, литургии, таинства и мистерии — все они оказались бы тогда в сфере значения понятия игры. Но здесь следует остерегаться того, чтобы внутреннее единство понятия игры не подвергнуть чрезмерному перенапряжению. Мы стали бы всего лишь играть словами, попытайся мы термин *игра* толковать слишком уж расширительно. Думается, однако, что, квалифицируя священнодействие как игру, мы вовсе не впадаем в ошибку. Оно во всех отношениях есть игра по своей форме, но и по своей сущности оно является ею, коль скоро оно всех, кто в нем участвует, переносит в иной мир, отличный от обыкновенного. Платон это тождество игры и священнодействия принимал как безусловную данность. Он, не колеблясь, включал в категорию игры предметы священные. Серьезные дела подобает свершать с

полной серьезностью, гласит его утверждение¹², и только Бог достоин всей этой блаженной серьезности, тогда как человек сотворен игрушкой Бога, и это для него самое лучшее. Посему каждому мужчине и каждой женщине надлежит в соответствии с этим проводить свою жизнь, играя в прекрасные игры, вопреки всему тому, к чему они расположены ныне. Они же, следует далее, серьезно вещь почитают войну, «но в войне нет ни игры, ни становления формы¹³, каковые мы почитаем за вещи серьезные. Мирную жизнь должно прожить каждому сколь можно лучше. Каков же этот правильный способ? Жить должно, играя в добрые игры, принося жертвы, в пении и танцах, дабы возможно было снискать расположение богов и врагам дать отпор, и победить их в бою»¹⁴.

В этом Платоновом отождествлении игрового — и священного последнее не принижается тем, что его называют игрою, но сама игра возвышается тем, что понятие это возводят вплоть до высочайших областей духа. Мы уже говорили в начале нашего рассуждения, что игра существует до всякой культуры. В определенном смысле она витает поверх каждой культуры или во всяком случае от нее не зависит. Взрослый человек играет, как и ребенок, ради удовольствия и отдохновения, так сказать, ниже уровня того, что есть серьезная жизнь. Но он может играть и выше этого уровня, вовлекая в игру прекрасное и священное.

С этой точки зрения попытаемся теперь несколько более точно определить внутреннюю связь культа с игрою. При этом перед нами ярко вырисовывается далеко идущая однородность ритуальных и игровых форм, и вопрос, до какой степени то или иное сакральное действие оказывается в сфере игры, возникает в первую очередь.

Среди формальных признаков игры первое место занимает пространственная выхваченность этой деятельности из обыденной жизни. Некое замкнутое пространство, материальное или идеальное, обособляется, отгораживается от повседневного

окружения. Там, внутри, вступает в дело игра, там, внутри, царят ее правила. Но отгороженность освященного места есть также первейший признак сакрального действия. Это требование обособления в культе, включая сюда также магию и отправление правосудия, содержит в себе более глубокий, нежели только пространственный и временной смысл. Почти ни один обряд посвящения и освящения не обходится без создания искусственных положений обособленности и исключительности для исполнителей или инициантов. Повсюду, где речь идет об обете, принятии в орден или некое братство, о клятве, тайном союзе, подобное ограничение так или иначе всегда вступает в игру, в рамках которой протекает это событие. Жертвоприношение, прорицание, колдовство начинаются с того, что очерчивается священное для этих действий пространство. Таинство и мистерия предполагают наличие особого, священного места.

Формально функция такой отгороженности и ради священной цели, и ради чистой игры совершенно одна и та же. Ипподром, теннисный корт, площадка для игры в «классики», шахматная доска функционально не отличаются от таких вещей, как храм или магический круг. Поразительная однородность обрядов освящения по всему миру указывает на то, что такие обычаи коренятся в некоем изначальном и фундаментальном свойстве человеческого духа. Это всеобщее сходство культурных форм чаще всего сводят к причине логической, объясняя потребность в отгораживании и обособленности заботой о том, чтобы отвести от святилища пагубные воздействия, которые могут ему угрожать извне, ибо в силу своей святости оно особенно подвергается опасности и само представляет опасность. Тем самым в начало упомянутого культурного процесса ставят некие разумные соображения и полезные цели — утилитарное толкование, против которого предостерегал и Фробениус. Хорошо еще, что при этом не возвращаются к представлениям о хитрых священниках, которые выдумали религию; однако оттенок рационалистической манеры приписывать явлению те или иные мотивы в

подобном подходе всё же присутствует. Принимая же, в противоположность этому, изначальное, сущностное тождество игры и обряда, мы тем самым признаём особое священное место в основе своей за игровое пространство, и тогда сбивающие с толку вопросы «почему?» и «зачем?» вообще не могут быть заданы.

Но если священнодействие формально нелегко отделить от игры, то возникает вопрос, остается ли сходство культа с игрою чисто формальным и не простирается ли оно несколько далее? Вызывает удивление, что история религии и этнология не делают большего ударения на вопросе, в какой степени сакральные действия, свершающиеся в игровых формах, при этом сказываются на ходе и настроении игры. Да и Фробениус, насколько я вижу, также не задавался этим вопросом. Всё, что я мог бы сказать по этому поводу, ограничивается замечаниями, обобщающими некоторые разрозненные сообщения.

Само собой разумеется, что состояние духа, в котором общество переживает и воспринимает свои святыни, отличается в первую очередь высокой и священной серьезностью. И еще раз: истинное, всеохватывающее состояние погруженности в игру также может отличаться глубочайшей серьезностью. Играющий всем своим существом может отдаваться игре. Сознание того, что он «ну просто играет», может быть полностью вытеснено на задний план. Радость, неразрывно связанная с игрой, сопровождается не только напряжением, но и подъемом. В настроении игры есть два полюса: безудержность и экзальтация. Не случайно оба эти слова передают некие крайние состояния. Пожалуй, можно было бы сказать, что игровое настроение всегда *мажорно*. Однако это подводит нас к вопросам чисто психологическим, от чего хотелось бы всё-таки уклониться.

Игровое настроение по своему типу изменчиво. В любую минуту может вступить в свои права «обычная жизнь», то ли от какого-либо толчка извне, который нарушит игру, то ли от какого-нибудь поступка вопреки правилам, а то и из-за идущего изнутри ослабления накала игры, усталости, разочарования.

Как же обстоит дело с ходом и настроением священных празднеств? Слово *праздновать* почти всё уже говорит само за себя: священный акт празднуется, то есть осуществляется в рамках праздника. Народ, направляющийся к своим святыням, готовится к совместному изъявлению радости. Освящение, жертвоприношение, священные танцы, сакральные состязания, представления и мистерии — все они обрамляются праздником. И пусть даже обряды кровавы, испытания при инициации жестоки, маски вселяют ужас, — всё это разыгрывается как праздник. *Обычная жизнь* прекращается. Трапезы, пиршества и всяческая безудержность продолжаются в течение всего времени праздника. Взять примеры греческих или африканских праздников — и там, и там едва ли можно будет провести отчетливую границу между общим настроением праздника и священным волнением вокруг разворачивающейся в центре всего мистерии. О сущности праздника венгерский ученый Карл Кереньи, почти одновременно с появлением этой книги, опубликовал статью, которая самым непосредственным образом касается интересующего нас предмета¹⁵. Подобный же характер изначальной самостоятельности, который мы предположительно отнесли к понятию игры, Кереньи признаёт и за понятием праздника. «*Unter den seelischen Realitäten, —* говорит он, *— ist die Festlichkeit ein Ding für sich, das mit nichts anderem in der Welt zu verwechseln ist*»¹⁶ [«Из душевных реальностей <...> праздничность — это вещь в себе, которую ни с чем больше в мире не спутаешь»]. Подобно нашему суждению об игре, Кереньи полагает, что история культуры не проявила должного внимания к феномену праздника. «*Das Phänomenon des Festlichen scheint den Ethnologen völlig entgangen zu sein*»¹⁷ [«Феномен праздничного, кажется, совершенно ускользнул от этнологов»]. По реальности праздничности «*gleitet man... in der Wissenschaft so hinweg, als ob sie gar nicht existierte*»¹⁸ [«скользят мимо... в науке, так, словно ее и вовсе не существовало»]. Так же как и по реальности игры, хотелось бы нам добавить. Итак, между праздником и

игрой, по самой их природе, существуют самые тесные отношения. Выключение из обыденной жизни, преимущественно, хотя и не обязательно, радостный тон поведения (праздник может быть и серьезным), временные и пространственные границы, существование заодно строгой определенности и настоящей свободы — таковы самые основные социальные особенности, характерные и для игры, и для праздника. В танце, пожалуй, оба эти понятия образуют наиболее полное внутреннее единство. Индейцы племени кора¹⁷ на южном побережье Мексики называют священные праздники молодых маисовых початков и обжаривания маиса «игрою» верховного божества¹⁹.

Идеи Кереньи о празднике как понятии культуры дают возможность укрепить и расширить основы построения этой книги. И всё же утверждением о том, что настроение священного празднества и настроение игры тесно соприкасаются, еще не всё сказано. С подлинной игрой, наряду с ее формальными признаками и радостным настроением, неразрывно связана еще одна существенная черта: сознание, пусть даже оно и отступает на задний план, что всё это «ну просто так делается». Остается вопрос, не может ли что-то вроде подобного чувства сопутствовать и совершаемому в самозабвении священнодействию.

Обратившись к сакралиям архаических культур, мы смогли бы указать на несколько пунктов относительно серьезности, с которой всё это делается. Этнологи, как я полагаю, согласны с тем, что состояние духа, в котором пребывают участники и зрители больших религиозных праздников у дикарей, не есть состояние приподнятости и иллюзии. Задняя мысль, что всё это «не взаправду», здесь отнюдь не отсутствует. Живой пример такого состояния духа приводит А. Э. Йенсен в своей книге *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*²⁰ [Церемонии обрезания и инициации у первобытных народов]. Мужчины, судя по всему, не испытывают никакого страха перед духами, которые бродят повсюду во время праздника, а затем являются всем в ключевые моменты. И тут нечему удивляться: ведь это те же

мужчины, что осуществляют режиссуру всей церемонии; они сами изготовили маски, они сами их носят, и они же спрячут их от женщин, когда всё это кончится. Они поднимают шум, возвещающий появление духа, и прочерчивают его след на песке, они дуют в дудки, представляющие собой голоса предков, и размахивают трещотками. Короче говоря, завершает Йенсен, их поведение ничем не отличается от поведения родителей, разыгрывающих Синтерклааса^{21 18*}. Мужчины потчуют женщин всевозможными враками о том, что происходит в отгороженном от других священном лесу²². Поведение самих посвящаемых колеблется между экстатическим возбуждением, напускным безрассудством, дрожью от страха и ребяческой заносчивостью и притворством²³. В конечном счете женщины менее прочих поддаются обману. Они в точности знают, кто прячется за той или другой маской. Однако впадают в страшное волнение, если маска приближается к ним с угрожающим видом, и с воплями разбегаются в стороны. Это выражение страха, говорит Йенсен, отчасти совершенно стихийно и неподдельно, отчасти всего лишь традиционная обязанность. Так полагается делать. Женщины как бы выступают фигурантками в пьесе, и они знают, что им нельзя быть «шпильбрехерами»²⁴.

Нижнюю границу, где священная серьезность ослаблена вплоть до *fun* [забавного], нельзя во всём этом провести окончательно. Какой-нибудь наш по-детски простодушный папаша может всерьез разозлиться, если собственные дети ненароком застанут его за переодеванием в Деда Мороза. Индеец племени квакиутль^{19*} в Британской Колумбии убил свою дочь, будучи застигнут ею за вырезанием маски в ходе приготовления к культовой церемонии²⁵. Шаткость религиозного чувства негров лоанго^{20*} в сходных с Йенсеном выражениях описывает Пехуэль-Лёше. Вера этих людей в священные представления и обычаи — это некая полувера, сочетающаяся с насмешничаньем и проявлением равнодушия. Главное — настроение, заключает он²⁶. В главе *Primitive Credulity* [Первобытные верования] книги Р. Р. Мэретта

The Threshold of Religion [На пороге религии] рассказывается, каким образом в примитивных верованиях в игру неизменно вступает определенный элемент «makebelieve» [«деланной веры»]. И колдун, и околдовываемый — оба в одно и то же время и знают, и обманываются. Но они хотят быть обманутыми²⁷. «Точно так же, как дикарь — хороший актер, полностью, как ребенок, исчезающий в изображаемом персонаже, он и хороший зритель, и также и в этом подобен ребенку, способному до смерти пугаться от рева — как он знает — „ненастоящего“ льва»²⁸. Туземец, говорит Малиновский, ощущает свою веру и боится ее больше, чем он это сам для себя с четкостью формулирует²⁹. Поведение тех, кому первобытное общество приписывает сверхъестественные свойства, часто может быть лучше всего определено как «playing up to the rôle»³⁰ [«игра в соответствии с ролью»].

Несмотря на осознание доли *ненастоящего* в магических и сверхъестественных действиях, те же исследователи подчеркивают, что это не дает оснований для вывода, будто вся система веры и ритуальных обрядов — не более чем обман, выдуманный частью неверующих, с тем чтобы других, верующих, держать в подчинении. Впрочем, подобное представление разделяется не только многими путешественниками, но то тут, то там передается в изустной традиции и самими туземцами. Но оно не может быть справедливым. «Истоки сакрального действия могут лежать только в набожности всех и каждого, и обманное поддержание ее с целью укрепления власти какой-нибудь одной группы может быть всего лишь конечным продуктом исторического развития»³¹.

Из всего предыдущего, по моему мнению, со всей ясностью следует, что, говоря о священнодействиях первобытных народов, собственно понятие игры нельзя упускать из виду ни на минуту. Не только потому, что при описании этих явлений нужно постоянно обращаться к слову *играть*; само понятие игры как нельзя лучше охватывает это единство и неразрывность веры и неверия, это соединение священной серьезности с *дурачества-*

ми и притворством. Йенсен, правда, хотя и допускает сходство мира дикаря и мира ребенка, настаивает на принципиальном различии между поведением ребенка и поведением дикаря. Ребенок имеет дело в лице Деда Мороза с «fertig vorgeführte Erscheinung» [«показанным в готовом виде явлением»], в котором он непосредственно «sich zurechtfindet» [«разбирается»], опираясь на свои собственные способности. «Ganz anders liegen die Dinge bei dem produktiven Verhalten jener Menschen, die für die Entstehung der hier zu behandelnden Zeremonien in Frage kommen: nicht zu fertigen Erscheinungen, sondern zu der sie umgebenden Natur haben sie sich verhalten und sich mit ihr auseinandergesetzt; sie haben ihre unheimliche Dämonie erfaßt und darzustellen versucht»³² [«Совершенно по-иному обстоит дело с направленным поведением тех, кого мы принимаем в расчет в связи с возникновением обсуждаемых здесь церемоний: они вели себя так или иначе по отношению не к готовым явлениям, но к окружающей их природе и ей же противостояли; они постигли ее зловещий демонизм и попытались запечатлеть его»]. В этих словах можно узнать взгляды Фробениуса, учителя Йенсена, — мы уже касались их выше. Здесь, однако, возникают два возражения. Прежде всего, Йенсен «ganz anders» [«совершенно по-иному»] делает различие лишь между духовным процессом в душе ребенка — и в душах первоначальных создателей ритуала. Но о них нам ничего не известно. Мы имеем дело с культовым обществом, которое так же, как наши дети, получает свои культовые представления «fertig vorgeführt» [«показанными в готовом виде»], в виде традиционного материала, и, как наши дети, на него реагирует. Оставляя этот вопрос нерешенным, мы отмечаем, что процесс «Auseinandersetzung» [«противостояния»] опыту познания природы, ведущий к «Erfassung» [«постижению»] и «Darstellung» [«запечатлению»] в образах культа, полностью ускользает от нашего наблюдения. Фробениус и Йенсен приближаются к этому лишь с помощью образного языка фантазии. О функции, воздействующей на этот процесс

возникновения образной речи, вряд ли можно сказать более того, что это функция поэтическая, и мы обозначим ее лучше всего, если назовем ее игровой функцией.

Подобные рассуждения ведут нас в самую глубину проблемы сущности первоначальных религиозных представлений. Как известно, одно из важнейших понятий, которое должен усвоить всякий занимающийся наукой о религии, есть следующее. Когда некое религиозное построение, занимающее промежуточное место между вещами разного порядка, например человеком и животным, принимает форму священного тождества самой их сущности, то возникающие здесь отношения не находят четкого и действенного выражения через наше представление о некоей символической связи. Единство обоих существ много глубже по самой своей сути, нежели связь между субстанцией и ее символическим образом. Это — мистическое тождество. Одно стало другим. Дикарь, исполняющий свой магический танец в образе кенгуру, и *есть* кенгуру. Необходимо, однако, всегда быть начеку, помня о недостаточности и различиях наших выразительных средств. Чтобы представить себе духовное состояние дикаря, мы вынуждены передавать его посредством нашей собственной терминологии. Хотим мы этого или нет, мы превращаем его религиозные представления в строго логическую определенность наших понятий. Так, мы выражаем отношение между ним и связанным с ним животным как нечто, обозначаемое для него посредством глагола *быть*, в то время как для нас по-прежнему вполне достаточно глагола *играть*. Он принял сущность кенгуру. Он играет кенгуру, говорим мы. Но ведь сам дикарь не ведает о различии понятий *быть* и *играть*, не знает о тождестве, образе или символе. И, таким образом, остается вопрос, не приблизимся ли мы лучше всего к духовному состоянию дикаря во время сакрального действия, если будем придерживаться такого первичного термина, как *игра*? Наше понятие игры устраняет различие между верою и притворством. Это понятие игры без всякой натяжки соотносится с понятием освящения и священ-

ного. Любая прелюдия Баха, любая строка трагедии служит тому доказательством. Рассматривая всю сферу так называемой примитивной культуры как игровую, мы открываем для себя возможность более непосредственного и более общего понимания ее характера, нежели с помощью остро отточенных методов психологического или социологического анализа.

Это священная игра, столь необходимая для блага общества, чреватая космическим видением и социальным развитием, но всегда — лишь игра, деятельность, которая, в представлении Платона, протекает вне и поверх сферы трезвой обыденной жизни с ее нуждой и серьезностью.

Сфера священной игры — та самая, где дитя и поэт чувствуют себя как дома, так же как и дикарь. Эстетическая чувствительность несколько приблизила к этому современного человека. Мы не можем не подумать о моде, в которой ныне маска обрела радость существования в виде предмета искусства. Нынешняя тяга к экзотике, не лишенная порой некоторой аффектации, в целом гораздо глубже, нежели бытовавшая в XVIII в., с его модой на китайцев, индейцев и турок²¹. Современный человек, несомненно, обладает развитыми способностями к пониманию далекого и чужого. Ничто не оказывается при этом более кстати, чем его восприимчивость ко всему, что является маской и переодеванием. В то время как этнология выявляет огромную социальную значимость всего этого, просвещенный дилетант попадает во власть непосредственного эстетического переживания, где к прекрасному примешиваются угрожающее и таинственное. Даже для образованного взрослого человека в маске всегда остается что-то таинственное. Вид человека в маске уводит нас, в том числе и на уровне чисто эстетического восприятия, с которым не связаны сколько-нибудь определенные религиозные представления, из непосредственно окружающей нас «обыденной жизни» в иной мир, нежели мир дня и света. В сферу дикарей, детей и поэтов, в сферу игры.

Позволив себе свести высказанные нами мысли относительно значения и характера примитивных культовых действий к не упрощаемому далее понятию игры, один в высшей степени каверзный вопрос мы всё же оставили нерешенным. Как, собственно, мы поднимаемся от низших форм религии к высшим? От разнузданных, причудливых священнодействий первобытных народов Африки, Австралии и Америки наш взор перемещается к ведическому культу принесения жертвы, уже несущему в себе мудрость *Упанишад*, или к глубоко мистическим уподоблениям религии Египта, или к орфическим или элевсинским мистериям²². Их форма и практика, вплоть до замысловатых и кровавых подробностей, теснейшим образом родственны так называемой примитивности. Но мы признаём или предполагаем в них наличие мудрости и истины, и это не позволяет нам взирать на них с превосходством, которое, в сущности, уже неуместно и по отношению к так называемым примитивным культурам. Вопрос теперь в том, следует ли, исходя из формального сходства, качества, свойственные игре, распространять на священное чувство, на веру, наполнявшую эти более высокие формы. Натолкнувшись однажды на Платонову концепцию игры, к чему нас и вело всё вышесказанное, мы уже не имеем в этом ни малейших сомнений. Игры во славу богов — вот то наивысшее, во имя чего люди должны ревностно отдавать свою жизнь, — так смотрел на это Платон. Оценка священной мистерии как наивысшего достижимого выражения того, к чему нельзя подойти чисто логически, ни в коей мере при этом не устраняется. Освященное действие некоторыми своими сторонами во все времена остается включенным в категорию игры, но наличие такой подчиненности не мешает нам признавать его священный характер.

ГЛАВА ВТОРАЯ

КОНЦЕПЦИЯ И ВЫРАЖЕНИЕ ПОНЯТИЯ ИГРЫ В ЯЗЫКЕ

Мы говорим об игре как о чём-то известном, мы делаем попытки проанализировать выражаемое этим словом понятие, или, по крайней мере, к нему приблизиться, но при этом все мы прекрасно знаем, что для обозначения этого понятия употребляется самое обиходное слово. Не исследующая наука, но творящий язык породил совместно и это слово, и это понятие. Именно язык, то есть многие и многие языки. Невозможно рассчитывать, что все они совершенно одинаковым образом назвали тождественное самому себе понятие игры одним единственным словом, подобно тому как в каждом языке есть всего одно слово для обозначения руки или ноги. В данном случае всё не так просто.

Мы вынуждены здесь исходить из того понятия игры, какое находится у нас в обиходе, то есть обозначается словами, соответствующими ему, с теми или иными различиями, в большинстве современных языков Европы. Нам казалось возможным описать это понятие следующим образом: игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам,

с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением *иностранности* в сравнении с *обыденной жизнью*. Кажется, что, определенное таким образом, это понятие в состоянии охватить всё, что мы называем игрой у животных, детей или взрослых: игры на смекалку и ловкость, с применением ума или силы, так же как театральные постановки и представления. Игра как категория, казалось, могла рассматриваться в качестве одного из наиболее фундаментальных жизненных элементов.

Но здесь тотчас же выясняется, что такую всеобщую категорию язык вовсе не везде и не изначально различал с одинаковой определенностью и именовал одним словом. Все народы *играют*, и при этом на удивление одинаково, но далеко не все языки охватывают понятие *игры* столь прочно и столь широко всего одним словом, как современные европейские. Здесь можно вновь коснуться номиналистских сомнений в обоснованности общих понятий¹ и сказать: для любой группы людей понятие игры содержит в себе не более того, что выражает слово, которым они для этого пользуются. Слово — но ведь это могут быть и слова. Как бы то ни было, оказалось возможно, чтобы один язык лучше других объединил в одном слове различные формы проявления этого понятия. И вот сразу же иллюстрация подобного случая. Такая абстракция, как понятие игры вообще, в одну культуру вошла раньше и полнее, чем в другую, вследствие чего высокоразвитые языки обозначают различные формы игры с помощью совершенно различных слов, и это множество встало на пути обобщения всех форм игры одним-единственным термином. Этот случай отдаленно напоминает известный факт, что в так называемых примитивных языках иной раз есть слова для разновидностей — но не для вида вообще: скажем, для угря или щуки — но не для рыбы.

Есть ряд указаний на то, что насколько первостепенной могла быть сама функция игры, настолько второстепенным было в некоторых культурах место этого явления как абстракции. Осо-

бенно весомым кажется мне в связи с этим то обстоятельство, что ни в одной из известных мне мифологий игра не нашла воплощения в фигуре божества или демона¹, тогда как, с другой стороны, божество часто предстает как играющее. На позднее происхождение общего понятия игры указывает также тот факт, что в индоевропейских языках мы не находим общего для них слова с таким значением. Даже германская группа языков расходится в наименовании *игры*, используя для этого три разных слова.

По-видимому, не случайно именно те народы, у которых игра во всех ее видах была, так сказать, глубоко в крови, имели множество разных слов для выражения этой деятельности. Полагаю, что могу это утверждать более или менее определенно в отношении греческого, санскрита, китайского и английского языков.

В греческом языке для обозначения игры есть примечательное выражение в виде окончания *-ίνδα*. Означает оно не что иное, как просто *играть*. Это несклоняемый и грамматически неупрощаемый суффикс². У греческих детей были такие игры, как *σφαίρινδα* (сферинда) — *игра в мяч*, *έλκυστίνδα* (гелкюстинда) — *перетягивание веревки*, *στρεπτίνδα* (стрептинда) — *игра с пращей*, *βασιλίνδα* (басилинда) — *царь горы*. В полной самостоятельности этого суффикса уже как бы символически выражена окончательная неупрощаемость понятия игры. В противоположность этой исчерпывающей специфике квалификации детских игр греческий язык использует для наименования сферы игры вообще не менее трех разных слов. Прежде всего это *παιδιά* (пайдиá), сразу же оказывающееся под рукою слово, которое обозначает *игру*. Этимология здесь вполне прозрачна: то, что имеет отношение к детям; в то же время это слово отличается от *παιδιά* (пайдиá) — *ребячества*. По своему употреблению, однако, *παιδιά* не ограничивается исключительно сферой детской игры. Вместе с производными от него *παίζειν* (пáйдзейн) — *играть*, *παίγμα* (пáйгма) и *παίγνιον* (пáйгнион) — *игрушка* оно может означать всевозможные формы игры, вплоть до самых высоких и самых священных,

подобно тому как мы уже это видели. Со всей этой группой слов связан смысловой оттенок радостного, веселого, беззаботного. Слово ἄθῦρω, ἄθῦρμα (атіоро, атюрма) в сравнении с παιδία останется на заднем плане. Оно выражает смысловой оттенок чего-то пустого и незначительного.

Остается, однако, еще одна обширная область, которая, согласно нашей терминологии, также попадает в сферу игры, но греками не затрагивается и не охватывается ни понятием παιδία, ни понятием ἄθῦρμα, а именно — игровые состязания и поединки. Во всей этой, столь важной в греческой жизни, области господствует слово ἀγών (агón). Область его действия вроде бы включает в себя существенную долю понятия игры. Значение *несерьезного, игрового* в нем, как правило, не получает отчетливого выражения. На основании этого, а также из-за чрезвычайно важного места, которое ἀγών занимал в эллинской культуре и в повседневной жизни каждого эллина, Болкестейн упрекнул меня в том, что я в своем докладе *О границах игры и серьезности в культуре* неправомерно включил в понятие игры греческие состязания, от крупных, укорененных в культе, до самых мало заметных³. Говоря об Олимпийских «играх», замечает Болкестейн, мы перенимаем, «не задумываясь, латинское выражение, в котором содержится оценочное суждение римлян по поводу обозначенных этим термином состязаний, полностью, однако, расходившееся с отношением греков». Перечислив многообразные формы агонистики, явственно показывающие, как жажда соперничества наполняла всю жизнь греков, он заключает: «*С игрой* всё это не имеет ничего общего, разве только решиться утверждать, что вся жизнь греков была игрою!»

В определенном смысле именно таков замысел всей этой книги. Несмотря на мое восхищение той манерой, с какой этот утрехтский историк неуклонно проясняет наши взгляды на греческую культуру, и несмотря на то, что греческий язык не одинок в своем чисто языковом различении между агонем и игрою, я должен самым решительным образом воспротивиться этому

мнению. Опровержение воззрений Болкестейна, собственно говоря, содержится во всём последующем изложении. Я ограничусь поэтому одним предварительным аргументом: агон, будь то в греческой жизни либо еще где-нибудь в нашем мире, несет в себе все формальные признаки игры и в том, что касается его функции, несомненно оказывается в рамках праздника, то есть в сфере игры. Совершенно невозможно отделить состязание как одну из функций культуры от взаимосвязи *игра — праздник — сакральное действие*. Объяснение того, что в греческом языке понятия состязания и игры терминологически разделены, по моему мнению, скорее всего, нужно искать в следующем. Концепция всеобщего, всеохватывающего и логически однородного понятия игры, как мы и предположили, появилась довольно поздно. В эллинском обществе, уже на самой ранней его стадии, агонистика заняла столь обширное место и оценивалась столь серьезно, что осознавать ее игровой характер в дальнейшем не представлялось возможным. Состязание, во всём, при каждом удобном случае, стало для греков столь интенсивной функцией культуры, что его принимали за *обычную* и полноценную золотую монету и уж во всяком случае не за игру.

Случай с греческим языком, как мы сейчас убедимся, вовсе не единичный. Это же происходит в несколько ином виде и у древних индусов. И там выражение понятия игры представлено различными терминами. Санскрит имеет для этого в своем распоряжении по меньшей мере четыре различных корня. Наиболее общий термин для обозначения игры — это *krīdati*. Слово это обозначает игру детей, взрослых, животных. И так же, как слово, обозначающее игру в германских языках, оно приложимо к движению ветра и волн. Оно может обозначать и вообще подпрыгивание или пляску без сколько-нибудь выраженного игрового значения. Это последнее тесно сближает его с корнем *nrt*, распространяющим свою власть на всю область танца и лицедейства. *Divyati*, в первую очередь, обозначает игру в кости, но оно же означает также вообще *играть, шутить, tändeln* [*под-*

трунивать], *выставляя на посмешище*. Первоначальным значением здесь было, по-видимому, *бросать*, с чем корреспондирует *сиять, испускать лучи*⁴. В корне *las-*, отсюда — *vilāsa*², объединяются значения *сиять, вдруг появиться, прозвучать, двигаться взад-вперед, играть, вообще быть занятым*, немецкое *etwas treiben*. Существительным *lilā* (с деноминативом — *līlayati*), по-видимому с основным значением *колыхаться, раскачиваться*, выражается прежде всего то легкое, воздушное, радостное и беззаботное, что есть в игре. Помимо этого, в *lilā* звучит как *будто*, оно передает нечто кажущееся, подражательное. Так, например, *gajalīlayā* означает буквально *играя в слона, как слон*; *gājendralīla* буквально — *некто, чья игра — слон*, то есть тот, кто изображает, играет слона. Во всех этих наименованиях игры семантическим исходным пунктом с очевидностью выступает быстрое движение, связь, которая прослеживается и в других языках. Это, разумеется, ни в коей мере не говорит о том, что все эти слова первоначально обозначали исключительно такое движение и лишь позднее стали употребляться в приложении к игре. Игровые понятия в приложении к состязаниям в санскрите не применяются, и, хотя древнеиндийское общество знало различные виды состязаний, едва ли это понятие было представлено в виде особого наименования.

Любезному разъяснению профессора Дёйвендака я обязан некоторыми данными относительно выражения игровой функции в китайском языке. Здесь также отсутствует одно обобщенное наименование всех тех видов деятельности, которые, как мы полагаем, должны быть отнесены к понятию игры. На первом плане находится слово *вань*, в котором перевешивает значение детской игры. Оно обнимает главным образом следующие конкретные значения: быть чем-либо занятым, в чем-либо находить удовольствие, забавляться пустяками (*to trifle*), озорничать, баловаться, шутить. Оно используется также для выражения значений: *ощупывание, обследование, обнюхивание, перебирание бисера* и, наконец, даже *наслаждение лунным сиянием*. Семанти-

ческим исходным пунктом здесь, по-видимому, служит *что-либо воспринимать с присущим игре вниманием, беззаботно отдаваться чему-либо*. Это не годится для игры на смекалку и ловкость, для состязания, игры в кости и представления.

Для этого последнего, то есть для упорядоченной драматической игры, в китайском используются родственные слова, передающие позицию, ситуацию, расстановку. Для всего, что имеет отношение к состязанию, имеется особое слово *чжэн*, вполне сравнимое с греческим словом *агон*, а помимо этого, также и *сай*, в особенности для специально организованного состязания на какой-либо приз.

Как пример выражения понятия игры в языке из группы так называемых примитивных культур, или, скажем, первобытных народов, я могу теперь, благодаря любезности профессора Уленбека, описать ситуацию, обнаруженную в *блэкфуте*, одном из языков племени алгонкинов³. Для наименования всех детских игр служит здесь глагольная основа *koāni*. Она не может сочетаться с названием какой-либо определенной игры, ею обозначается детская игра вообще, будь то игра ради забавы или игра по правилам. Но как только дело касается подобных занятий взрослых или подростков, тогда, даже если речь будет идти о той же самой игре, в которую играют и дети, это уже не *koāni*. Зато *koāni* употребляется еще и в эротическом смысле, в особенности же для обозначения запретных отношений. Чтобы выразить что-либо связанное с проведением определенной, обусловленной правилами игры, пользуются общим термином *kachtsi*. Это слово пригодно как для азартных игр, так и для состязаний в силе и ловкости. Побеждать, соревноваться — вот что является здесь смысловым моментом. Таким образом, отношение *koāni* к *kachtsi*, будучи перенесенным с номинального на вербальное, в некотором смысле уподобляется отношению *παῖδι* к *ἀγών*, с той разницей, что азартные игры, которые для греков входили в *παῖσι*, в языке блэкфут попадали под понятие агонального. Для всего, что лежит в сфере магически-религиозного, танцев и тор-

жественных церемоний, не подходит ни *koāni-*, ни *kachtsi-*. В блэкфуте есть, помимо этого, два особых слова со значением *побеждать*, одно из которых, *amots-*, передает как победу в беге, состязании или игре, так и победу в боевой схватке, — в этом последнем случае особенно в смысле *устроить резню*; другое же, *skits-* (*skets-*), относится исключительно к играм и спорту. По всему этому видно, что сферы чисто игрового и агонального здесь полностью смешиваются. Есть здесь свое слово и для *проигрывать* — *apska-*. Примечательно, что здесь можно придавать глаголу дополнительное значение *неправда, в шутку* с помощью приставки *kip-*, буквально *ну чуть-чуть*, например: *ániu* — он говорит, *kíraníu* — он говорит в шутку, а сам так не думает.

Взятая в целом, концепция понятия игры в блэкфуте, в том, что касается уровня абстракции и выразительных возможностей, кажется не столь уж отдаленной от греческой, хотя с ней и не совпадает.

Тот факт, что в греческом, древнеиндийском и китайском языках выражение общих понятий состязания и игры, как мы в этом убедились, раздельно, тогда как блэкфут проводит эту границу несколько по-другому, мог бы побудить нас склониться к мнению, что Болкестейн всё-таки прав и что это разделение в языке отвечает глубоко заложенному социологическому и психо-биологическому сущностному различию между состязанием и игрою. Такому заключению тем не менее сопротивляется не только весь культурно-исторический материал, который будет привлекаться нами в дальнейшем, но и тот факт, что в данном отношении уже названным языкам можно противопоставить ряд далеко отстоящих друг от друга языков, где понятие игры представлено в виде гораздо более широкой концепции. Наряду с большинством современных европейских языков, это справедливо для латыни, японского и по меньшей мере для одного из семитских языков.

Что касается японского, я могу сделать несколько замечаний, опираясь на любезную помощь профессора Радера. В японском,

в противоположность китайскому и подобно современным западноевропейским языкам, есть одно вполне определенное слово, прилагаемое к игровой функции вообще, — так же как и примыкающее к нему слово, противоположное по смыслу и обозначающее *серьезное*. Существительное *asobi* и глагол *asobi* обозначают: вообще *играть*, а также развлечение, забаву, времяпрепровождение, прогулку, отдых, распутство, азартную игру, ничегонеделание, лежание без дела, пребывание в праздности. Это также — играть во что-то, что-либо представлять, подражать. Примечательно и дополнительное значение: *speling, play* [зазор, игра] — о некоторой подвижности сопряженных поверхностей в колесе или другом устройстве, то есть как в нидерландском или английском⁵. Интересно также употребление *asobi* в выражениях, означающих *учиться у кого-либо* — или *чему-либо*, что наводит на мысль о латинском *ludus* в значении *школа*. *Asobi* может обозначать и показательный бой, то есть мнимое сражение, воинское учение, но не состязание как таковое, — так что разграничение между агонем и игрою проходит здесь по-иному. И наконец, *asobi*, сравнимое в этом с китайским *вань*, фигурирует в искусстве японской чайной церемонии, в ходе которой ее участники, любуясь, восторгаются передаваемыми из рук в руки прекрасными изделиями из керамики⁴. Таким образом, связи со значениями *быстро двигаться, сиять, резвиться* здесь явно отсутствуют.

Точное определение японского понимания игры завело бы нас в рассмотрение японской культуры гораздо глубже, чем это и для нее, и для меня здесь возможно. Удовлетворимся поэтому следующим. Необычайная серьезность японского жизненного идеала маскируется представлением, что это всего лишь игра. Подобно *chevalerie* христианского Средневековья, японское *bushido* полностью оказывалось в сфере игры, проявляло себя в игровых формах. Язык сохраняет это представление в *asobasé-kotobá*, то есть в *учливой речи*, дословно — игровом языке, употребляемом в разговоре с лицами более высокими по своему

статусу. Высшие классы, предположительно, чем бы они ни занимались, делают всё играя. «Вы прибываете в Токио», произнесенное с учтивостью, в буквальном переводе звучит как «вы играете прибытие в Токио». Подобным же образом «я слыхала, что ваш отец умер» превращается в «я слыхала, что господин ваш отец сыграл, как умереть». Выражения такого рода, по моему мнению, весьма близки нашему «U gelieve»⁶ [«Соблаговолите...»] или немецкому «Seine Majestät haben geruht»⁷ [«Его Величество соизволили»]. Высокопоставленная персона видится на такой высоте, где ее поступками движет лишь желаемое ею самой удовольствие.

При том, что жизнь благородного сословия окутывается сферой игры, в японском языке резко подчеркивается понятие серьезного, не-игры. Слово *majite* обладает значениями: *серьезность, трезвость, достоинство, торжественность*, а также: *степенность, честность, приличие*. Оно связано со словом, которое мы переводим как *лицо* в известном китайском выражении *потерять лицо*. Употребляемое как прилагательное, оно может означать также *прозаический, matter of fact* [относящийся к сути дела]. Далее, оно входит в такие обороты, как *это серьезно, а ну-ка без глупостей, всё это было в шутку, а он принял всерьез*.

В семитских языках понятие игры, как разъяснил мне ныне покойный профессор Венсинк, образует сферу значений, где господствует корень *la'ab*, которому явно близок корень *la'at*. Но наряду со значением *игры* в собственном смысле сюда входят также значения *смеяться* и *насмехаться*. Арабское *la'iba* охватывает понятия *играть вообще, поднимать на смех, дразнить*. Еврейско-арамейское *la'ab* означает *смеяться* и *насмехаться*. К этому корню в арабском и сирийском⁵ примыкает еще значение *распускать слюни* — о грудном младенце, то есть, по всей вероятности, в смысле *выдувать пузырьки слюны*, как это делают совсем маленькие дети, что вполне можно принять за игру. Значения *смеяться* и *играть* наличествуют одновременно и в ев-

рейском *ṣahaq*. Примечательно далее, что значение *играть на музыкальных инструментах* объединяет арабское *la'iba* с некоторыми из современных европейских языков. Для семитской группы языков семантический исток выражения понятия игры, по-видимому, лежит в несколько иной области, чем для языков, о которых мы до сих пор говорили. Нам еще предстоит поближе рассмотреть взятый из еврейского очень важный пример тождества игрового и агонального.

В противоположность греческому, с его изменчивой и многообразной экспрессией подхода к игровой функции, латынь, как ни странно, располагает собственно лишь одним словом, выражающим всю область игры и игровых действий: *ludus, ludere*, — где *lusus* лишь производное. Кроме этого, есть еще *iocus, iocari*, но со специфическим значением *шутки, забавы*. Собственно *игру* в классической латыни это не означает. Этимологическую основу *ludere*, хотя это слово и могли употреблять, говоря о резвящихся рыбах, порхающих птицах, плеске воды, тем не менее вряд ли соотносили с быстрым движением, — как соотносятся с ним столь многие слова игровой сферы, — скорее с областью несерьезного, видимости, насмешки. *Ludus, ludere* охватывает детскую игру, отдых, состязание, литургическое, и вообще сценическое, действие, азартные игры. В словосочетании *lares ludentes* оно означает *танцевать*. Значение *принимать вид чего-либо* явно выходит на передний план. Сложные слова *alludo* [*заигрывать, намекать*], *colludo* [*играть вместе, быть заодно*], *illudo* [*играть, насмехаться, обманывать*] также устремляются в направлении мнимого, обманчивого. От этой семантической почвы *ludi* отдаляется к значению *публичные игры*, занимавшие в жизни римлян столь важное место, а *ludus* — к значению *школа*; одно исходит при этом из значения *состязание*, другое, по всей вероятности, — из *упражнения*.

Примечательно, что *ludus, ludere* в общем значении *игра, играть* не только не переходит в романские языки, но даже, насколько я вижу, едва ли оставляет в них какой-либо след. Во всех

романских языках и, очевидно, уже в ранний период конкретные *iocus, iocari* расширили свое значение до *игра, играть*, тогда как *ludus, ludere* были полностью вытеснены. Во французском это *jeu, jouer*; в итальянском — *giuoco, giocare*; в испанском — *juego, jugar*; в португальском — *jogo, jogar*; в румынском — *joc, juca*⁸. Вызвано ли было исчезновение *ludus* фонетическими или семантическими причинами, остается здесь вне поля нашего зрения.

Пространство выражений, причастных к игре, в современных европейских языках вообще особенно велико. И в романских, и в германских языках мы обнаруживаем распространение терминов игры на всевозможные понятия из области движения и поведения, которые не имеют никакого отношения к игре в узком, формальном смысле. Так, например, применение термина *игра, играть* по отношению к ограниченной взаимной подвижности деталей машин является общим для французского, итальянского, испанского, английского, немецкого, нидерландского языков, а также, как мы упоминали выше, и для японского. Похоже, что понятие игры постепенно охватывает всё более широкую сферу, гораздо более широкую, чем сфера значений $\mu\alpha\iota\zeta\omega$ и даже *ludere*, сферу, где специфическое значение игры как бы вообще растворяется в значении *легкое движение* или *несерьезное поведение*. И в германских языках это наблюдается с особой отчетливостью.

В германской группе языков, как это уже отмечалось ранее, нет обобщающего слова со значением *игра* или *играть*. Это говорит о том, что как об общем понятии, предположительно в прагерманский период, о нем еще и не помышляли. Однако, как только каждое из германских языковых ответвлений вводит в употребление слово, обозначающее игру, слова эти семантически развиваются в одном и том же направлении, или, точнее, под этим термином явно объединяют одну и ту же разросшуюся и порой весьма разнородную группу понятий.

В том немногом, что дошло до нас от готского языка, — собственно говоря, это не более чем отрывок из *Нового Завета*⁶, слово *игра* не встречается; однако из перевода выражения из

Евангелия от Марка (10, 34) «καὶ ἐπλάϊξουσιν αὐτῷ» (кай эмпáйксусин аутó) [«и насмехаться будут Ему»] как «jah bilaikand ina» — вполне определенно следует, что в готском языке *играть* выражалось тем же самым *laikan*, которое в скандинавских языках служило общим обозначением игры и в том же значении было представлено в древнеанглийском, а также в немецкой группе языков. В самом же готском языке *laikan* выступает лишь в значении *прыгать*. Мы уже видели ранее, что иногда одним из конкретных основных значений некоторых игровых слов бывает значение быстрого движения⁹. Быть может, лучше сказать — живого ритмического движения. Так в *Словаре* братьев Гримм⁷ определяется основное значение верхненемецкого существительного *leich*, другие значения которого лежат в сфере игры, в то время как англосаксонское *lâcan* обладает конкретными значениями *to swing, to wave about* [раскачиваться, волноваться] — как раскачивается на волнах корабль, порхают птицы и сверкают языки пламени. Далее, *lâc* и *lâcan*, равно как и древненорвежские *leikr, leika*, звучат в наименованиях различных видов игр, танцев и телесных упражнений. В новых скандинавских языках за *lege, leka* почти исключительно удерживается значение *играть*¹⁰.

Пышное разрастание корня *spel* [игра] в языках немецкой группы предстает в более ярком свете в словарных статьях М. Хайне с. s.* *Spiel* [Игра] и *Spielen* [Играть] в *Deutschem Wörterbuch* [Немецком словаре], том X, 1, 1905. Что касается семантических связей *игры*, на первое место выходит здесь следующее. В нидерландском языке можно *een spelletje doen*, в немецком — *ein Spiel treiben* [заниматься игрой], но собственно само действие обозначается тем же глаголом *spelen* [играть]. В игру играют. Иными словами, чтобы выразить конкретный вид деятельности, нужно заключенное в существительном понятие использовать повторно как глагол действия. Это, по всей видимости, означает, что таковое действие по своему виду является настоль-

* Cum sui — и др. (лат.).

ко особенным и самостоятельным, что оно, так сказать, выходит за рамки деятельности обычного типа: *spelen* [играть] не есть *doen* [делать] в обычном смысле.

Здесь важно еще и другое. Представление о *spelen* [играть] в нашем сознании (всё это так же справедливо для *jouer* и *to play*, как и для *spelen*, *spielen*), вероятно, постоянно склоняется к ослаблению — до понятия некоторой деятельности вообще, которую с игрой в узком смысле слова объединяет лишь одно из разнообразных свойств игры, будь то оттенок некоторой легкости, или некоторого напряжения и риска, или чередования, или определенной свободы выбора. Мы уже говорили о том, что слово *игра* нередко служит для обозначения свободной подвижности в определенных пределах. Сообщая о девальвации гульдена, президент Нидерландского банка, явно без малейшего намерения блеснуть остроумием или выразиться поэтически, заявил: «На той ограниченной территории, которая была оставлена золотому стандарту, он играть больше не может». Выражения вроде «*vrij spel hebben*», «*iets klaar spelen*», «*er is iets in het spel*»⁸ свидетельствуют о том, что понятие игры как таковой выцветает, делается расплывчатым. Здесь речь идет не столько о сознательном переносе значения игры на другие образы, отличные от образов собственно игрового действия, иначе говоря — о поэтической фигуре, сколько о некоем как бы саморастворении этого понятия в своего рода бессознательной иронии. Видимо, не случайно средневерхненемецкое *spiel*, так же как и его производные, с такою охотой использовались в языке мистики. Да и тот факт, что у Канта столь часты выражения вроде «*Spielen der Einbildung*» [«игра воображения»], «*Spiel der Ideen*» [«игра идей»], «*das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen*» («вся диалектическая игра космологических идей»), также заслуживает внимания.

Прежде чем перейти к третьему корню, выражающему в германских языках понятие игры, нужно заметить, что древнеанглийский (или англосаксонский) язык наряду с *lác* и *plega* также

знал слово *spelian*, однако исключительно в специфическом значении *представлять, являть собою кого-то другого, vicem gerere*. Так говорилось, например, об агнце, оказавшемся на месте Исаака. Это значение в какой-то степени есть и у нидерландского глагола *spelen* [играть], но стоит в нем отнюдь не на первом плане. Чисто грамматическую связь между древнеанглийским *spelian* и общим для немецкой группы языков глаголом *spelen* мы здесь не затрагиваем¹¹.

Английские *play, to play* с точки зрения семантики особенно примечательны. Слово происходит от англосаксонского *plega, plegan*, что в основном означает *игра, играть*, но наряду с этим также — быстрое движение, жест, хватание рукой, хлопанье в ладоши, игру на музыкальном инструменте, то есть некие конкретные действия. Позднейший английский еще сохраняет многое из этого расширенного значения, — вот пример из *Ричарда III* (IV, 2) Шекспира:

«Ah, Buckingham, now do I play the touch,
To try if thou be current gold indeed».

«А, Бакингом, игра мне испытать,
Из чистого ли золота ты отлит».

Формально этому древнеанглийскому *plegan* полностью соответствует древнесаксонское *plegan*, древневерхненемецкое *pflēgan* и древнефризское *plega*. Все эти слова, от которых прямо происходят нидерландское *plegen* и немецкое *pfliegen* [иметь обыкновение], по своему значению относятся к сфере отвлеченных понятий. Основное значение здесь: выступать за кого-либо, за что- или за кого-либо подвергать себя опасности или риску¹². Далее следует: обязываться, блюсти чьи-либо интересы, заботиться, ухаживать. *Plegen* указывает также на совершение действий сакрального характера, почитание, благодарность, клятву, траур, труд, возвышенную любовь, чародейство, правосудие и...

игру¹³. Таким образом, немалая доля приходится здесь на сакральную, правовую и этическую сферы. До сих пор из-за разницы в значении чаще всего принимали, что *to play* [*spelen, играть*] и нидерландское *plegen* [*иметь обыкновение*] ведут свое происхождение хотя и от сходных по звучанию, но тем не менее разных исходных форм. Если же приглядеться попристальней, то окажется, что оба глагола развивались: один — в сторону конкретности, другой — в сторону абстракции, но оба — из одной сферы значений, очень тесно соприкасающейся со сферой игры. Можно было бы назвать ее сферой церемониального. Среди древнейших значений глагола *plegen* есть также *устраивать празднество* и *выставлять напоказ богатство*. Сюда относится наше *plechtig* [*торжественный*]. Нашему *plicht* [*долг*] формально соответствует англосаксонское *pliht*¹⁴ — отсюда английское *plight* [*обязательство, обещание*], — но в первую очередь означающее *опасность*, далее — *провинность, вину, позор* и затем — *pledge, engagement* [*залог, обязательство*]. Глагол *plihtan* означает *подвергать опасности, компрометировать, обязывать*. У германского *plegan* раннесредневековая латынь заимствовала свое *plegium*, перешедшее затем как *pleige* в старофранцузский и как *pledge* в английский. Это последнее имеет самое раннее значение *залог, заложник, заклад*; позже оно означает *gage of battle*, то есть *вызов, заклад*, и, наконец, — церемонию взятия на себя обязательства: *возлияние* (в том числе — *тост*), *обещание* и *обет*¹⁵.

Кто стал бы отрицать, что представление о состязании, вызове, опасности и т. д. подводит нас вплотную к понятию игры? Игра и опасность, переменчивый шанс, рискованное предприятие — всё это вплотную примыкает друг к другу. Можно бы склониться к выводу, что слово *plegen* со всеми своими производными, относящимися как к игре, так и к долгу и пр., принадлежит к сфере, где *делают ставки в игре*.

Всё это вновь возвращает нас к соответствию игры — и состязания, единоборства вообще. Во всех германских языках, да и не только в них, словом, обозначающим игру, постоянно назы-

вают также серьезную битву с оружием в руках. Англосаксонская поэзия, если мы ограничимся этим одним примером, изобилует оборотами такого рода. Битва называется *heado-lâc*, *beadu-lâc* — *битва-игра*, *âsc-plega* — *игра копий* и т. д. В этих словосочетаниях мы, несомненно, имеем дело с поэтическими сравнениями, с сознательным переносом понятия игры на понятие битвы. Это можно сказать, хотя и не с такой очевидностью, и о выражении «*Spilodun ther Vrankon*» — «Играли там Франки» из древневерхненемецкой *Песни о Людовике*, воспевающей победу короля западных франков Людовика III над норманнами в битве при Сокуре в 881 г.⁹ Тем не менее мы бы поторопились, если бы приняли употребление слова *игра*, когда речь идет о серьезной битве, за чисто поэтическую метафору. Здесь нам следует переместиться в сферу примитивного мышления, где серьезная битва с оружием в руках — так же как состязание, или агон, которое может простираться от самых пустячных забав до кровавых и смертельных боев, — вместе с собственно игрою объединяются в изначальном представлении о том, как, подчиняясь правилам, обоюдно попытаться удачи. При таком взгляде в использовании слова *игра* применительно к битве едва ли была заложена сознательная метафора. Игра — это битва, битва — это игра. Для подтверждения такого воззрения уже с точки зрения семантической связи сошлемся на примечательную иллюстрацию из *Ветхого Завета*, на которую я уже указывал, говоря о понятии игры в семитских языках. Во *Второй Книге пророка Самуила* (2 Цар 2, 14) Авенир говорит Иоаву: «Пусть встанут юноши и играют пред нами», — «*Surgant pueri et ludant coram nobis*» (*Reg. II. 2, 14*). И встали числом двенадцать с каждой из сторон, и все они убили друг друга, и место, где они пали, получает героически звучащее имя. Для нас здесь дело не в том, представляет ли собою этот рассказ некое этимологическое сказание с целью дать объяснение топонима или в нем: действительно есть некое историческое ядро. Для нас важно, что описанное действие здесь зовется игрою и что вовсе не сказано: но ведь это же была не игра! Пере-

вод *ludant* как *играют* наивозможно безукоризнен: в еврейском тексте стоит здесь *šahaq*, в первую очередь означающее *смеяться*, далее *что-либо делать шутя*, а также *танцевать*¹⁶. Здесь и речи нет о поэтическом переносе значения: такие битвы были игрою. А *fortiogi** поэтому нет оснований отделять от игры, как от сферы понятий, состязание, каким мы его повсюду встречаем (греческая культура здесь ни в коей мере не одинока¹⁷). И еще одно следствие вытекает отсюда. Поскольку категории борьбы и игры в архаической культуре не разделяются, то приравнивание охоты к игре, как это повсеместно встречается в языке и литературе тех дней, в более подробных пояснениях не нуждается.

Слово *plegen* давало понять, что термин, обозначавший *игру*, мог возникнуть в сфере церемониального. Об этом свидетельствуют самым убедительным образом такие средненидерландские слова, как *huweleec, huweleic* — нынешнее *huwelijk* [*супружество*]; *feestelic*, то есть *feest* [*праздник*]; *vechtelic*, то есть *gefecht* [*сражение*], — старофризское *fyuchtleek*; все они образованы от уже упоминавшегося ранее корня *leik*, который в скандинавских языках вообще порождал слова игрового значения. В их англосаксонской форме *lâc, lâcan* это означает, помимо *играть, прыгать, ритмично двигаться*, также *жертву, жертвоприношение*, вообще *подарок, выражение благосклонности* и даже *щедрость*. Исходный пункт здесь лежит, вероятно, в понятии церемониального танца, связанного с обрядом жертвоприношения, как это предполагал уже Гримм¹⁸. Особо указывают на это *esgalâc* и *sveorda-lâc* — *игра мечей, танец с мечами*.

Прежде чем оставить языковедческое рассмотрение понятия игры, следует обсудить еще некоторые особые случаи применения слов игрового значения в языке вообще. И в первую очередь употребление слова *играть* применительно к музыкальным инструментам. Мы уже сообщали, что арабское *la'iba* разделяет это значение с некоторыми европейскими языками, и особенно гер-

* Тем более (*лат.*).

манскими, которые уже в ранний период ловкость в пользовании орудиями вообще обозначали словом *играть*¹⁹. Из романских языков, кажется, только французский знает употребление *jouer* и *jeu* в этом значении²⁰, что могло бы указывать на то, что здесь сыграло свою роль германское влияние. Греческий и латынь не знакомы с подобным употреблением, тогда как оно характерно для некоторых славянских языков, — в этих последних, вероятно, благодаря заимствованию из немецкого. То, что *speelman* стало, в частности, обозначать *музыканта*, не следует с этим связывать непосредственно: *speelman* прямо соответствует понятию *ioculator*, *jongleur*, которое претерпевало сужение своего значения, с одной стороны, до *поэта-певца*, с другой — до *музыканта* и, наконец, — до *циркача*, орудовавшего ножами или мячами.

Совершенно очевидно, что мы склонны вовлекать музыку в сферу игры. Музицирование несет в себе почти все формальные признаки игры: деятельность эта протекает внутри особо ограниченного пространства, характеризуется повторяемостью, основывается на порядке, ритме, чередовании и уводит и слушателей, и исполнителей из сферы «обыденного» к тому ощущению радости, когда даже скорбная музыка доставляет возвышенное наслаждение. Кажется само собой разумеющимся всю музыку воспринимать как игру. Но стоит только принять во внимание, что *играть*, равнозначное *заниматься музыкой*, никогда не относится к пению, да и вообще употребимо в этом значении лишь в некоторых языках, как становится более вероятным, что связующий момент между игрой и ловкостью в пользовании музыкальными инструментами здесь надо искать в значении *проворное, искусное, правильное движение рук*.

Далее следует сказать еще об одном приложении слова *игра*, настолько же широко распространенном и настолько же очевидном, как сопоставление игры и борьбы, — а именно об *игре* в эротическом смысле. Вряд ли необходимо иллюстрировать многочисленными примерами, с какой готовностью германские языки прибегают к использованию слов игрового характера,

придавая им эротическое значение. *Speelkind* [дитя игры = внебрачный ребенок], *aanspelen* [заигрывать] — о собаках, *minnespel* [любовная игра] — лишь некоторые из многих примеров. Верхненемецкие *laich*, *laichen*, то есть икра, икрометание рыб, шведское *leka*, о птицах, опять-таки представляют всё то же *laikan* [играть], о котором мы говорили выше. Санскритское *krīdati* [играть] часто используется в эротическом смысле: *krīdaratnam*, жемчужина игр, означает соитие. Бёйтендейк также называет любовную игру чистейшим образцом всех игр, в котором яснее всего проявляются все игровые признаки²¹. Здесь, однако, нужно учитывать и различия. Ведь, по всей видимости, вовсе не чисто биологический акт спаривания как таковой склонен принимать за игру наш языкотворческий ум. К самому акту не могут быть отнесены ни формальные, ни функциональные признаки игры. Тогда как подготовка, или прелюдия, путь, ведущий к нему, зачастую изобилует всевозможными игровыми моментами. Это особенно характерно для случаев, когда представитель одного пола должен склонить к спариванию представителя другого пола. Динамические элементы игры, о которых говорит Бёйтендейк: создание препятствий, неожиданные поступки, обманное поведение, возникновение напряженных моментов — всё это входит во *flirt* и *wooing*²² [ухаживание]. Однако в этих функциях еще нельзя увидеть законченную картину игры в строгом смысле слова. Лишь в танцевальных па и брачном уборе птиц проявляется явственный игровой элемент. Сами по себе любовные ласки с большой натяжкой могли бы рассматриваться как элементы игрового характера, и мы пошли бы по ложному следу, если бы еще и совокупление, как любовную игру, включили в категорию игры вообще. Формальным признакам игры, насколько мы полагали необходимым их устанавливать, биологический факт спаривания никак не удовлетворяет. Да и язык также, как правило, проводит явственное различие между спариванием и любовными играми. Слово *spelen* [играть] может употребляться в особом смысле для обозначения любовных от-

ношений, выходящих за рамки социальной нормы. Язык блэк-фут использует, как уже отмечалось ранее, одно и то же слово *koani* и для детской игры вообще, и для недозволенных любовных действий. По зрелом размышлении становится ясно, что как раз об эротическом значении слова *spelen*, сколь широко оно ни распространилось бы и ни казалось всем очевидным, следует говорить как о типичной и сознательной метафоре.

Полнота значения слова в языке определяется в том числе через слово, выражающее его противоположность. По нашему разумению, *игре* противостоит *серьезность*, а также, в особых случаях, *труд*, тогда как *серьезному* могут противостоять также *шутка* или *забава*. Взаимодополняющее противопоставление *игра* — *серьезность* не во всех языках выражено настолько полно двумя основными словами, как в германских, где с *ernst* [*серьезностью*] в верхненемецком, нижненемецком⁹ и английском совершенно совпадает по значению и употреблению скандинавское *alvara*. Так же определенно выражено противопоставление в греческих *опудή* — *παίδιά*. Другие языки способны противопоставить слову *игра* прилагательное, но никогда или с трудом — существительное. Это означает, что абстрагирование этого понятия в них не получило своего завершения. В латинском, например, есть прилагательное *serius*, но нет относящегося к нему существительного. *Gravis, gravitas* могут означать *серьезный, серьезность*, но это не есть их специфическое значение. Романские языки вынуждены обходиться производным от прилагательного: в итальянском — это *serietà*, в испанском — *seriedad*. Французский крайне неохотно субстантивирует это понятие: *sériosité* как слово не слишком жизнеспособно.

Семантически исходным пунктом для *опудή* является значение *рвение, спешка*, для *serius* — пожалуй, *тяжелый*, с каковым словом оно считается родственным. Германское слово создает большие трудности. Основным значением слов *ernest, ernust, eornost* обычно считают *борьбу*. В самом деле, *ernest* в ряде случа-

ев действительно может означать *борьбу*. Есть, однако, сомнение, действительно ли древненорвежское *orrusta* — *praelium* [сражение] и древнеанглийское *ornest* — *поединок, pledge, залог, вызов на поединок*, в более позднем английском формально совпадающие с *earnest*, — действительно ли эти слова, сколь хорошо все их значения ни связывались бы воедино, этимологически покоятся на той же основе, что и *eornost*.

Вообще говоря, можно, наверное, сделать вывод, что слова, обозначающие *серьезность*, — в греческом, германском или других языках, — представляют собой некую вторичную попытку языка выразить противоположное *игре* понятие *не-игры*. Выражение этого находили в сфере значений *рвение, усилие, старание*, хотя все они сами по себе могли иметь отношение и к игре. Появление термина *ernst* [*серьезность*] означает, что понятие *игра* было вполне осознано как самостоятельная всеобщая категория. Оттого-то именно германские языки, в которых понятие игры тяготело с особенной широтой и определенностью к закреплению в виде концепции, столь настойчиво выдвигали и противоположное по смыслу понятие.

Если теперь, отвлекаясь от чисто языковых вопросов, пристальнее всмотреться в эту пару понятий *игра* — *серьезность*, два ее элемента окажутся неравноценными. *Игра* здесь носит позитивный оттенок, *серьезность* же — негативный. Смысловое содержание *серьезного* определяется и исчерпывается отрицанием *игры*: *серьезное* — это *не-игра*, и ничего более. Смысловое содержание *игры*, напротив, ни в коей мере не описывается через понятие *несерьезного* и им не исчерпывается. *Игра* есть нечто своеобразное. Понятие *игры* как таковой — более высокого порядка, нежели понятие *серьезного*. Ибо *серьезность* стремится исключить *игру*, *игра* же с легкостью включает в себя *серьезность*.

Возобновляя, таким образом, в своей памяти всё уже сказанное о крайне самостоятельном, поистине первозданном понятии *игры*, мы можем перейти к рассмотрению игрового элемента культуры как исторического явления.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ИГРА И СОСТЯЗАНИЕ КАК КУЛЬТУРОСОЗИДАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ

Говоря об игровом элементе культуры, мы не имеем намерения утверждать, что среди различных видов культурной деятельности игры занимают особо важное место или что культура в ходе эволюции появилась на свет из игры, и именно таким образом; что то́, что первоначально было игрою, позже стало чем-то, что игрою уже не являлось и могло по праву называться культурой. Наше представление, которое будет развернуто в нижеследующих рассуждениях, таково: культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается. И даже те виды деятельности, которые прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей, как, скажем, охота, в архаическом обществе стремятся найти для себя форму игры. Общинная жизнь облекается в покровы надбиологических форм, которые придают ей высшую ценность, — через игру. В этих играх общество выражает свое истолкование жизни и мира. Всё это не следует понимать так, что игра становится, оборачивается культурой, но скорее так, что культура в ее изначальных фазах имеет характер игры, осуществляется в формах игры и проникнута ее настроением. В этом двуединстве игры и культуры игра есть первичный, объ-

ективно воспринимаемый, конкретно установленный факт — тогда как, говоря о культуре, мы лишь квалифицируем то, что наше историческое суждение привязывает к данному случаю. Этот подход вплотную примыкает к взглядам Фробениуса, который в своей *Kulturgeschichte Afrikas*¹ [*Истории культуры Африки*] говорит о становлении культуры «als eines aus dem natürlichen „Sein“ aufgestiegenen „Spiele“» [«как „игры“, восходящей из природного „бытия“»]. Однако, по моему мнению, это соотношение игры и культуры понимается Фробениусом чересчур уж мистически и описывается слишком расплывчато. Он пренебрегает возможностью прямо указать пальцем на присутствие игрового элемента в явлениях культуры.

В поступательном движении культуры первоначально принятое соотношение игры и не-игры не остается неизменным. Игровой элемент, по мере победного шествия культуры, в общем оказывается на заднем плане. Большей частью и в значительной степени мы находим его ушедшим в сакральную сферу, кристаллизовавшимся в учености и поэзии, в правосознании, в формах государственной жизни. Игровое качество при этом обычно полностью исчезает в культурных явлениях. Во все времена, однако, тяга к игре, в том числе и в формах той или иной высокоразвитой культуры, вновь давала о себе знать в полную силу, вовлекая как отдельного человека, так и массы в упоение какой-либо грандиозной игрой.

Кажется очевидным, что взаимосвязь игры и культуры нужно искать в первую очередь в высших формах социальной игры, там, где она проходит в упорядоченных действиях группы или сообщества, или двух групп, противостоящих друг другу. Игра в одиночку плодотворна для культуры лишь в весьма ограниченной степени. Ранее мы уже указывали на то, что все основные факторы игры, в том числе и совместной игры, уже существовали в жизни животных. Это схватка, выставление себя напоказ, вызов, щегольство, притворство, ограничительные правила. Вдвойне примечательно при этом еще и то, что именно птицы,

филогенетически столь далеко отстоящие от человека, имеют так много с ним общего: тетерева исполняют танцевальные па, вороны соревнуются в искусстве полета, беседковые¹, да и другие птицы, имеют обыкновение украшать свои гнезда, певчие птицы наполняют воздух мелодиями. Состязание и представление, таким образом, не *проистекают* из культуры как развлечение, а *предшествуют* ей.

Совместная игра носит большей частью антитетический характер. Чаще всего она разыгрывается между двумя сторонами. Однако это нельзя считать обязательным. Танец, шествие, представление прекрасно могут обходиться без этого. Антитетическое само по себе вовсе не означает *состязательное, агональное или агонистическое*. Антифонное пение, разделенный надвое хор, менуэт, партии или голоса́ в музыкальном ансамбле, а также столь важные для этнологии игры, когда отнимают друг у друга некий трофей, — всё это примеры антитетических игр, которые вовсе не должны быть полностью агональными, хотя элемент соревнования там весьма часто присутствует. Нередко деятельность, которая уже сама по себе означает законченную игру, например музыкальное или сценическое представление, в свою очередь превращается в предмет состязания, из-за того что процесс подготовки и исполнения протекает в соперничестве за присуждаемую награду, — подобно тому как это происходило с греческой драмой.

Среди общих признаков игры мы уже называли выше напряжение и неопределенность. В игре всегда остается вопрос: повезет или нет? Уже в одиночной игре на смекалку, отгадывание или удачу (пасьянс, головоломка, кроссворд, дьяболо²) соблюдается это условие. В антитетической игре агонального типа этот элемент напряжения, удачи, неопределенности достигает своей наивысшей степени. Ради того чтобы выиграть, действуют с такой страстностью, которая угрожает полностью свести на нет всю легкость и беззаботность игры. Здесь, однако, выступает еще одно существенное различие. В чисто азартных играх на-

пряжение, охватывающее игроков, лишь в незначительной степени разделяется зрителями. Сама по себе игра в кости — примечательный культурный объект, однако для культуры она остается вполне бесплодной. Такие игры не сулят выигрыша ни в духовной сфере, ни в жизни. Совсем иное дело, когда это спортивные игры, требующие сноровки, знания, смекалки, мужества или силы. По мере того как игра делается всё *труднее*, напряжение зрителей возрастает. Уже шахматы приковывают внимание собравшихся наблюдателей, хотя занятие это остается с точки зрения культуры бесплодным и при этом не содержит никаких зримых признаков красоты. Но как только игра приносит с собой красоту, культура тотчас же обнаруживает в игре ее ценность. Однако же для становления культуры эстетическая ценность такого рода не является необходимой. Физические, интеллектуальные, моральные, духовные ценности в равной степени могут возвышать игру до уровня культуры. Чем больше способна игра повышать жизненный тонус кого-то одного или группы, тем глубже она входит в культуру. Священное действие и праздничное состязание — вот две повсюду неизменно возвращающиеся формы, в которых культура вырастает *как игра и в рамках* игры.

Здесь сразу же вновь возникает вопрос, который мы уже затрагивали в предыдущей главе². Правомерно ли без каких бы то ни было оговорок распространять понятие игры на всякое состязание? Мы видели, что греки не склонны были, так сказать, не торгуясь, понимать ἀγών как παιδία. Но это сразу же ясно из этимологии обоих слов. Ведь παιδία выражало *детское* столь явно и непосредственно, что лишь в производном значении могло быть применено к таким играм, как серьезные воинские состязания. Термин же *αγών* определял состязание с несколько иной стороны; первоначальное значение слова ἀγών — по-видимому, *собрание* (сравним: ἀγορά)³. Тем не менее Платон, как мы знаем, употреблял слово παῖγνια, говоря о священных танцах: «τὰ τῶν Κουρήτων ἐνόπλια παῖγνια» (та тон Куретон энόπλια пайгния) [«вооруженные игры Куретов»], — и παῖγνια — о sacra

вообще. И тот факт, что, по-видимому, в большинстве случаев эллины состязались с полной серьезностью, отнюдь не является достаточным основанием, чтобы агон отделять от игры. Серьезность, с которой идет состязание, никак не означает отрицание его игрового характера. Ибо оно обнаруживает все формальные, так же как и почти все функциональные признаки игры. Они находят выражение, как бы собранные воедино, в самом этом слове *wedcamp* [состязание]: игровое пространство, *campus*, и *wedden* [держат пари], — то есть символическое выделение того, ради чего всё происходит, та точка, которая является источником напряжения; отсюда — *wagen* [дерзать]. Здесь можно вновь указать на примечательное свидетельство из *Второй Книги пророка Самуила* (2 Цар 2, 14)⁴, где смертельный групповой поединок тем не менее обозначен словом, имеющим отношение к играм и входящим, в свою очередь, в сферу глагола *смеяться*. На одной греческой вазе мы видим изображение вооруженного поединка, представленного как агон, поскольку он сопровождается игрою флейтиста³. На празднествах в Олимпии бывали поединки со смертельным исходом⁴. Кунштюки, в которых Тора и его сотоварищей принуждают состязаться в палатах Утгарда-Локи с людьми последнего, именовали словом *leika*, значение которого лежит преимущественно в сфере игры. Нам не кажется слишком смелым рассматривать раздельное наименование в греческом языке *состязания* — и *игры* всего лишь как более или менее случайный пробел в формировании абстрактного понятия игры вообще. Короче говоря, на вопрос, правомерно ли состязание как таковое причислять к категории игры, можно со всей искренностью ответить вполне утвердительно.

Состязание, как и любую другую игру, до некоторой степени можно считать не имеющим никакой цели. Это означает, что оно протекает в себе самом и его результат никак не сказывается на необходимом жизненном процессе данной группы. Известная поговорка со всей ясностью выражает это словами: «играют не ради выгоды, а ради самой игры», — то есть финальный эле-

мент действия в первую очередь заключается в процессе как таковом, вне прямого отношения к тому, что за этим последует. Результат игры как объективный факт сам по себе незначителен и безразличен. Шах персидский, при посещении Англии отклонивший приглашение присутствовать на скачках, мотивируя это тем, «что он и так знает, что одна лошадь бежит быстрее другой», был, со своей точки зрения, совершенно прав. Он отказался вступать в чуждую ему игровую сферу, он пожелал остаться в стороне. Исход игры или состязания важен лишь для тех, кто в роли игроков или зрителей (на месте действия, по радио или еще как-нибудь) вступает в сферу игры и принимает все ее правила. Люди становятся партнерами в игре, и они хотят ими быть. И для них вовсе не лишено значения и не безразлично, победит *Ньорд* или *Тритон*⁵.

Ради чего — в этих словах, собственно, наиболее сжато заключается сущность игры. Это *что* не есть, однако, материальный результат игрового действия: например, что мяч попал в лунку, но факт чисто идеального свойства: что в игре выпал успех или что она прошла на хорошем уровне. *Успех* приносит игроку более или менее длительное удовлетворение. Это справедливо и для одиночной игры. Чувство удовлетворения возрастает от присутствия зрителей, однако это не значит, что без них нельзя обойтись. Любитель раскладывать пасьянс испытывает двойную радость, если это происходит в чьем-либо присутствии, но он в состоянии ограничиться и собственным обществом. Весьма существенно во всякой игре то, что свою удачу можно сделать предметом гордости перед другими. Расхожим примером здесь являются рыболовы. К такого рода похвальбе у нас еще будет случай вернуться.

Теснейшим образом связано с игрою понятие выигрыша. В одиночной игре достигнуть цели игры еще не значит *выиграть*. Понятие *выиграть* появляется лишь тогда, когда в игре есть противник. Что такое *выиграть*? Что при этом выигрывается? *Выиграть* значит *возвыситься* в результате игры. Но дей-

ственность этого возвышения имеет склонность разрастаться до иллюзии верховенства вообще. И тем самым выигрывается нечто большее, нежели только игра сама по себе. Выигрывается почет, приобретается честь. И эта честь, и этот почет всегда полезны непосредственно всей группе, отождествляющей себя с победителем. Вот каково весьма знаменательное качество игры: достигнутый в ней успех как бы сам собой переходит с одного на всю группу. Но еще более важна следующая особенность. В агональном инстинкте вовсе не в первую очередь мы имеем дело с жаждой власти или волей к господству. Первичным здесь является страстное желание превзойти других, быть первым и в качестве такового удостоиться почестей. Вопрос, расширит ли конкретное лицо или группа лиц свою материальную власть, отходит здесь на второй план. Главное — *победить*. Чистейший пример триумфа, который проявляется не в чём-то зримом или доставляющем наслаждение, но в публичной демонстрации самой победы, способны принести шахматы.

Борются или играют *ради чего-то*. В первую и последнюю очередь это, конечно, сама победа, за которую борются и ради которой играют, но победе сопутствуют всевозможные способы наслаждаться ею. Прежде всего как торжеством, триумфом, празднуемым данной группой среди похвал и приветственных возгласов. Из победы вытекают следующие за нею честь, почет и престиж. Как правило, однако, уже в момент, когда указываются границы игры, с выигрышем связывают нечто большее, нежели одну только честь. В игре провозглашается ставка. Она может быть символической или иметь материальную ценность, она может быть также и чисто идеального свойства. Ставка — это золотой кубок, драгоценность, королевская дочь, мелкая монета, жизнь игрока или благо целого племени. Это может быть заклад или приз. *Заклад*, *wedde*, *vadium*, *gage* — чисто символический предмет, который помещают или вбрасывают в игровое пространство. *Призом* может быть лавровый венок или денежная сумма, или какая-нибудь иная материальная ценность. Слово

pretium этимологически восходит к сфере обмена ценностями, в нем заключено понятие *против, в обмен на*, однако его значение постепенно смещается к понятию *игры*. *Pretium, prijs* означает, с одной стороны, *pretium iustum* [справедливую цену⁶], средневековый эквивалент современного понятия рыночной стоимости, с другой стороны — оно начинает означать *похвалу* и *честь*. Едва ли можно семантически чисто разделить сферы значений слов *prijs* [цена], *winst* [выигрыш] и *loon* [вознаграждение]. Последнее полностью лежит вне игровой сферы: оно означает справедливую оплату выполненной услуги или работы. Ради вознаграждения не играют, за вознаграждение трудятся. Английский язык, однако, заимствует слово, обозначающее вознаграждение, *wages*, именно из сферы игры. *Winst* [выигрыш] лежит в равной мере как в сфере экономического обмена, так и в области состязаний: купец получает выигрыш, игрок добивается выигрыша. *Prijs* относится к сфере игр-состязаний и лотерей [приз], а также товаров в магазине [цены на них указываются в *прейскурантах*]. Между *geprezen* [удостоенный (высшей) оценки] и *geprijsd* [снабженный ценником] создается напряжение противоречия игры и — серьезности. Элемент страсти, удачи, риска одинаково свойствен и экономическому предприятию, и игре. Чистое стяжательство не ведет дела и не вступает в игру. Риск, случай, неуверенность в конечном исходе, постоянное напряжение составляют суть игрового поведения. Напряжение определяет ощущение важности и ценности игры, и по мере того как оно возрастает, игрок уже более не сознает, что играет.

Греческое название приза победителю в состязании — ἄθλον (átлон) — некоторые производят от корня, подобного тому, от которого образованы *wedde* [вознаграждение], *wedden* [спорить] и латинское *vadimonium* [поручительство]. Среди слов, идущих от этого корня, есть и ἄθλητής [атлет]. Борьба, напряженное усилие, упражнение и поэтому терпение, страдание, выдержка, неудача⁵ — все эти понятия сплетаются здесь воедино. Германское *wedden* также выражает еще и напряженное усилие, рвение,

однако это слово смещается в область права, чего мы вскоре коснемся особо.

Со всеми соревнованиями тесно связано не только *ради чего*, но также и *в чём*, и *с чем*. Борются за первенство в силе и ловкости, в знании и в искусности, в роскоши и в богатстве, в щедрости и в удаче, в знатности и в чадородии. Борются с помощью физической силы, оружия, ума или рук, выставляя себя напоказ, громогласно: хвастаясь, похваляясь, понося друг друга, — ставя всё на кон, наконец, прибегая к хитрости и обману. Об этом последнем добавим еще несколько слов. Согласно нашему чувству, применение хитрости и обмана со всей очевидностью ломает, сводит на нет игровой характер состязания. Ведь сама сущность игры требует неукоснительного соблюдения правил. Тем не менее архаическая культура, так же как и народный дух, отказывают в правоте этому нашему нравственному суждению. В сказке о зайце и еже, который с помощью обмана выигрывает состязание в беге, именно нечестному игроку отводится роль героя. Из героев мифов многие побеждают обманом либо используют помощь со стороны. Пелопс подкупает возничего своего соперника Эномаю, который вставляет восковые чеки в оси его колесницы. Ясон и Тесей выдерживают свои испытания с помощью Медеи и Ариадны, Гунтеру помогает Зигфрид. Кауравы в *Махабхарате* обманом выигрывают игру в кости. С помощью двойного обмана Фрейя добивается того, чтобы Вотан даровал победу лангобардам. Асы нарушают клятвы, данные ими Великанам⁷.

Во всех этих случаях хитрость, скажем так, обставить соперника, в свою очередь сама превращается в предмет состязания и фигуру игры. Плутующий игрок, и мы уже говорили об этом, — отнюдь не шпильбрехер. Он делает вид, что следует правилам, и играет вместе со всеми, покамест не оказывается пойманным за руку⁶.

Неопределенность границ между игрой и серьезностью нигде не выступает так резко, как в следующем. Люди играют в рулетку, но они также *играют на бирже*. В первом случае игроки

согласятся с вами, что их действия — это игра, во втором же случае — нет. Покупать и продавать в надежде на неопределенные шансы роста или падения цен считается неотъемлемой частью *деловой жизни*, то есть экономической функции общества. В обоих этих случаях люди рассчитывают на выигрыш. В первом случае признают, что шансы на выигрыш, вообще говоря, являются чистой случайностью, — однако не до конца, ибо есть разные *системы* выигрывания. Во втором случае игрок тешит себя твердой иллюзией, что он в состоянии рассчитать ближайшие тенденции рынка. Различие на ментальном уровне здесь весьма незначительно.

В этой связи заслуживает внимания факт, что обе формы денежных операций в надежде на будущее везение прямо проистекают из битья об заклад, так что можно усомниться, действительно ли игра, а не серьезный интерес, была здесь первичной. И в Генуе, и в Антверпене в конце Средневековья мы видим появление страхования жизни и других сделок на срок в форме битья об заклад относительно возможного исхода таких событий неэкономического характера, как «*leven ende sterven van persoonen, reysen oft beevaerden, oft baeren van knechtken of meyskens, oft opt inneemen van eenige landen, plaetzen oft steden*»⁷ [«жизнь и кончина неких персон, путное хождение, либо плавание, либо рождение на свет мальчика или девочки, либо взятие неких земель, мест или градов»]. Наряду с прочими недозволенными азартными играми и подобные сделки, даже там, где они уже приняли полностью меркантильный характер, то и дело подвергались запрету, как, например, со стороны Карла V⁸. На выборах нового Папы делали ставки, как на нынешних скачках⁹. Еще в XVII в. торговые трансакции известны нам как *weddingen* [*нари*].

Этнология всё более явственно дает знать, что общественная жизнь в архаические культурные периоды основывалась на антитетическом и антагонистическом устройстве самого общества и что весь мыслительный мир такого общества по своей

организации соответствовал противоположностям этой дуалистической структуры. Повсюду можно найти следы этого примитивного дуализма, причем племя делится на две противостоящие и экзогамные половины, или фратрии. Обе группы различаются своими тотемами. Люди могут быть *вóронами* или *черепахами*, что определяет для них целую систему обязанностей, запретов, обычаев и почитаемых объектов, относящихся либо к вóрону, либо к черепахе. Взаимоотношения обеих частей племени носят характер взаимной борьбы и соперничества, но одновременно изъявления готовности к взаимовыручке и обмену добрыми услугами. Совместно ведут они прилюдную жизнь племени, проходящую как бы в нескончаемой череде тщательно формализованных ритуалов. Дуалистическая система, разделяющая обе части племени, простирается и на весь мир их представлений. Каждое существо, каждый предмет принадлежит либо той, либо другой стороне, так что весь космос охватывается этой классификацией.

Наряду с делением племени на две части люди группируются также по признаку пола, что равным образом может быть выражено в полном космическом дуализме, как это имеет место в китайском противопоставлении *инь* и *ян*, *женского* и *мужского* начал, которые, чередуясь и взаимодействуя, поддерживают ритм всей жизни⁸. В том, что касается группирования по признаку пола, у истоков системы мышления, выражающей это обособление, стоит конкретное разделение на группы юношей и девушек, которые на празднествах по времени года в ритуальных формах привлекают друг друга поочередным пением и играми.

В праздниках, соотнесенных с временами года, начинаются состязания как противостоящих групп племени, так и противоположных полов. На культуросозидающее действие всевозможных праздничных состязаний, приуроченных к смене времени года, ни для одной из великих культур не пролито столько света, как это сделал для культуры Древнего Китая Марсель Гране. Пусть даже картина, которую он воссоздает, строится на основе

интерпретации древних песен, она так основательно подкрепляется и так полно согласуется со всем, что поведала нам этнология об архаической общественной жизни, что мы можем без колебаний обратиться к ней как к твердо установленной культурноисторической данности¹⁰.

Как первоначальную фазу китайской культуры Гране описывает состояние, при котором сельские роды отмечали празднования по времени года различными состязаниями, предназначенными способствовать плодородию и преуспеянию. О подобной целенаправленности так называемых примитивных культовых действий достаточно хорошо известно. С каждой удачно проведенной торжественной церемонией или победой в игре или состязании, и особенно когда это священные игры, связывается в архаическом обществе явственная уверенность в достигнутом благе, распространяющемся на конкретную общность. Жертвоприношение или священные танцы прошли успешно — и всё теперь хорошо, высшие власти по-прежнему с нами, мировой порядок будет поддержан, космическое и общественное благополучие для нас и наших семей теперь обеспечено. Не следует, конечно, представлять эти чувства как результат ряда последовательных умозаключений. Это скорее некое жизненное ощущение, состояние удовлетворения, сгущающееся в более или менее осознанные верования, с проявлениями которых мы еще будем знакомиться более основательно. Возвращаясь к описанию Гране китайской глубокой древности, мы остановим свое внимание на проводившемся мужчинами в мужском доме зимнем празднестве, носившем остро драматический характер. В экзотическом возбуждении после опьяняющих возлияний мужчины исполняли звериные танцы, устраивали кутежи, бились об заклад и старались всячески себя показать. Женщины не допускались, тем не менее антитетический характер празднества сохранялся. Разработка церемоний связывается именно с соперничеством и попеременным участием. Есть группа хозяев дома — и приглашенные. Если одни представляют собою начало *ян*, при-

сущее солнцу, теплу, лету, то другие — начало *инь*, связанное с луною, холодом и зимою.

Выводы Гране идут, однако, значительно дальше этой картины крестьянско-аграрной, квазиидиллической жизни по обычаям родов и племен. С ростом владений и отдельных царств на огромной территории, где жили китайцы, на предполагаемое первоначальное двухчастное разделение накладывается расчленение на множество соперничающих групп. На основе приуроченных к временам года состязаний племенных фратрий происходило иерархическое упорядочение общества. Процесс феодализации идет от престижа, который воины завоевывают себе в таких поединках. «L'esprit de rivalité qui animait les confréries masculines et qui, pendant la saison d'hiver, les opposait en des joutes dansantes est à l'origine du progrès institutionnel»¹¹ [«Дух соперничества, который воодушевлял мужские фратрии и, в ходе зимних празднеств, в танцевальных состязаниях противопоставлял их друг другу, — именно он лежит в основе институционально выраженного развития»].

Но даже если мы не пожелаем заходить так далеко, как Гране, который всю чиновную упорядоченность позднейшего китайского государства⁹ выводит из этих примитивных обычаев, мы вынуждены будем признать, что он мастерски показал, как в ходе построения китайской цивилизации агональный принцип занял место, далеко превосходящее значение агона в культуре Эллады, при том что игровой по сути характер его заявляет о себе еще сильнее, чем в Греции.

И вот уже почти всякое ритуальное действие принимает форму церемониального состязания — именно так переправляются через реку, взбираются на гору, рубят дрова, рвут цветы¹². Постоянный тип легендарного установления государственной власти заключается в следующем: удивительными проделками или невероятным состязанием в силе героический князь доказывает свое превосходство над противниками. Как правило, подобный турнир влечет за собою смерть побежденного.

Здесь важен тот факт, что описанные состязания, даже если воображение придает им вид титанической смертельной борьбы, при всём своем своеобразии принадлежат сфере игры. Это бросается в глаза, если сравнить состязания, о которых в мифической и героической форме повествуют китайские предания, с проводимыми еще и в наши дни сезонными празднествами, встречающимися в стольких уголках мира. Это касается особенно певческих и игровых состязаний юношей и девушек во время весенних или осенних праздников. Гране, разрабатывая эту тему в отношении Древнего Китая на основании любовных песен из книги *Шицзин*^{13 10'}, уже указывал на подобные празднества в Тонкине, Тибете и Японии. Что касается Аннама^{11'}, где эти обычаи процветали вплоть до недавнего времени, всё это превосходно описано в одной парижской диссертации¹⁴. Здесь мы попадаем в самую сердцевину сферы подлинных игр. Поочередное пение, игра в мяч, ухаживание, *jeux d'esprit* [острословие], загадки — всё здесь внутренне взаимосвязано в форме живого соревнования между двумя полами. Сами песни суть типичные порождения игры, с неизменными правилами, варьируемыми повторами, вопросами и ответами. Прочитать работу Нгуэна можно посоветовать всякому, кто желает получить убедительные иллюстрации о связи игры и культуры.

Все эти формы состязания снова и снова выдают связь с культом, ибо в отношении их постоянно сохраняется убеждение, что они полезны и необходимы для доброго следования времен года, созревания урожая, счастливого завершения всего годового цикла.

Если исход состязания как таковой, то есть как достижение успеха, влияет на ход вещей в природе, то это следует понимать таким образом, что весьма мало значит, какой вид борьбы приводит к нужному результату. Победа в борьбе сама по себе подстегивает ход вещей. Победа *репрезентирует*, то есть *реализует* для победителей торжество добрых сил над злом и благо для группы, которая всё это свершает. Отсюда следует, что, подобно

игровым состязаниям в силе, ловкости или хитрости, чисто азартные игры также могут иметь сакральное значение, то есть *означать* и *определять* божественные свершения. Можно пойти еще дальше. Понятия шанса и судьбы в человеческом сознании лежат особенно близко к сфере священного. Современный человек, который хочет уяснить для себя эти духовные взаимосвязи, должен вспомнить о тех нелепых прогнозах в нашей повседневной жизни, которые памятливы нам с детских лет и на которые порой попадают вполне уравновешенные и совершенно не склонные к предрассудкам люди, даже если они и не придают им никакого значения. В качестве примера из литературы я сошлюсь на *Воскресение* Толстого, где один из судей, входя в зал заседаний, загадывает, что если он пройдет до своего кресла четное число шагов, то желудочных колик у него сегодня не будет¹².

Игра в кости составляет часть религиозного обихода некоторых народов¹⁵. Существует связь между двучленной структурой общества, разделенного на фратрии, и двумя цветами игровой доски или игральными костями. В древнеиндийском слове *dyūtam* значения борьбы и игры в кости переходят одно в другое. Любопытные отношения связывают представления об игровой кости и стреле¹⁶. Даже мир в целом мыслится как некая игра в кости, в которую играет Шива со своей супругой. Каждое из времен года, *rtu*, представлено одним из шестерых мужчин, играющих в кости из золота и серебра¹⁷. Игру богов за игровой доской знает и германская мифология. Когда в мире утвердился порядок, боги сошлись для игры в кости, а когда мир после своего заката возродится заново, вернувшие себе молодость асы вновь разыщут золотую игральную доску, которой они прежде владели^{18 13}.

В только что упомянутом исследовании Хелдом сделаны этнологические выводы из того факта, что главное действие *Махабхараты* разворачивается вокруг игры в кости, которой заняты царь Юдхистхира и кауравы. Особый интерес представляет для нас место игры. Это может быть простой круг, *dyūtamān-*

dalam, имеющий, однако, уже сам по себе магическое значение. Он тщательно очерчивается, со всяческими предосторожностями против обмана. Игроки не могут покидать круг, пока не выполнят всех своих обязательств¹⁹. Нередко, однако, перед началом игры специально возводится временная палата, где вся почва священна. Целая глава *Махабхараты* посвящается возведению этой палаты игры — *sabhā* — для поединка сыновей Панду со своими соперниками.

Азартная игра имеет, таким образом, и свою серьезную сторону; она входит в культ, и Тацит совершенно неправоммерно удивлялся тому, что для германцев метание костей было вполне трезвым и серьезным занятием. Однако же когда Хелд из сакрального значения игры в кости делает вывод, что примитивные игры поэтому нельзя считать играми в полном смысле слова²⁰, я намерен со всей определенностью возразить против этого. Скорее, наоборот: именно их место в культе следует объяснять их чисто игровым характером.

Агональную основу культурной жизни архаических обществ ничто не высвечивает с такой ясностью, как описание обычая индейских племен Британской Колумбии, известного в этнологии под названием *потлатч*²¹. В самой типичной форме, особенно по его описанию у племени квакиутль, *потлатч* представляет собой большой, торжественный праздник, на котором одна из двух групп с чрезвычайной пышностью и всевозможными церемониями раздаривает самые щедрые дары другой группе, не преследуя никакой иной цели, кроме как доказать этим свое превосходство. Единственное, но при этом необходимое ответное действие заключается в том, что и другая сторона обязана в течение какого-то времени также устроить праздник и, насколько это возможно, превзойти соперников. Эта форма праздника раздаривания определяет всю общественную жизнь племен, знакомых с *потлатчем*: культовые обряды, правовые обычаи, искусство. Рождение, брак, инициация юношей, смерть,

татуирование, установка намогильного знака — всё служит поводом для *потлатча*. Вождь племени устраивает *потлатч*, строя дом или водружая тотемный столб. Во время *потлатча* представители разных полов или кланов показывают свое искусство в исполнении священных песен, выставляют напоказ свои маски, дают неистовствовать колдунам, одержимым духами клана. Но главным делом остается раздача подарков. Устроитель праздника расточает при этом имущество всего своего клана. Однако, принимая участие в празднике, другой клан ставит себя перед обязанностью *потлатча* еще более щедрого. Если же должник окажется несостоятельным, он потеряет свое имя, свой тотемный знак, так же как и тотемы клана, свою честь, свои гражданские и религиозные права. Так утварь и добро самым прихотливым образом кочуют из одного знатного дома в другой. Предполагается, что первоначально *потлатч* устраивался только между двумя фратриями одного племени.

Свое превосходство в *потлатче* доказывают не только раздариванием имущества, но также, и еще более разительным образом, уничтожением своей собственности, чтобы хвастливо показать, что без всего этого можно обойтись. Такое уничтожение тоже сопровождается драматическим ритуалом, включая высокомерный вызов сопернику. Всё это всегда протекает в состязательной форме: если вождь разбивает медный котел, или сжигает кипу одеял, или рубит в щепки каноэ, то его соперник обязан уничтожить по меньшей мере равноценные вещи, а еще лучше — превзойти его в этом. Черепки и обломки с вызовом шлют сопернику либо выставляют их как знак своей чести. О племени глинкит¹⁴, близкородственном племени квакиутль, рассказывают, что один вождь, желая посрамить другого, убил несколько своих рабов, на что другой, дабы отомстить за себя, должен был умертвить большее число рабов, нежели первый²².

Подобные состязания в необузданной щедрости, доходящие в пределе до безрассудного истребления собственного добра, в более или менее явном виде еще и сегодня встречаются по всему

миру. Марсель Мосс обратил внимание на обычаи, полностью совпадающие с *потлатчем*, у меланезийцев. В *Essai sur le Don [Опыте о дарении]* он указывает на следы подобных обычаев в греческой, римской, древнегерманской культурах. Гране обнаруживает состязания в дарении, а также и в уничтожении вещей в древнекитайской традиции²³. В доисламском арабском языке мы встречаем их под особым именем, доказывающим их формализованный характер: *mo'āqāga*, некое *poten actionis*^{15'} глагольной формы, значение которой уже старинные словари, ничего не знавшие о рассматриваемом нами этнологическом фоне, определяли как «соперничать в славе, перерезая ноги верблюдам»²⁴. Разработанная Хелдом тема была уже более или менее задана Моссом в словах: «*Le Mahābhārata est l'histoire d'un gigantesque potlatch*»²⁵ [«*Махабхарата* — это история гигантского потлатча»].

С предметом нашего рассмотрения связано следующее. Пункт, к которому сводится всё, называемое *потлатчем*, или родственное ему, это выигрыш, главенство, слава, престиж и не в последнюю очередь — реванш. Друг другу всегда противостоят, даже если всего лишь одно лицо устраивает весь этот праздник, две группы, связанные между собой одновременно духом враждебности и общности. На свадьбе вождя племени мамалекала^{16'}, по описанию Боаса²⁶, группа приглашенных объявляет о «готовности начать поединок», то есть церемонию, в результате которой будущий тесть должен будет уступить свою дочь. Выступления носят характер испытаний и жертвований. Торжество протекает в форме священнодействия, или в форме игры. Обширную прямоугольную площадку ограждают веревками. Чередующиеся пение и танцы в масках сопровождают действие. Ритуал соблюдается очень строго: малейшая оплошность лишает силы всё действие. Покашливание или смех строжайше наказываются.

Духовная атмосфера, в которой происходит вся эта торжественная церемония, — это атмосфера чести, выставления напо-

каз, бахвальства и вызова. Это мир рыцарской гордости и героических иллюзий, где ценятся имена и гербы и насчитываются вереницы предков. Это не мир забот о поддержании жизни, расчетливых поисков своей выгоды, погони за необходимыми благами. Единственное стремление здесь — престиж своей группы, повышение ранга, превосходство над остальными. Отношение и обязанности, в которых находятся две противостоящие друг другу фратрии племени тлинкит, выражаются термином, который можно передать как *showing respect* [выказывание уважения]. Это отношение постоянно претворяется в демонстрирование всевозможных взаимных услуг, включая обмен подарками.

Этнология, насколько мне известно, ищет объяснение такому явлению, как *потлатч*, главным образом в магических и мифологических представлениях. Г. В. Лохер дал превосходный образчик такого подхода в своей книге *The Serpent in Kwakiutl Religion*²⁷ [Змея в религии квакиутль].

Нет сомнения, что практика *потлатча* теснейшим образом связана с миром религиозных представлений тех племен, где она утвердилась. Все особые представления об общении с духами, инициации, отождествлении человека с животным и пр. постоянно находят свое выражение в *потлатче*. Это не исключает того, что *потлатч* как социологическое явление вполне можно понять и вне какой-либо связи с определенной системой религиозных воззрений. Необходимо лишь мысленно представить себе атмосферу сообщества, где непосредственно властвуют изначальные побуждения и глубинные страсти, которые в цивилизованном обществе встречаются не иначе как возрастные порывы юношеского периода. Такое сообщество будет в высокой степени вдохновляться понятиями групповой чести, восхищением перед богатством и щедростью, демонстрированием дружеских чувств и доверия, соперничеством, вызовом, жадой приключений и вечного самовозвышения через показное безразличие ко всем материальным ценностям. Короче говоря, это атмосфера мыслей и чувств, присущих подросткам. Но и вне

связи с технически правильно организованным *потлатчем* как ритуальным представлением состязание в раздаривании и уничтожении своей собственности психологически понятно для каждого. Поэтому особенно важны случаи такого рода, не укладывающиеся в определенную систему культа, как следующий, описанный несколько лет назад Р. Монье по сообщению одной египетской газеты. Между двумя египетскими цыганами возник спор. Чтобы его уладить, они порешили, что в присутствии торжественно собравшегося племени каждый из них пережет всех своих овец, после чего сожжет все свои бумажные деньги. В конце концов один из них увидел, что может потерпеть поражение, и тогда он продал шесть своих ослов, чтобы всё же одержать верх благодаря полученной выручке. Когда он пришел домой за ослами, жена воспротивилась этой продаже, и цыган зарезал жену²⁸. Совершенно очевидно, что во всём этом кроется нечто большее, нежели спонтанный взрыв страсти. Это формализованный обычай, называя который, Монье пользуется словом *vantardise* [бахвальство]. По-видимому, он чрезвычайно близок древнеарабскому *mo'āqara*, уже упоминавшемуся нами выше. Тем не менее какая бы то ни было религиозная подоплека здесь всё же отсутствует.

Первичным во всём этом комплексе, называемом *потлатч*, кажется мне агональный инстинкт, первична здесь игра всего общества ради возвышения коллективной или индивидуальной личности. Это серьезная игра, пагубная игра, порою кровавая игра, священная игра, и всё же это игра. Мы достаточно убедились, что игра — это и то, и другое, и третье. Именно об игре уже Марсель Мосс говорит: «Le potlatch est en effet un *jeu* et une *épreuve*»²⁹ [«Потлатч на самом деле и *игра*, и испытание»]. Также и Дави, который рассматривал *потлатч* исключительно с юридической точки зрения, как правообразующий обычай, сравнивает общественные формы, в которых бытует *потлатч*, с большими игорными домами, где фортуна, положение и престиж постоянно переходят из рук в руки в результате состязания

и в ответ на вызов³⁰. Если поэтому Хелд заключает³¹, что игра в кости и простая игра в шахматы не являются настоящими азартными играми, потому что входят в область сакрального и выражают принцип *потлатча*, то я был бы склонен расположить эти аргументы в обратном порядке и сказать: они входят в область сакрального именно *потому, что* являются настоящими играми.

Когда Ливий говорит о пышности, с которой проводились *ludi publici* [публичные игры], и об излишествах, доходивших до безудержного соперничества^{32 17'}; когда Клеопатра, желая превзойти Антония, бросает в уксус жемчужину^{18'}; когда Филипп Бургундский чреду пиршеств придворной знати увенчивает в Лилле празднеством *Vœux du faisán* [Обеты фазана]^{19'}; или, наконец, когда нидерландские студенты по случаю определенных праздников предаются церемонии битья стекол, то можно, если угодно, говорить о всё тех же проявлениях инстинкта *потлатча*. Проще и вернее, однако, было бы сам *потлатч* рассматривать как наиболее разработанную и наиболее выразительную форму фундаментальной потребности человеческого рода, которую я бы назвал *Игрой ради славы и чести*. Технический термин *потлатч*, вошедший однажды в научное словоупотребление, слишком легко превращается в этикетку, с помощью которой это явление выступает на сцене как ясное и исчерпанное.

Игровая суть подобного ритуала раздаривания, бытующего по всей земле, предстала в наиболее ярком свете, когда Малиновский в своей книге *Argonauts of the Western Pacific*³³ дал живое и подробное описание системы, называемой *кула*, которую он наблюдал у туземцев островов Тробриан и соседей их в Меланезии^{20'}. *Кула* — это церемониальное плавание, предпринимаемое в определенное время в двух противоположных направлениях с одной из групп островов к востоку от Новой Гвинеи. В процессе этого плавания племена, выступающие по обычаю как партнеры, обмениваются между собой предметами, которые не имеют никакой потребительской ценности, — это бусы из красных

и браслеты из белых ракушек, — но в качестве дорогих и прославленных украшений, нередко известных по имени, переходят на время во владение другой группы. Эта последняя принимает на себя обязанность в течение определенного времени передать эти предметы дальше, следующему звену в цепи *кулы*. Предметы имеют священную ценность. Они обладают волшебной силой, у них есть своя история, рассказывающая, как они были добыты впервые. Среди них есть и такие, что их включение в обращение вызывает сенсацию — настолько высоко они ценятся³⁴. Всё это сопровождается разного рода формальностями, ритуалом, праздничной торжественностью и магией. Действие происходит в атмосфере взаимных обязательств, доверия, дружеского расположения и гостеприимства, благородного поведения, щедрости, чести и славы. Такие плавания часто изобилуют приключениями и опасностями. Интенсивная культурная жизнь племен, изготовление резьбы на каноэ, поэтическое искусство, кодекс чести и манер — всё это связано с понятием *кула*. Торговля полезными вещами также входит в подобные путешествия, но как нечто второстепенное. Возможно, нигде архаическая культурная жизнь не принимает до такой степени форму общинной благородной игры, как у этих папуасов Меланезии. Состязание принимает здесь вид, своею чистотой, пожалуй, превосходящий сходные обычаи других, нередко гораздо более цивилизованных народов. Бесспорно, что здесь, на почве всей системы священного ритуала, проявляется потребность человека жить в красоте. Форма, в которой эта потребность находит свое удовлетворение, это форма игры.

С детских лет и вплоть до высших достижений в культурной деятельности одной из сильнейших побудительных причин к совершенствованию самого себя, так же как и своей группы, выступает желание похвалы и почестей как награды за свое превосходство. Люди осыпают похвалами друг друга, хвалят самих себя. Ищут воздаяния чести за свою добродетель. Желают по-

лучить удовлетворение, когда что-то хорошо ими сделано. Сделано хорошо — значит, сделано лучше другого. Быть первым — значит, стать первым, показать себя первым. Чтобы получить доказательство своего превосходства, нужно соперничество, состязание.

Добродетель, делающая вас достойным почестей, в архаическом обществе — не абстрактная идея нравственного совершенства, соответствующего заповеди высшей божественной власти. Понятие добродетели — *deugd* — еще прямо соответствует своему глагольному основанию *deugen*: быть к чему-то пригодным, быть в своем роде подлинным и совершенным. Так же обстоит дело и с греческим понятием ἀρετή (аретэ), и со средневерхненемецким *tugende*. Всякая вещь обладает своей ἀρετή, присущей ее натуре. Лошадь, собака, глаз, топор, лук — всему свойственна своя *deugd*. Сила и здоровье — это добродетели тела, сметливость и проницательность — духа. Слово ἀρετή находится в связи со словом ἄριστος (áристос) — *лучшее, превосходное*³⁵. Добродетель человека благородного звания — это ряд таких свойств, которые делают его способным сражаться и повелевать. Разумеется, сюда входят также щедрость, мудрость и справедливость. Совершенно естественно, что у многих народов слово, обозначающее добродетель, возникает на почве такого понятия, как *мужественность*, вроде латинского *virtus*, которое, впрочем, достаточно долго сохраняло по преимуществу значение *доблести*. Это же справедливо для арабского *morou'a*, которое, подобно греческому ἀρετή, охватывает целый пучок значений, а именно: силу, мужество, богатство, хорошее ведение дел, добрые устои, учтивость, изящество манер, щедрость, великодушие и нравственное совершенство. При любой системе архаического жизненного уклада на основе воинственной и благородной племенной жизни вырастает идеал рыцарства и рыцарственности, будь то у греков, арабов, японцев или христиан эпохи Средневековья. И всегда этот мужской идеал добродетели неразрывно связан с признанием и утверждением примитивной, показной чести.

Еще у Аристотеля честь — это награда, завоеванная добродетелью³⁶. Правда, он рассматривает честь не как цель или основание добродетели, но скорее как ее естественное мерило. «Люди стремятся к чести, дабы удостовериться в своей собственной ценности, в своей добродетели. Они стремятся к тому, чтобы их почитали люди разумные, те, кто их знает, по причине их истинной ценности»³⁷.

Добродетель, честь, благородство и слава, таким образом, изначально попадают в круг состязания и, можно сказать, в круг игры! Жизнь молодого благородного воина — это постоянное упражнение в добродетели и битва за честь и достоинство своего высокого положения. Гомерово

«αἰὲν ἀριστεύειν καὶ ὑπείροχον ἔμμεναι ἄλλων»³⁸
(айён аристеуэйн кай гипейрохон ёмменай аллон)*

является полным выражением этого идеала. Эпос питает интерес не к военным действиям как таковым, но к ἀριστεία (аристе́я) [подвигам] особых героев.

Из приуготовления к благородной жизни вырастает воспитание себя для жизни в государстве и для государства. Но в этой связи ἀρετή еще не принимает чисто этического звучания. Оно продолжает означать способность гражданина исполнять свое дело в условиях полиса. В состязании элемент упражнения еще не утратил своей весомости.

Идея того, что благородство покоится на добродетели, изначально кроется в самом представлении о последней, однако понятие добродетели, по мере развертывания культуры, мало-помалу наполняется иным содержанием. Понятие добродетели возвышается до этического и религиозного. Благородное сословие, которое некогда отвечало идеалу добродетели тем, что от-

* «...тщиться других превзойти, непрестанно пылать отличиться». Пер. Н. И. Гнедича.

личалось доблестью и отстаивало свою честь, и которое всё еще видит свое призвание в том, чтобы хранить верность этой своей задаче, должно либо вкладывать в традиционный рыцарский идеал более высокое этико-религиозное содержание, что на практике выглядит обычно весьма плачевно, либо довольствоваться культивированием внешней картины высокого положения и незапятнанной чести, демонстрируя помпезность, роскошь и куртуазное обхождение, которые теперь сохраняют всего-навсего игровой характер — хотя и присущий им изначально, прежде, однако, выполнявший функцию создания культуры.

Человек благородного звания подтверждает свою *добродетель* действенным испытанием силы, ловкости, мужества, но также остроумия, мудрости, искусности, богатства и щедрости. Либо, наконец, состязанием в слове, то есть заранее восхваляя или предоставляя восхвалять поэту или герольду ту добродетель, в которой желательно было превзойти соперника. Это прославление добродетели, как форма состязания, естественно переходит в поношение противника. Но и хула принимает собственную форму состязания, и весьма примечательно, что как раз эта форма состязаний в самовосхвалении и хуле занимает особое место в самых различных культурах. Достаточно вспомнить о сходном поведении мальчишек, чтобы сразу же квалифицировать бранные турниры такого рода как одну из игровых форм. Специально устраиваемый турнир в похвальбе и хуле не всегда можно четко отделить от бравады, которой некогда имели обыкновение предвирать или сопровождать вооруженные столкновения. На поле битвы, по описанию древних китайских источников, царит безудержная мешанина самовосхваления, благородства, оскорблений, воздавания почестей и т. д. Это скорее состязание в моральных ценностях, соперничество в чести, а не в силе оружия³⁹. Особые действия имеют при этом техническое значение отличительных знаков чести или позора для тех, кто их

производит или им подвергается. Жест презрения к неприступной мощи стены вражеской крепости, каковым был роковой прыжок Рема в начале римской истории²¹, присутствует как обязательная форма вызова в китайских повествованиях о войне. Воин спокойно приближается, например, к воротам врага и пересчитывает своей плетью доску за доскою⁴⁰. Весьма схоже ведут себя граждане Мо, которые, стоя на крепостной стене, стряхивают пыль со своих колпаков, после того как осаждающие дали залп из бомбард²². Обо всём этом мы еще поговорим при обсуждении агонального элемента войны. Теперь же нас будут интересовать *joutes de jactance* [поединки бахвальства].

Едва ли следует говорить, что мы постоянно сталкиваемся здесь с явлением *потлатча*. Связь между состязанием в богатстве и расточительстве и поединками в похвальбе можно видеть и в следующем. Средства пропитания, указывает Малиновский, у жителей островов Тробриан ценятся не только из-за своей непосредственной пользы, но и как наглядное свидетельство их богатства. Хранилища ямса построены у них так, что снаружи всегда можно оценить, сколько его там находится, а сквозь широкие щели в обшивке можно удостовериться в качестве содержимого. Самые лучшие экземпляры кладут на виду, а особенно крупные помещают в рамку, украшают цветами и вывешивают снаружи на стенах амбара. Если в деревне живет главный вождь, обыкновенные члены племени должны покрывать кокосовыми листьями свои сараи для припасов, дабы те не соперничали с амбаром вождя⁴¹. В китайских преданиях отзвук подобных обычаев мы находим в рассказе о празднестве, устроенном злым императором Чжоу Синем, повелевшим насыпать целую гору всяческой снеди, по которой могли проезжать колесницы, и вырыть и наполнить вином пруд, по которому могли плавать лодки⁴². Один китайский автор описывает расточительность, сопутствовавшую народным состязаниям в похвальбе⁴³.

Состязание ради чести в Китае среди прочих многочисленных форм принимает некую особую форму соревнования в

учтивости, обозначаемую словом *жан*, то есть *уступить другому дорогу*⁴⁴. Каждый старается перещеголять противника благородством манер, уступить ему место, сойти с дороги. Состязание в учтивости, пожалуй, нигде не формализовано так, как в Китае, но находим мы его повсеместно⁴⁵. Оно может считаться как бы оборотной стороной состязаний в бахвальстве; основание столь подчеркиваемой учтивости — сознание собственной чести.

Состязание в поношении занимало значительное место в древнеарабском язычестве, и связь его с соревнованием в уничтожении собственного имущества, что являлось частью *потлатча*, явно выступает наружу. Мы уже упоминали об обычае, называемом *то'а́qара*, по которому соперники перерезали своим верблюдам сухожилия ног. Основная форма глагола, от которого произошло слово *то'а́qара*, означает *ранить, калечить*. В значении *то'а́qара* теперь также приводят и *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* — *бороться с кем-либо бранью и насмешливыми словами*; здесь нам приходится вспомнить египетских цыган, у которых обычай соревноваться в уничтожении своего добра носил название *похвальбы*. Доисламские арабы, помимо *то'а́qара*, знали еще две технические разновидности состязаний, когда противники дразнили и оскорбляли друг друга, это — *тона́fара* и *тоfákhара*. Заметим, что эти три слова образованы сходным путем. Это *nomina actionis* так называемой третьей формы глагола. И в этом, пожалуй, заключено самое интересное: арабский язык имеет определенную форму глагола, которая может любому корню придавать значение *соревнования в чем-либо, превосходства в чем-то над кем-либо*, — нечто вроде глагольной превосходной степени основной формы. Наряду с этим, производная шестая форма глагола выражает еще и значение повторяемости действия. Так, от корня *hasaba* — *считать, сосчитать* — образуется *тоhásаbа* — *состязание в доброй славе*; от *kathara* — *превосходить в числе* — *тоkáthара* — *состязание в численности*. *тоfákhара* происходит от корня, означающего *славу, самопрославление, похвальбу*; *тона́fара* происходит из сферы значений

разбить, обратить в бегство. Хвала, честь, добродетель, слава объединяются в арабском в одну сферу значений — так же, как равноценные греческие понятия, группирующиеся вокруг ἀρετή как смыслового центра⁴⁶. Центральное понятие здесь — *ʿird*, которое лучше всего переводить как *честь*, понимаемую в самом конкретном смысле слова. Высшее требование благородной жизни — обязанность сохранять свою *ʿird* целой и невредимой. Напротив, намерение противника — повредить, нарушить эту *ʿird* оскорблением. Основание для чести и славы, то есть элемент добродетели, дает также всякое телесное, социальное, моральное или интеллектуальное превосходство. Люди взыскуют славы своими победами, своим мужеством, численностью своей группы или своих детей, своей щедростью, своим влиянием, остротой зрения, красотой волос. Всё это вместе придает человеку *ʿizz*, *ʿizza*, то есть исключительность, превосходство над прочими и поэтому — власть и престиж. Дразнить или поносить противника — значит в немалой степени возвышать *ʿizz* самого себя, это носит техническое обозначение *hidjā*. Состязания ради чести, носившие название *mofākhara*, устраивались в строго определенное время, приуроченное к ярмаркам, и после паломничества. В состязаниях могли принимать участие племена, кланы или отдельные соперники. Как только две группы сходились друг с другом, они начинали свое состязание ради чести. Поэт или оратор играл там большую роль: он мог лучше всех говорить от имени группы. Обычай явно имел сакральный характер. Он периодически сообщал новый жизненный импульс тому сильному социальному напряжению, которое было так характерно для доисламской арабской культуры. Восходящий ислам выступал против подобных обычаев, то придавая им новую религиозную устремленность, то снижая их до придворного развлечения. Во времена язычества *mofākhara* нередко заканчивались убийством и межплеменной войной. Слово *monāfara* указывает в особенности на такой тип состязания ради чести, когда обе стороны возлагают решение на обычного или третьей-

ского судью; с корнем, от которого образовано это слово, связаны значения *приговор, решение суда*. Речь идет о закладе, подчас определяют и тему: скажем, спорят о знатности происхождения⁴⁷, поставив на кон сотню верблюдов. Стороны по очереди встают и снова садятся, как и во время судебного разбирательства. Стараясь произвести наибольшее впечатление, они обзаводятся присяжными поручителями. Часто, однако, во всяком случае при исламе, судьи отказываются от своей роли; жаждущих схватиться осмеивают как «двух гупцов, возжелавших зла». Иногда *monāfara* произносится в рифму. Формируются союзы, для того чтобы сначала провести *mofākħara*, затем дать черед оскорблениям и наконец, взявшись за мечи, перейти к рукопашной⁴⁸.

В греческой традиции мы находим многочисленные следы церемониальных и праздничных состязаний в хуле. Так, предполагают, что ἵαμβος (йамбос) первоначально означало *насмешку, шутку*, особенно в связи с публичными песнями обидного и оскорбительного содержания, входившими в празднества Деметры и Диониса²³. В этой сфере открытых насмешек появились на свет сатирические стихи Архилоха²⁴, исполнявшиеся в музыкальном сопровождении на состязаниях. Из древнего сакрального народного обычая *ямб* развился в средство открытой критики. Тема поношения женщин есть, видимо, не что иное, как пережиток песен-насмешек, исполнявшихся мужчинами и женщинами в ходе празднеств Деметры или Аполлона. Сакральная игра публичного соревнования, ψόγος (псόгос), должно быть, являлась общим основанием всего этого⁴⁹.

Древнегерманские предания сохраняют очень старый реликт поединка в хуле на королевском пиру в рассказе об Албоине при дворе гепидов, почерпнутом Павлом Диаконом⁵⁰, видимо, из старинных героических песен. Лангобарды приглашены на пир к Турисинду, королю гепидов. Когда король громко скорбит о павшем в битве с лангобардами сыне своем Турисмоде, встает второй его сын и начинает задирать обидами (*iniuriis*

laccessere coepit) лангобардов. Он называет их белоногими кобылами, добавляя, что от них еще и воняет. На что ему один из лангобардов отвечает: ступай, мол, на поле Асфелд и наверняка там узнаешь, как храбро умеют лягаться те, кого зовешь ты кобылами, — там, где кости твоего брата по лугу разбросаны, словно кости поганой клячи. Король удерживает бранящихся от рукоприкладства, и «на этом радостно приводят они пир к завершению» («laetis animis convivium peragunt»). Это последнее замечание самым явственным образом показывает игровой характер оскорбительного словесного поединка. Древнескандинавская литература знает этот обычай в особой форме *танн-жафнадр*, то есть *тяжба мужей*. Наравне с состязанием в даче обетов он относится к празднику зимнего солнцестояния. Подробно разработанный образчик его дается в саге об Орваре Оуде²⁵. Он оказывается неузнанным при чужом королевском дворе и ставит в заклад свою голову, что выпьет больше, чем двое королевских вассалов. При появлении очередного рога с вином, который соперники передают из рук в руки, они кичатся своими ратными подвигами, в коих не участвовали другие, ибо с женщинами своими сидели у очага в постыдном покое⁵¹. Иной раз это и сами два короля, в хвастливых речах пытающиеся превзойти друг друга. Одна из песней *Эдды*, *Hárbarðsljóð* [*Песнь о Харбарде*], сталкивает в таком поединке Óдина и Тора⁵²²⁶. В тот же ряд попадают и бранные речи Локи, названные *Lokasenna* [*Перебранка Локи*]⁵³, которые он вел с асами во время пирушки²⁷. Сакральный характер этих единоборств следует из ясно выраженного сообщения, что покои, где устроен был пир, это «великое место мира», «gríðastaðr mikill», где никто никому не может на слова его ответить силой. Хотя все эти примеры представляют собой литературную обработку уходящих в глубокую древность мотивов, их сакральное основание проступает слишком отчетливо, чтобы видеть в них всего только опыты поэтического вымысла позднейшей эпохи. Древнеирландские саги о кабане Мак-Дато и Пире Брикрена повествуют о

подобных *тяжбах мужей*²⁸. Де Фриз полагает, что в основе *таннјафнадр* несомненно лежат религиозные представления⁵⁴. Какую весомость придавали такого рода обидам, можно видеть из случая с Харальдом Гормссоном, который всего лишь за одну охульную песнь в отместку хочет выступить против Исландии²⁹.

В древнеанглийском эпосе *Беовульф* Унферт вызывает героя перед придворными датского короля перечислить все свои прежние подвиги³⁰. В древнегерманских языках для такого направленного друг против друга церемониального хвастовства, самовосхваления и поношения, — то ли как вступления к вооруженному поединку, то ли как сопровождения вооруженной игры, а то и как элемента праздника или пира, — имелось особое слово, а именно *gelp*, или *gelpan*. Первое из них, существительное, в древнеанглийском имело значения: *слава, тщеславие, выставление напоказ, высокомерие, бахвальство, надменность*; в средневерхненемецком — *похвальба, крики, глумление, насмешки*. Английский словарь для *yelp* [*визг, взвизгивать*], применяемого теперь в большинстве случаев только по отношению к собакам, также приводит и помеченные как «устаревшие» глагольные значения *to applaud* [*рукоплескать*], *to praise* [*восхвалять*], а для существительного — значения *boasting* [*хвастовство*], *vain glory* [*пустая слава*]⁵⁵. Германским *gelp*, *gelpan* в старофранцузском соответствуют *gab*, *gaber*, неясные по происхождению. *Gab* означает *шутку, насмешку, издевку*, особенно как преддверие вооруженного столкновения, но не исключается и во время застолья. *Gaber* — это подлинное искусство. Карл Великий и дюжина его пэров после трапезы у императора Константинополя отправляются каждый на свое ложе в отведенном для них покое, где, по слову своего господина, и начинают *gaber*, прежде чем отойти ко сну. Пример подает сам король, потом приходит черед Роланду, который охотно включается в состязание. «Пусть король Гугон, — говорит он, — даст мне свой рог, и выйду тогда я за городскую стену и задую с такою силой, что тотчас же врата все с пе-

тель сорвутся. А ежели и король сам ко мне подступит, так заверчу его, что лишится он своей горностаевой мантии, а усы его вспыхнут»^{56 31}.

Стихотворная хроника Жоффруа Гэмара времен английского короля Вильгельма Рыжего изображает его незадолго до рокового выстрела из лука в Нью Форесте, стоившего ему жизни, вовлеченным в хвастливый спор с Уолтером Тирелом, который станет его убийцей^{57 32}. Насколько можно судить, эта условная форма поношения и бахвальства позже, при проведении турниров, стала обязанностью герольдов. Они славят бранные подвиги участников турнира от своей партии, восхваляют их предков, порою подвергают осмеянию дам и в ответ сами встречают презрение как бродяги и горлопаны⁵⁸. В XVI в. *gaber* еще существует как групповая игра, каковую она в основе своей всегда и являлась. Герцог Анжуйский, как полагают, нашел упоминание об этой игре в *Амадисе Галльском* и решил поиграть в нее со своими придворными. Бюсси д'Амбуаз по необходимости принуждает себя выслушать герцога. Точно так же, как в перебранке Локи в палате Эгира, правило гласит, что все участники здесь должны быть равны и ни одно слово не должно быть воспринято как обида. Тем не менее игра становится поводом для низкой интриги, с помощью которой герцог Анжуйский подталкивает своего противника к гибели^{59 33}.

Идея состязания как важнейшего элемента общественной жизни издавна неотделима от нашего представления о культуре Эллады. Задолго до того, как социология и этнология стали уделять внимание необычайному значению агонального фактора вообще, само слово *агональный* было образовано Якобом Буркхардтом, а понятие это описано им в качестве одного из характерных признаков греческой культуры. Буркхардт, однако, не ведал общей социологической основы этого явления. Он полагал, что его следует принимать как специфически эллинскую черту и что воздействие его исчерпывается определенным пе-

риодом истории греческой культуры. В развитии эллина как типа, по Буркхардту, за человеком героическим следует «*der koloniale und agonale Mensch*» [«человек колониальный и агональный»], за которым, в свою очередь, — человек V, а затем и IV в., вплоть до Александра и, наконец, человек эллинистический⁶⁰. Колониальный и агональный период, по его мнению, охватывает, таким образом, именно VI в. до н. э.³⁴ Эти представления Буркхардта находили последователей и в самое недавнее время⁶¹. Буркхардт *das Agonale* [агональное] называл «*Triebkraft, die kein anderes Volk kennt*» [«движущей силой, не известной никакому другому народу»]⁶². Внушительный труд, возникший первоначально в виде лекционного курса и вышедший затем, уже после смерти автора, под названием *Griechische Kulturgeschichte* [История греческой культуры], относится к восьмидесятым годам, когда еще никакая общая социология не обрабатывала этнографических данных, да и сами они были известны весьма неполно. Кажется странным, что Эренберг еще совсем недавно способен был принять эту точку зрения. Он также считает принцип агональности специфически греческим. «*Dem Orient blieb es fremd und feindlich*» [«Востоку оставался он чужд и враждебен»]; «*vergeblich wird man in der Bibel nach agonalem Kampfe suchen*» [«напрасно было бы искать в Библии примеры агональной борьбы»]⁶³. На предыдущих страницах уже достаточно часто упоминалось в связи с этим о Дальнем Востоке, об Индии *Махабхараты*, о мире первобытных народов, чтобы всё еще нужно было опровергать суждения, подобные этому. Одно из самых ярких доказательств связи игры с агональной борьбой мы обнаружили именно в *Ветхом Завете*⁶⁴. Буркхардт признавал, что состязания встречаются также у варваров и у первобытных народов, но не придавал этому большого значения⁶⁵. Эренберг идет в этом отношении еще дальше: правда, он называет агональное «*eine allgemeine menschliche Eigenschaft, als solche aber historisch uninteressant und bedeutungslos*» [«общечеловеческим свойством, как таковое, однако, исторически неинтерес-

ным и лишенным значения»)! Состязание ради священной или магической цели он вообще не рассматривает и выступает против «folkloristische» [«фольклористского»] обращения с данными эллинской культуры⁶⁶. Побуждение к состязанию, по Эренбергу, «kaum irgendwo sozial und überpersönlich bestimmende Kraft geworden»⁶⁷ [«едва ли где-нибудь стало социально и сверхличностно определяющей силой»]. Лишь впоследствии он замечает по крайней мере исландские параллели и выражает готовность и за ними признать некоторое значение⁶⁸.

Эренберг следует Буркхардту также и в том, что сосредоточивается на понятии агонального в период, которым в Элладе сменяется героическая эпоха, и признает, что в этот период агональные черты так или иначе находят свое проявление. Битве за Троию, по его мнению, еще вовсе не присущ агональный характер; только в связи с «Entheroisierung des Kriegertums» [«дегероизацией воинства»] возникает попытка создать противовес в агональном, которое, таким образом, лишь на втором этапе «herausbildete» [«выстроилось»] как продукт более поздней фазы культуры⁶⁹. Всё это более или менее основывается на высказывании Буркхардта: «Wer den Krieg hat, bedarf des Turniers nicht»⁷⁰ [«Кто воюет, тому не нужны турниры»]. Мнение это, во всяком случае в том, что касается любого из архаических периодов цивилизации, было, однако, отвергнуто данными социологии и этнологии как совершенно не соответствующее действительности. Пусть верно, что лишь с великими, объединившими всю Элладу играми в Олимпии, Истме, Дельфах, Немее³⁵ состязание на протяжении двух столетий делается жизненным принципом в греческом обществе, — дух непрекращающегося противоборства господствовал в эллинской культуре уже и до этого, а также и после.

Греческие боевые игры, даже во времена, когда при поверхностном рассмотрении они могли показаться всего лишь национальными спортивными праздниками, имели тесную связь с религией. Победные песни Пиндара целиком и полностью при-

надлежали его богатой священной поэзии, единственно сохранившейся частью которой они являются⁷¹. Сакральный характер агона сказывается буквально во всём. Соревнование спартанских юношей перед алтарем в том, как они переносят причиняемую им боль, находится в самой непосредственной связи с мучительными испытаниями при посвящении в мужское сообщество, обычаем, который мы встречаем у первобытных народов по всей земле. Некий победитель Олимпийских игр своим дыханием буквально вдует новые жизненные силы в своего деда⁷². Греческая традиция различает состязания как таковые, то есть связанные с государством, войной и правом, — и состязания в силе, мудрости и богатстве. Разделение на две эти группы всё еще отражает, по-видимому, нечто из агонистической сферы ранней фазы культуры. Когда судебный процесс получает название *ἀγών*, это не является, как считал Буркхардт⁷³, позднейшим переносом значения; напротив, это говорит о древнейшей взаимосвязи понятий. Судопроизводство представляло собою тогда подлинный *агón*.

Греки имели обыкновение состязаться во всём, где возникала возможность борьбы. Состязания мужчин в красоте входили в Панафинеи и в ристания в честь Тесея. На симпозиях соревновались в пении, загадках, времени бодрствования и количестве выпитого. Но даже и это последнее не теряет связи с сакральным: *πολυποσία* и *ἀκρατοποσία*, то есть *пить много* и *пить, не смешивая с водой*, входили в Праздник Кувшинов³⁶. Александр на пиршестве по случаю смерти Калана³⁷ устроил гимнический и мусический *ἀγών* с наградами для тех, кто больше всех выпьет, вследствие чего из числа участников тридцать пять умерли тотчас же, а шестеро — спустя еще какое-то время, включая и самого победителя⁷⁴. Состязания в поглощении больших количеств еды и питья встречаются также и при *потлатче*.

Чересчур узкое толкование понятия *агón* приводит Эренберга к признанию антиагонистического характера культуры Рима⁷⁵. Действительно, поединки свободных граждан друг с

другом занимают здесь не слишком большое место. Но это не должно означать, что в структуре римской цивилизации агональный элемент вовсе отсутствовал. Скорее мы сталкиваемся здесь с тем своеобразным явлением, что момент противоборства уже очень рано переместился с личного соперничества на лицемерие схваток, разыгрываемых другими, — бойцами, именно для этого предназначенными. Несомненно, это перемещение как раз и свидетельствует о связи с тем фактом, что у римлян сакральный характер таких поединков продолжал сохраняться особенно строго; ведь именно в отправлении культа одних участников исстари заменяли другими. И хотя бои гладиаторов, схватки со зверями, гонки колесниц проводились рабами, все они полностью охватываются сферой агонального. При том что *ludi* [игры] не были привязаны к постоянным праздникам года, это были *ludi votivi*, то есть устраиваемые по *обету*, как правило, в честь умерших или чтобы в данном конкретном случае отвести гнев богов. Малейшее нарушение ритуала, какая-либо случайная помеха делали всё празднество недействительным. Это также указывает на священный характер свершавшегося.

Здесь чрезвычайно важно отметить, что именно для этих римских боев, с их кровопролитием, суевериями и нетерпимостью, как общее наименование неизменно употребляли то самое слово, которым обозначали игру, *ludus*, со всеми неотъемлемыми ассоциациями свободы и веселья. И как нам это следует понимать?

Согласно мнению, в котором Эренберг сходится с Буркхардтом, греческое общество, по завершении архаического и героического периодов своей культуры, исчерпав в серьезной борьбе свои лучшие силы, продолжает — теперь уже вторичное — движение в направлении агонального как всеохватывающего социального принципа. Это переход «aus Kampf zu Spiel»⁷⁶ [«от борьбы к игре»] и поэтому — вырождение. Несомненно, преобладание агонистики в конце концов приводит ее именно к этому. Агон, с его фактической бесцельностью и бессмысленно-

стью, в конечном счете означал «Aufhebung aller Schwere des Lebens, Denkens und Handelns, Gleichgültigkeit gegenüber aller fremden Norm, Verschwendung um des einzigen willen: zu siegen»⁷⁷ [«устранение всех тягостей, связанных с жизнью, мыслями и поступками, равнодушие ко всяческим чуждым нормам, растрачивание себя ради одного-единственного: одержать победу»]. В этих словах, разумеется, много правды, между тем как последовательность явлений всё же иная, чем полагал Эренберг, и всеобъемлющая формулировка значения агонального для культуры должна быть выражена по-другому. Не было перехода ни «от борьбы к игре», ни *от игры к борьбе*, но в *состязательной игре* — к культуре; при этом состязание временами заглушало ростки культуры и одновременно как бы теряло свою игровую, священную и культурную ценность, вырождаясь в открытую страсть соперничества. Исходным пунктом здесь должно служить представление о — еще детском в сущности — чувстве игры, которое проявляется во множестве игровых форм, то есть связанных правилами и выхваченных из *обыденной жизни* действий, в которых может раскрываться врожденная потребность ритма, изменчивости, антитетической кульминации и гармонии. С этим чувством игры сочетается дух, взыскующий чести, достоинства, превосходства и красоты. Всё мистическое и магическое, всё героическое, всё мусическое, логическое и пластическое ищут форму и выражение в благородной игре. Культура берет начало не *как* игра и не *из* игры, но *в рамках* игры. Антитетическая и агонистическая основа культуры задается в игре, которая древнее и первичнее, чем любая культура. Возвращаясь к нашему исходному пункту, к римским *ludi*, заметим: именуя священные состязания попросту *играми*, латынь выражает свойство этого элемента культуры столь точно, сколь это возможно.

В процессе развития каждой культуры функция и структура агона уже в архаический период достигают наиболее зримой и самой прекрасной формы. По мере того как материал культуры усложняется по составу, делается всё более разнообразным и пе-

стрым, а техника производственной и общественной жизни, индивидуальной и коллективной, становится всё более утонченной, почва культуры зарастает идеями, системами, понятиями, учениями и нормами, сведениями и обычаями, которые всякое касательство к игре, казалось бы, уже вовсе утратили. Культура становится всё более и более серьезной и отводит игре лишь всё более второстепенное место. Агональный период уже миновал. Или кажется, что миновал.

И вот прежде чем двинуться далее, постепенно отмечая игровые элементы в наиболее значительных проявлениях культуры, окинем взором группу явно игровых форм, на примере которых мы пытались прояснить связь архаической культуры и игры. Мы увидим, что по всей земле на территории обитания раннего человеческого общества господствует комплекс совершенно однородных представлений и обычаев агонистического характера. По всей видимости, эти состязательные формы возникают независимо от особенностей религиозных представлений, свойственных тому или иному народу. Готовое объяснение этой однородности лежит в самой человеческой природе, всегда устремленной к высшему, будь это высшее земной славой и превосходством — или же преодолением всего земного. Врожденной функцией человека, благодаря которой осуществляется это стремление, и будет игра.

Если в явлениях культуры, которые мы здесь имеем в виду, это игровое качество на самом деле первично, тогда будет логично полагать, что между всеми этими формами: *потлатчем* и *кулой*, антифонным пением, состязанием в хуле, бравадой, кровавым поединком и пр. — не проходит никакой четкой границы. Это станет еще яснее, если мы, переходя теперь к рассмотрению различных функций культуры, каждой в отдельности, прежде всего поговорим о взаимосвязи игры и права.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

ИГРА И ПРАВОСУДИЕ

На первый взгляд сфера права, закона и правосудия чрезвычайно отдалена от сферы игры. Ибо священная серьезность и живейшие интересы отдельного человека и общества в целом царят во всём, что касается права и правосудия. Этимологическая основа для выражения понятий *право*, *суд* и *закон* преимущественно определяется словесной областью принятия, установления, указания, поддержки, порядка, выбора, разделения и объединения, установления согласия, обязывания, следования обычаю, очевидности. Всё это представления, которые обычно противоплагаются той семантической сфере, куда входят слова, относящиеся к игре. Мы, однако, уже не раз убеждались, что священному и серьезному действию ни в коей мере не противопоказана игровая окраска.

Возможность родства между игрою и правом делается для нас очевидной, как только мы замечаем, что правовая практика — другими словами, судопроизводство, независимо от того, какие идеалы положены в основание права, — носит в высшей степени состязательный характер. Связь между состязанием и формированием правовых отношений уже была затронута выше,

при описании *потлатча*, который, впрочем, Дави трактует исключительно с точки зрения истории права, как первоисток примитивной системы совершения сделок и взятия обязательств¹. Судебный спор сторон для греков выступает как *ἀγών*, своего рода битва, обусловленная жесткими правилами и протекающая в освященных формах, где две борющиеся стороны взывают к решению третейского судьи. Понимание процесса как состязания не должно рассматриваться как позднейшее нововведение, как перенос понятий и чуть ли не вырождение, подобно тому, что мы видим у Эренберга². Напротив, из агональной сущности правового спора проистекает всё его последующее развитие, и этот состязательный характер продолжает жить в нем и по сей день.

Но кто говорит *состязание*, говорит *игра*. Ранее мы уже видели, что нет достаточных оснований отказывать какому бы то ни было состязанию в наличии еще и игрового характера. Как игровое качество, так и качество состязательности, — возносимые оба в сферу священного, как того требует для свершения правосудия всякое общество, — до сих пор пронизывают самые различные формы правовой жизни. Местом свершения правосудия является *двор*. Этот *двор* всё еще, в полном смысле слова, *ἱερός κύκλος* (гьерос кюкλος), священный круг, где восседали видные отовсюду судьи, как это и было изображено на щите Ахилла³¹. Всякое место, где свершается правосудие, это поистине *τέμενος* (тэменос), освященное место, отрезанное, отгороженное от обычного мира. Таким образом, сначала *выделяют* место для суда, а затем *созывают* суд. Это подлинный магический круг, игровое пространство, внутри которого привычное деление людей по их рангу временно прекращается. На время они делаются неприкосновенными. Локи, прежде чем отважился вступить в состязание в хуле, удостоверился, что для этого было отведено «великое место мира»⁴. Верхняя палата английского парламента до сих пор, по существу, являет собой *двор суда*, отсюда и *woolsack* [набитая шерстью подушка], седалище лорда-канцлера,

совершенно никому не нужный предмет, считающийся к тому же «technically outside the precincts of the House» [«формально вне пределов Палаты»].

Судьи до сих пор уходят из «обыденной жизни», прежде чем приступить к отправлению правосудия. Они облачаются в мантию или, скажем, надевают парик. Исследовался ли этот костюм английских законников с точки зрения его этнологического значения? Мне кажется, что связь с модой на парики в XVII и XVIII вв. играет здесь лишь второстепенную роль. По сути, *wig* [парик] продолжает собою старый отличительный знак английских знатоков права, а именно *coif*, первоначально плотно облегающую белую шапочку, которая до сих пор представлена белой кромкой подкладки парика нынешнего судьи в Англии. Но и сам судейский парик есть нечто большее, чем реликт прежнего церемониального облачения. По своей функции он может считаться близким родичем примитивных танцевальных масок первобытных народов. И то, и другое делает человека *иным существом*. Британский мир, с тем благоговением перед традицией, которое так ему свойственно, сохраняет еще и другие, весьма древние, правовые особенности. Элемент спорта и юмора в судопроизводстве, столь сильно распространенный, вообще относится к основным особенностям всей правовой практики. Впрочем, и в нидерландском народном сознании черта эта не вовсе отсутствует. «Be a good sport!»* — говорит американский бутлегер во времена сухого закона² таможеннику, составляющему на него протокол. Спортивности требует от правосудия и нидерландец. Один брабантский контрабандист, представ перед судом по обвинению в преднамеренной попытке наехать на полицейского³, заявляет:

— Чтобы его объехать, я же взял влево.

Полицейский это отрицает. Обвиняемый:

* Можно перевести как: «Это же не *спортивно!*» ~ «Будьте же человеком!».

— Ну будьте же честным и ведите себя *спортивно...*

Один бывший судья писал мне: «Стиль и содержание наших судебных дел выдают, как часто и с каким чисто спортивным наслаждением наши адвокаты подкалывают друг друга аргументами и контраргументами (в том числе и не чем иным, как софизмами), так что их способ мышления напоминает мне иной раз речистых участников процессов, обусловленных требованиями адата³, где при каждом аргументе сторон в землю втыкали палочку, чтобы затем по наибольшему числу таких палочек попытаться выявить победителя». Особенно живо выступает игровой характер правосудия в описании Гёте судебного заседания в Палаццо дождей в Венеции⁴ (*Italienische Reise*, 3 октября).

Эти разрозненные замечания могут подготовить почву для рассмотрения сущностной взаимосвязи правосудия и игры. Итак, вернемся к архаическим формам судопроизводства. В процедуре, разворачивающейся перед лицом судьбы, во все времена и при всех обстоятельствах стороны с такой силой, с такой остротой, с такой устремленностью хотят добиться победы, что агональный элемент не может быть здесь исключен ни на мгновение. При этом система ограничительных правил, которая неизменно царит в этой борьбе, формально целиком и полностью помещает ее в рамки хорошо организованной антитетической игры. И действительно, фактическую взаимосвязь права и игры в архаических культурах можно рассматривать под тремя разными углами зрения. Судебный процесс — как вид азартной игры, как состязание, как словесный поединок.

Судопроизводство — это спор о справедливости и несправедливости, правоте и неправоте, победе и поражении. Если мы переместим наш взгляд с правовой практики высокоразвитых форм цивилизаций на соответствующую сторону не столь далеко ушедших вперед стадий культуры, то увидим, что представление о правоте или неправоте, то есть идея этико-юридическая, как бы затмевается в сознании общества представлением о победе или поражении, то есть идеей чисто агонального свойства.

Элемент случая, и тем самым — игры, всё больше и больше выступает на первый план, по мере того как мы перемещаемся в более примитивное правосознание. Перед нами будто предстает сфера мышления, где понятие о решении, источником которого было предсказание оракула, божий суд, выпавший жребий, иными словами — игра (ибо непреложность решения вытекает лишь из правил игры), а вместе с ним и сам приговор воспринимались еще как единое целое.

Волю божественной власти, то есть то, что принесет с собою ближайшее будущее, то есть сбывшийся жребий, узнают, выпытывая у нее вынесение приговора. К оракулу прибегают, чтобы проверить неопределенные шансы. Вытаскивают палочки, мечут камушки или раскрывают наугад страницу священной книги. Так, по наказу *Книги Исхода* (28, 30) об урим и туммим⁵, чем бы ни были эти предметы, их следовало носить в наперснике *судном*, который должен был находиться у сердца первосвященника, и в *Книге Чисел* (27, 21) священник Елеазар через посредство их спрашивает о совете. В *Первой книге пророка Самуила* (1 Цар 14, 42) по приказу Саула бросают жребий между ним и его сыном Ионафаном. Взаимосвязь между оракулом, метанием костей и судом дается здесь настолько ясно, насколько это возможно. Подобный оракул о грядущей судьбе известен и в древнеарабском язычестве⁶. И представляют ли собой что иное священные чаши весов, на которых Зевс в *Илиаде* взвешивает смертные судьбы тех, кому предстоит участвовать в наступающей битве?

Зевс распростер, промыслитель, весы золотые; на них он
Бросил два жребия смерти, в сон погружающей долгий:
Жребий троян конеборных и меднооружных данав⁷ *.

Такое взвешивание — это суд Зевса, δικάζειν (дикáдзейн). Представления о божественной воле, роке и случайном исходе

* Пер. Н. И. Гнедича.

смешаны здесь воедино. *Весы правосудия* — ибо от этого гомеровского образа наверняка берет свое начало эта метафора — суть *равновесие* риска. О победе нравственной истины, о представлении, что правота весомее неправоты, пока еще нет и речи.

Среди фигур на щите Ахилла, как это описывает XVIII книга *Илиады*, есть судьи, восседающие среди священного круга. В круге пред ними лежат δύο χρυσοῖο τάλαντα (дύο хρυσόйо тάλанта) — два таланта чистого золота, — мзда для того, кто из них δίκην (дйкен) — приговор — справедливее скажет⁸. Два золотых таланта — такова, стало быть, сумма, каковой домогается каждая из сторон. Однако же это более походит на ставку или на приз, чем на предмет судебного разбирательства. *Талантами* изначально обозначаются сами весы. Не можем ли мы предположить, что поэт разрабатывает здесь картину, восходящую к образцу, когда, в соответствии с древним обычаем, право действительно *взвешивали*, — то есть судьбу предрекало решение оракула, — он же, не вникая в это древнее представление, понимал под *талантами* цену.

Греческое δίκη (дйке), *право*, имеет целую шкалу значений, простирающихся от чистой абстракции до вещей более конкретных. Наряду с правом как абстрактным понятием оно может означать также причитающуюся долю, возмещение ущерба: стороны отдают и получают *дике*, судья — присуждает. Понятие это равным образом означает сам процесс, решение суда и наказание. По мнению Вернера Йегера, в этом случае — мы могли бы сказать, в виде исключения, — данное конкретное значение следовало бы рассматривать как производное от абстрактного⁹. С этим, пожалуй, не согласуется то, что именно абстрактные понятия: δίκαιος (дйкайос) — *справедливый* и δικαιοσύνη (дйкайо-сйоне) — *справедливость* — были образованы от *дике* лишь в более поздний период. Вышеописанная общность правосудия с испытанием жребия склоняет нас всё же отдать предпочтение отвергнутой Йегером этимологии, согласно которой δίκη выво-

дится из δίκηῖν (дикейн) — *бросать*, хотя взаимосвязь δίκη и δεῖκνυσι (дейкньюми) — *показывать* — едва ли вызывает сомнение. Общность понятий *право* и *бросать* существует, очевидно, и в древнееврейском, где *thorah*, слово, обозначающее *закон* и *право*, и корень со значениями *бросать жребий*, *метать*, *вопросить судьбу у оракула* бесспорно близки друг другу¹⁰.

Особое значение приобретает тот факт, что фигура Δίκη (Дике) на монетах сливается с изображением Τύχη (Тюхе), богини случайного жребия⁶. И она тоже держит весы. «It is not, — говорит мисс Харрисон, — that there is a late 'syncretism' of these divine figures; they start from one conception and differentiate»¹¹ [«Дело не в том, <...> что здесь обнаруживается позднейший „синкретизм“ этих божеств; они оба одного и того же происхождения и только различаются впоследствии»].

Примитивную связь права, жребия и азартной игры есть множество способов обнаружить и в традиции германских народов. Вплоть до сегодняшнего дня слово *lot* в нидерландском языке означает одновременно то, что предназначено нам на будущее, что выпадет на нашу долю, что нам суждено, *beschikt* (немецкое — *Schicksal*, судьба), — и знак удачи: так сказать, самая длинная или самая короткая спичка или, например, лотерейный билет¹². Едва ли можно выяснить, какое из двух значений является первоначальным: в архаическом мышлении оба понятия сливаются воедино. Зевс держит весы божественного суда, асы мечут мировой жребий, бросая игральные кости¹³. Божий суд выносит свой приговор через испытание в силе или через схватку с оружием точно так же, как и через случайно выпавшие игровые символы. Не без оснований, уходящих далеко в прошлое и глубоко укоренившихся в человеческой душе, и теперь всё еще гадают на картах. Поединок с оружием в руках порой сопровождается игрою в кости. В то время как герулы сражаются с лангобардами, их король склоняется над игровой доской. Подобным же образом играют в кости в шатре короля Теодориха при Кьерзи¹⁴⁷.

С точностью определить, в чем состояло понятие божьего суда у тех народов, которые его применяли, вовсе не так легко. На первый взгляд, это вроде бы можно описать следующим образом: через исход испытания или метание жребия боги показывают, на чьей стороне правда или в каком направлении простирают они свою волю. Но не есть ли это уже позднейшая интерпретация? И само состязание, сама игра ради того, чтобы одержать победу, не является ли по сути исходным пунктом? Исход азартной игры сам по себе есть священное решение. Это то же самое, чего до сих пор требует устоявшийся обычай: при равенстве голосов пусть решает жребий. Только в последующей фазе выражения религиозных воззрений приходят к формулировке: правда и справедливость бывают явлены тем, что божество направляет падение игральных камней или дарует победу в схватке. Когда Эренберг говорит: «Aus dem Gottesurteil erwächst das weltliche Gericht»¹⁵ [«Из божьего суда вырастает светское судопроизводство»], — передо мной словно предстает целый ряд образов, выпадающих из истории. Пожалуй, это должно звучать следующим образом. И судопроизводство, и обычаи божьего суда коренятся в практике агонального решения споров вообще, будь то с помощью жребия или испытания силы. Битва до победы или поражения священна сама по себе. Если она вдохновляется формулируемыми понятиями справедливости и несправедливости, она восходит тем самым к правовой сфере; увиденная же в свете положительных представлений о божественной власти, она восходит к сфере религии. Первичными же здесь являются формы игрового характера.

Правовой спор, — это состязание (*wedstrijd*), во многих случаях — бег наперегонки (*wedloop*) или спор об заклад (*weddenschap*). Всё снова и снова в наших рассуждениях вырывается на первый план такое чисто игровое понятие, как *wedde* [вознаграждение, приз]. *Потлатч* создает примитивную систему юридических отношений. Вызов приводит к согласию¹⁶. Помимо *потлатча* и непреложного божьего суда в архаических пра-

вовых обычаях разного рода можно обнаружить наличие состязаний, устраиваемых в соответствии с требованиями права, то есть с целью принятия решений и установления неких стабильных взаимоотношений в том или ином конкретном случае. Кстати, многое на эту тему, впрочем не касаясь анализа, охватывает труд Отто Гирке под названием *Humor im Recht* [*Юмор в вопросах права*]; рассматриваемое как вольная игра народного духа, всё это находит верное объяснение в свете агональных истоков правосознания. Это действительно игра народного духа, но в более глубоком смысле, чем готов был принять Отто Гирке, и полная серьезного значения. Так, например, по правовым обычаям древних германцев, границу марки или земельного надела подчас устанавливали метанием топора или состязанием в беге. Или, скажем, обладание неким правом определялось тем, что кому-либо завязывали глаза и он касался то ли какого-нибудь предмета, то ли самого человека; брали также яйцо и катали его или вращали. Всё это случаи, когда для определения права нужно помериться силами или сыграть на удачу. В арабском языке слово *qara'*, то есть *заклад*, образовано от корня, означающего бросание жребия либо выигрыш при бросании жребия или стрельбе в цель.

Разумеется, не случайно состязание занимает особо важное место при выборе жениха или невесты. За английским словом *wedding*, то есть *заключение брака*, стоит столь же далеко уходящая в глубь времен история культуры и права, как и за соответствующим нидерландским словом *bruiloft*. Первое говорит о *wedde*, символическом залоге в знак соблюдения взятых на себя обязательств¹⁷. *Bruiloft* свидетельствует о беге (*loop*), состязании (*wedloop*) ради невесты, что могло означать испытание или одно из испытаний, от которого зависело вступление в силу таких обязательств¹⁸. Данаиды были завоеваны в состязании⁸ — пример, находивший подражание и в историческую эпоху. По отношению к Пенелопе речь идет также о состязании¹⁹. Здесь на первом месте стоит вовсе не то, являются ли подобные обычаи

сюжетом только мифов и саг — или же они могли иметь место в действительности. Главное то, что существовало представление о состязании ради невесты. Бракосочетание — это «*contrat à épreuves*» [«состязательный договор»], «*a potlatch custom*» [«обычай в рамках *потлатча*»], как скажет этнолог. *Махабхарата* описывает состязание в силе, которое предстояло женихам Драупади; *Рамаяна* — подобное состязание ради Ситы¹⁰; *Песнь о Нибелунгах* — ради Брюнхильды¹¹.

Дело не ограничивалось, однако, испытаниями лишь в силе и храбрости, которым подвергался жених, чтобы завоевать невесту. Иной раз ему задавали трудные вопросы, дабы испытать его знания. В описании праздничных игр юношей и девушек Аннама, которое мы находим у Нгуэн Ван Хуэна, состязание в знании и находчивости занимает весьма важное место. Временами это настоящий экзамен, которому девушка подвергает юношу. В эддической традиции испытание знаний в ходе борьбы за невесту мы усматриваем, хотя и в несколько измененной форме, в песне об Альвисе, где Тор обещает всеведущему карлику свою дочь, если тот поведает ему тайные имена вещей, о которых он его спрашивает^{20 12}.

От состязания (*wedkamp*) мы переходим теперь к спору об заклад (*weddenschap*), который опять-таки тесно связан с обетом. Элемент подобного спора (*wedden*) находит выражение в судебной процедуре двояким образом. Первый таков. Главный участник тяжбы *ставит в заклад* (*wedt*) свою правоту, то есть вызывает противника оспорить его правоту, выставляя заклад (*wedde*), *gage*, *vadium*. Английское право вплоть до XIX в. знало две формы судебной процедуры в гражданских делах; обе носили название *wager*, буквально *weddenschap* [*спор об заклад*]: *wager of battle*, когда один из противников предлагал поединок, и *wager of law*, когда стороны брали на себя обязательство в определенный день присягнуть в своей невиновности. Несмотря на то что обе эти формы давно уже вышли из употребления, официально та и другая были отменены соответственно лишь в

1819 и в 1833 г.²¹ Хотя судебный процесс и сам по себе уже носит характер спора, ему сопутствует обычай, когда относительно того, чем кончится разбирательство, присутствующие заключают пари в том самом смысле, который и мы придаем этому слову. Пари об исходе суда, насколько я знаю, известны в Англии и по сей день. Когда Анна Болейн и ее окружение предстали перед судом^{13*}, то под впечатлением умной защиты ее брата Рошфора в Тауэрхолле присутствующие ставили десять против одного, что он будет оправдан. В Абиссинии биться об заклад о том, какой будет вынесен приговор, было обычным делом в ходе судебного разбирательства, пока шло время между выступлением защиты и допросом свидетелей²².

Мы различаем всего три игровые формы судопроизводства: это игра на счастье, состязание или пари, словесный поединок. Этим последним и остается судоговорение по самой своей сути, даже после того, как по мере развития культуры оно полностью или частично, по видимости или на самом деле, утратило свой игровой характер. Наша тема, однако, ограничивает нас исключительно архаической фазой этого словесного поединка, когда дело решают не наиболее взвешенные юридические аргументы, а наиболее острое и меткое поношение. Агон почти полностью состоит здесь в стремлении превзойти друг друга в изощреннейших поношениях и тем самым оказаться на высоте положения. О состязании в хуле как таковом, как о социальной претензии, ради чести и престижа, речь шла уже ранее, когда фигурировали такие понятия, как *ψόρος*, *ἰαμβος*, *tofākhara*, *mannjafnaðr* и т. д. Переход от *joute de jactance* [состязания в похвальбе] в чистом виде к состязанию в хуле как судебной тяжбе не может быть строго очерчен. Вопрос прояснится, если мы рассмотрим подробнее одно из наиболее замечательных доказательств взаимосвязи игры и культуры, а именно состязания в игре на барабане или песенные поединки гренландских эскимосов. В этом живом или по крайней мере еще недавно существовавшем обычае мы имеем дело со случаем, когда функция культуры, которую мы зо-

вом судопроизводством, еще не высвободилась полностью из сферы игры и не утратила своего игрового характера²³.

Если у одного эскимоса имеется жалоба на другого, то он вызывает его на барабанное или песенное состязание (*Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest*). Племя или клан собирается на праздничную сходку в самых лучших нарядах и в атмосфере веселья. Оба противника поочередно поют друг другу бранные песни под стук барабана, упрекая один другого во всевозможных проступках. При этом не делается различий между обоснованными обвинениями, нарочитым высмеиванием и низким злословием. Так, один из поющих перечислил всех соплеменников, съеденных женой и тещей его противника во время голода, и настолько поразил слушателей, что они разразились слезами. Попеременное пение сопровождается телесным воздействием и причинением физических неприятностей: дышат и сопят друг другу в лицо, бьют противника лбом, разжимают ему челюсти, привязывают к палаточной жерди — и всё это *обвиняемый* должен сносить совершенно невозмутимо и даже с насмешливой улыбкой. Присутствующие подхватывают припев, хлопают в ладоши и подстрекают противников. Некоторые же сидят, погрузившись в сон. В промежутках обе противные стороны общаются друг с другом подобно добрым друзьям. Заседания, посвященные подобному единоборству, могут растягиваться на годы; стороны всякий раз придумывают всё новые песни и указывают на всё новые преступления. В конце концов собравшиеся решают, кого нужно объявить победителем. После этого иной раз дружба вновь восстанавливается, но бывает и так, что семейство, пережившее позор поражения, удаляется восвояси. На протяжении одного и того же времени можно участвовать в нескольких барабанных противоборствах такого рода. В это могут быть вовлечены также и женщины.

В первую очередь здесь важен тот факт, что подобные поединки в племенах, знакомых с этим обычаем, используются для принятия судебных решений. Иной формы правосудия, кроме

барабанных поединков, племена эти не знают. Это единственный способ улаживать разногласия. Другого пути формирования общественного мнения просто не существует²⁴. Даже убийства делаются достоянием гласности с соблюдением этой же формы. После того как победа в песенной битве одержана, никакое иное официальное решение за этим не следует. Поводом для таких состязаний чаще всего становятся женщины. Следует делать различие между племенами, где этот обычай известен как правовое средство, и теми, где он встречается лишь как праздничное увеселение. Допустимые виды насилия бывают различными: побои или только привязывание к столбу и т. д. Наряду с песенным состязанием для улаживания разногласий иногда слушают кулачный бой или борьба.

Таким образом, мы имеем здесь дело с культурной практикой, выполняющей функцию судебного разбирательства в чисто агональной форме и одновременно являющейся игрой в самом подлинном смысле слова. Всему этому сопутствуют смех и веселье. И делается это для того, чтобы доставить удовольствие слушателям. «К следующему разу, — говорит Игсьявик²⁵, — я сочиню новую песню, особо потешную, да такую, что врага моего привяжу ею к столбу». Барабанные поединки составляют основное развлечение общественной жизни. При отсутствии распрей их затевают в шутку. Как особое искусство выступает иногда пение в виде загадок.

Не так уж далеко от барабанного поединка располагаются окрашенные сатирой и юмором судебные заседания для вынесения наказаний за разного рода провинности, в особенности сексуальные, как мы это наблюдаем в некоторых народных обычаях германских стран (наиболее известно так называемое *Haberfeldtreiben*, *Изгнание в овсяное поле*). Эти разбирательства целиком обставляют как фарс, хотя и относятся к ним иногда с полной серьезностью. Таков, например, устраивавшийся молодыми людьми *Saugericht* [*Свиной суд*] в Рапперсвиле, решения которого могли быть обжалованы в Малом Совете^{26 14}.

Совершенно ясно, что барабанные сражения эскимосов входят в ту же сферу, что и *потлatch*, древнеарабские состязания в хуле и бахвальстве, китайские соревнования, древненорвежские *tanþjafnaðr* и *níðsang* — буквально *níðzang*, — песнь, имевшая целью обесчестить врага (*níð* — это *vijandschap*, *вражда*, а не *níjd*, *зависть*). Равным образом представляется очевидным, что эта сфера не является, во всяком случае изначально, сферой *божьего суда* в собственном смысле слова. Понятие о приговоре божественных сил в отношении абстрактной истины и справедливости, пожалуй, может быть связано лишь вторично с подобными действиями; первичным же здесь является агональное решение как таковое, то есть решение относительно серьезных вещей, принимаемое в игре и через игру. В особенности арабский *nifār*, или *monāfara*, — разыгрываемый перед третьей судьей поединок ради славы и чести — более всего напоминает описанный эскимосский обычай. Под этим же углом зрения следует рассматривать и латинское *iurgium*, или *iurgo*. Оно возникло из формы *ius-igium* — *ius* и *agere*, — что означает *ведение судебного процесса*, так же как *litigium* буквально — *ведение спора*. При этом *iurgium* означает как *процесс*, *процедуру*, так и *поношение*, *словесный поединок*, *перебранку*, и указывает на фазу, когда правовое состязание всё еще представляет собой главным образом состязание в поношении. В свете эскимосских поединков под барабан делается понятней и фигура Архилоха, чьи песни против Ликамба¹⁵ имеют с ними некое сходство. Даже упреки и увещевания Гесиода, с которыми тот обращается к своему брату Персу¹⁶, мы можем из нашего далека рассматривать под этим же углом зрения. Йегер указывает на то, что общественная сатира у греков была вовсе не только нравоучением или свидетельством личной вражды, но первоначально выполняла и социальную функцию²⁷. Ту же, что и эскимосское состязание под барабан, можем мы сказать с полной уверенностью.

Впрочем, фаза, на которой защитительная речь и состязание в хуле были неотделимы одно от другого, в классической культу-

ре не совсем еще миновала. Судебное красноречие у афинян эпохи расцвета еще целиком находилось под знаком состязания в риторической изворотливости, где разрешались всяческие уловки и любые средства убеждения публики. Скамья защитника и политическая трибуна почитались местом, где искусство убеждать было как нельзя более кстати. Именно это искусство вкупе с насилиями войны, разбоя или тирании составляло ту «охоту за людьми», дефиниции которой устанавливают у Платона участники диалога *Софист*²⁸. Софисты обучали за деньги тому, каким образом слабую сторону можно выдать за сильную. Молодой политик нередко начинал свою жизненную карьеру с обвинительной речи на каком-нибудь скандальном процессе.

Также и в Риме еще долго разрешалось прибегать в суде к любым средствам, чтобы сокрушить противную сторону. Можно было облачаться в траурные одежды, вздыхать и стенать, громогласно ссылаться на блага государства, приводить с собою как можно больше своих сторонников, дабы произвести наибольшее впечатление, короче, делать всё то, что иной раз делают и сейчас²⁹. Стоики пытались изгнать из судебной элоквенции ее игровой характер и привести ее в соответствие со своими строгими нормами истины и достоинства. Но первый же, кто захотел сделать это мнение достоянием практики, Рутилий Руф, проиграл свое дело и вынужден был удалиться в изгнание¹⁷.

ГЛАВА ПЯТАЯ

ИГРА И РАТНОЕ ДЕЛО

Называть сражение игрой — значит прибегать к выражению столь же древнему, как сами слова *игра* или *битва*. Но можно ли, строго говоря, назвать такое наименование переносным? Выше мы уже задавались подобным вопросом¹ и пришли к мнению, что ответ на него должен быть отрицательным: оба понятия — *сражение* и *игра* — и в самом деле, по видимости, нередко сливаются. Всякая схватка, если она ограничена определенными правилами, имеет — уже в силу самого этого ограничения — формальные признаки игры, особо напряженной, решительной, но в то же время и чрезвычайно наглядной. Подросшие щенки и мальчишки борются *для забавы*, по правилам, которые ограничивают применение силы. Но граница разрешенного в подобной игре вовсе не обязательно должна проходить перед кровопролитием и даже перед смертоубийством. Средневековый турнир был и остался, вне всякого сомнения, сражением напоказ, то есть игрой, но на самом раннем этапе он протекал совершенно *всерьез*, вплоть до гибели одного из участников, точно так же, как *игры* юных воинов Авенира и Йоава¹. Сражение как одна из функций культуры всегда предполагает наличие ограничитель-

ных правил, требует, до известной степени, признания за собой некоторых качеств игры. И в относительно развитые времена война иной раз всё еще принимает вполне игровые формы. Прославленная *Битва тридцати* (*Combat de Trente*) в 1351 г. в Бретани хотя и не запечатлена в исторических источниках со всей определенностью как игра, выглядит тем не менее именно так². Не иначе обстоит дело и с *Вызовом при Барлетте* (*Disfida di Barletta*), 1503 г., где друг против друга сражались тринадцать итальянских и тринадцать французских рыцарей³. В этой сколь архаической, столь и романтически-варварской сфере взглядов кровавая битва, праздничное воинское состязание и пышный турнир, будучи связаны определенными правилами, — все они воспринимаются в рамках первичного представления об игре. О войне можно говорить как о функции культуры в той степени, в которой она ведется в границах некоего круга, члены которого признают равенство или, по крайней мере, равноправие друг друга. Если же это борьба с теми, кого, по сути, не признают за людей, во всяком случае не признают за ними человеческих прав, называя их «варварами», «дьяволами», «язычниками», «еретиками», тогда в границах культуры такая борьба может оставаться лишь постольку, поскольку та или иная группа ради собственной чести даже и при таких обстоятельствах наложит на себя определенные ограничения. На таких ограничениях вплоть до новейшего времени покоилось международное право, в котором выразилось стремление включить войну в сферу культуры. Состояние войны со всей определенностью отличали как от состояния мира, так и от преступного насилия. Над замешанными сторонами, подобно своду, возвышалась идея общности, признававшая своих членов *человечеством*, с соответствующими правами и притязаниями на обращение с каждым из них как с *человеком*. И только теория «тотальной войны»⁴ полностью отказывается от последних остатков культурной, и тем самым игровой, функции войны.

Исходя из нашего убеждения, что агон неизменно сохраняет свой игровой характер, мы оказываемся перед вопросом, до ка-

кой степени следует называть войну агональной функцией общества. Многие формы борьбы вообще могут быть исключены из рассмотрения как не агональные. Современной войны мы пока что тоже не будем касаться. Засада, разбойничий набег и резня как таковые вообще не могут считаться агональными формами борьбы, хотя и могут быть поставлены на службу агональной войне. С другой стороны, политические цели войны: завоевание, покорение, господство над другими народами — также лежат вне всякого состязания. Агональный момент вступает в действие с той минуты, когда воюющие стороны начинают видеть друг в друге противника, сражающегося за то, на что он имеет право. И если даже за их желанием воевать скрывается всего-навсего голод, что впрочем случается редко, для них самих война выступает как дело священного долга, чести или возмездия. Стремление к материальной власти, даже в условиях развитых культурных отношений, и даже если сами государственные деятели, планировавшие эту войну, целью ее провозглашают вопрос власти, в основном полностью подчинено мотивам гордости, славы, престижа и видимости превосходства и верховенства. Все крупные наступательные войны с древности и до наших дней объясняются понятным каждому термином *слава* гораздо существеннее, нежели какой-либо рациональной теорией экономических сил и расчетами политического характера. Нынешние вспышки прославления войны, нам, увы, уже слишком хорошо знакомые, фактически возвращают нас к ассириовавилонскому мнению, которое сводилось к тому, что истребление врагов есть божья заповедь в чаянии священной славы.

В некоторых архаических формах войны игровой характер, по природе ей свойственный, выражается самым непосредственным и галантнейшим образом. В фазе культуры, когда отправление правосудия, жребий, игра на удачу, спор об заклад, вызов, единоборство и суд божий, как вещи священные, располагались рядом друг с другом в одной сфере понятий, как мы уже это пытались описать выше, война, по роду ее, неминуемо должна была

попасть в тот же самый круг представлений. Война ведется, дабы через испытание победой или поражением сподобиться решения, освященного соизволением богов. Решение можно вытянуть метанием жребия или мерясь силами в метком слове, а то и берясь за оружие. Если выбирают последнее, то исход выявляет волю богов столь же непосредственно, как и при других испытаниях. В слове *ordale* [*ордалия*]⁵, *oordeel*, английском *ordeal* [*приговор*] самом по себе некая особая связь с божеством несколько не выражена, но каждое в должных формах полученное решение — это приговор божественных сил. И лишь на следующем, втором уровне терминологическое понятие божественного приговора связывается с определенными доказательствами вмешательства чудодейственных сил. Чтобы лучше понять эту взаимосвязь, нужно, собственно говоря, отвлечься от нашего разделения понятий на юридические, религиозные и политические. То, что мы называем *правом*, в архаическом мышлении с таким же успехом может именоваться *волей богов* или *проявлением высших сил*. Жребий, борьба и попытка убедить словом в равной мере служат *вещественными доказательствами* воли богов. Борьба в равной мере является одной из форм судопроизводства, так же как и гадание или судебная тяжба. Но учитывая, что в конечном счете священный смысл приписывают любому решению, борьбу опять-таки можно воспринимать как гадание².

Неразделимый комплекс представлений, простирающихся от судебного разбирательства до игры в кости, ярче всего проявляется в архаических культурах в функции единоборства. Оно может иметь различные формы. Это может быть личная *аристейя*⁶, предваряющая или сопровождающая сражение вообще, *поединок*, прославляемый поэтами и составителями хроник, хорошо и повсеместно известный в истории. Характерны, например, такие поединки в битве при Бадре, где Мохаммед разбил курейшитов⁷. Группа из трех воинов бросает вызов равному числу курейшитов. Они представляются и признают друг в друге достойных противников³. В мировой войне 1914 года *аристейя* ожила в

виде вызова на поединок, который прославленные авиаторы посылали друг другу в письмах, сбрасываемых с аэропланов. Личное единоборство может служить оракулом, предвещающим исход будущего сражения. Во всяком случае, китайцам это было известно так же хорошо, как и германцам. Перед началом битвы наиболее отважные бросают вызов противнику. «*La bataille sert à éprouver le Destin. Les premières passes d'armes sont des présages efficaces*»⁴ [«Битва служит для того, чтобы испытать судьбу. Первые же поединки суть вернейшие предзнаменования»]. Но единоборство может происходить и вместо сражения. В Испании во время войны вандалов с алеманнами исход сражения решается поединком⁵⁸, который тем самым служит здесь не предзнаменованием, но замещением битвы, то есть выступает как выраженное в агональной форме краткое доказательство превосходства одной из сторон. Доказательство, что дело, за которое выступает одна из сторон, являет преимущество в силе, говорит о том, что оно — лучше другого: ему благоприятствуют боги, стало быть, оно правое. Однако уже в довольно ранние времена к замене битвы на поединок примешивается мотив, что тем самым это уменьшит кровопролитие. Так, в случае с меровингским королем Теодорихом в битве при Кьерзи-на-Уазе⁹ сами воины говорят: лучше пасть одному, чем погубить целое войско⁶. Как только во времена позднего Средневековья заходит речь о каком-нибудь блистательном, пышном, уже во всех деталях подготовленном поединке, в ходе которого два короля или князя должны будут разрешить свою *querelle* [распрю], настоятельно выдвигается мотив «*pour éviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple*»⁷ [«дабы избежать пролития христианской крови и истребления народа»]. Но старое представление о судебном деле, которое может быть законно решено именно таким образом, всё еще прочно сидит в этом столь цепко удерживаемом обычае. Он уже давно стал международной красивой забавой, тщеславным церемониалом, однако приверженность этой форме и серьезность, с которой к ней прибегают, всё еще

выдают ее происхождение от древних священных обычаев. Даже Карл V дважды по всей форме вызывал на поединок Франциска I⁸, и этот случай, видимо, был не последним¹⁰.

Единоборство взамен сражения едва ли можно противопоставлять судебному поединку, которым разрешают правовой спор. Известно, какое важное место уделяли судебному единоборству законы и обычаи Средневековья. Спорный вопрос — независимо от того, видеть ли в судебном поединке, вместе с Бруннером и другими⁹, божий суд или же разделять мнение Шрёдера и прочих¹⁰, не выделяющих его из ряда вещественных доказательств, — в значительной мере лишается смысла, если такой поединок рассматривать в его подлинной сущности сакрального агона, который в качестве такового не только служит правовым доказательством, но и выявляет милость богов.

Судебное единоборство, даже если оно и приводит порой к горестному исходу¹¹, изначально склонно к тому, чтобы выдвигать на первое место свои формальные стороны и тем самым выделять свои игровые черты. Уже сама возможность проводить такой поединок, прибегая к помощи наемных бойцов, выдает его ритуальный характер, — ведь именно сакраментальные действия допускают, в общем, такую замену. Ограничения относительно разрешенных видов оружия и особые затруднения, с помощью которых стараются обеспечить равные шансы неравноценным противникам, — как, например, случай, когда мужчина становился в яму по пояс, дабы сразиться с женщиной, — всё это обычные приемы в играх с оружием. Если судебный поединок в позднем Средневековье, видимо, протекал, как правило, без больших повреждений и превратился в своего рода спортивное выступление, остается всё же сомнительным, нужно ли видеть в этом его ослабление до игровых форм — или же игровой характер этого обычая, не исключающий, впрочем, кровавой серьезности, скорее всего, лежит в основе самой его сущности.

Последний *trial by battle* [суд боем] по гражданскому иску в Court of Common Pleas [Суде по гражданским делам] состоялся

в 1571 г. на прямоугольной площадке со стороною в 60 футов, выделенной на Тотхилл филдз в Вестминстере. Схватка могла продолжаться от восхода солнца до того времени, когда станут видны на небе первые звезды, но должна была закончиться тотчас же, едва одна из сторон, сражавшихся с помощью дубин и щитов, признает свое поражение, — для чего следовало произвести, как то предписывалось еще *Каролингскими капитуляриями*¹¹, «ужасное слово» *craven* [сдаюсь]. Вся эта церемония, по описанию Блэкстона, имела «a near resemblance to certain rural athletic diversions»¹² [«близкое сходство с некоторыми сельскими атлетическими забавами»].

Если явный элемент игры присущ судебному поединку, так же как и полностью фиктивной дуэли властителей, то это справедливо и для обычной дуэли, что хорошо известно некоторым европейским народам вплоть до нашего времени. Поруганная честь мстит за себя, прибегая к дуэли. Оба понятия: поруганной чести и необходимого отмщения, — наряду с их неослабевающим психологическим и социальным значением вообще, особенно свойственны архаической сфере культуры. Чья-либо полноценность должна обнаруживаться публично, и если признанию ее угрожает опасность, ее приходится подтверждать или завоевывать вновь, прибегая к действиям, которые носят агональный характер. Признание личной чести не зависит от того, основывается ли оно на справедливости, действительном положении вещей или каких-либо иных этических принципах. Разыгрывается не более не менее как социальная значимость человека. Можно оставить без внимания вопрос, не коренится ли дуэль именно в судебном поединке. В сущности, это всё та же самая вечная борьба за престиж, который является изначальной ценностью и представляет собою и власть, и право. Местью удовлетворяется чувство чести, каким бы извращенным, преступным или болезненным оно ни было. Выше мы уже видели, что фигура Дике иногда не вполне ясно отличима от Тюхе, или Фортуны. Так же точно в эллинской иконографии она сливается во-

едино с Немезидой, богиней мести^{13 12'}. Дуэль выдает свою фундаментальную идентичность с судебным решением также и тем, что, подобно судебному поединку, она не накладывает долга кровной мести на кровных родичей того, кто лишается жизни в ходе дуэли, при условии, что дуэль была проведена по всей форме.

Во времена, сохраняющие отпечаток прочных аристократических и военных традиций, дуэль могла принимать чрезвычайно кровавые формы, когда и первые действующие лица, и секунданты, разбившись на группы, вступали друг с другом в рыцарский поединок на пистолетах. Это было принято в XVI в. во Франции. Незначительная дворянская ссора перерастала в кровавую стычку между шестью или восемью участниками. Честь обязывала секундантов также не уклоняться от этого. Монтень рассказывает о такого рола дуэли между тремя миньонами Генриха III и тремя придворными Гиза^{13'}. Ришелье борется с этим обычаем^{14'}, но и при Людовике XIV дуэли уносят немало жертв. С другой стороны, вполне в соответствии с сакральным характером, присущим и обычной дуэли с самых ее истоков, схватка не нацелена на смертельный исход, и одно уже пролитие крови считается достаточным для удовлетворения чести. Поэтому современную французскую дуэль, продолжающуюся, как правило, не далее чем до первого ранения, ни в коем случае не следует рассматривать как смехотворный упадок некогда серьезных обычаев. Дуэль в своей сущности — это ритуальная игровая форма, это регламентация внезапно свершающегося убийства, вызванного безудержным гневом. Место схватки — это игровое пространство, равное оружие должно быть тщательно сверено; подается знак к началу и к прекращению дуэли, предписывается число выстрелов. Появления крови уже самого по себе достаточно для выполнения требования, чтобы поруганная честь была отомщена кровью.

Агональный элемент в настоящей войне не поддается точному взвешиванию. В ранних фазах культуры в стычках между пле-

менами и отдельными группами состязательный элемент, пожалуй, еще не получил достаточного развития. Разбойничьи нападения, убийство из-за угла, охота на людей существовали всегда — от голода, из-за страха, из-за религиозных представлений и жажды крови. Понятие же войны возникает, собственно, лишь тогда, когда особое, патетическое настроение охватывающей всех враждебности делается отличным от распри между отдельными людьми, а до некоторой степени и родовой ненависти. Такое различие помещает войну не только в сакральную, но одновременно и в агональную сферу. Война тем самым возвышается до святого дела, где все вместе могут помериться силами, испытывая свой жребий, — короче говоря, она попадает в такую сферу, где право, жребий, престиж всё еще пребывают в неразрывном единстве. Тем самым она вступает немедленно в сферу чести. Она делается священным установлением и как таковое облекается той духовной и материальной орнаментикой, которой располагает данное племя. Это не означает, что война ведется теперь по нормам кодекса чести и в формах отправления культа. Грубая сила властвует в полной мере. Война, однако, рассматривается в свете священного долга и чести и до некоторой степени разыгрывается в присущих им формах. При этом всегда трудно выявить, до какой степени подобные представления действительно оказывают влияние на ведение войны, в какой мере они управляют ею. Большая часть того, что мы извлекаем из исторических источников об этих «битвах в прекрасном стиле», покоится на литературном видении битв современниками или их потомками, отразившемся в песнях, эпосе или хронике. В игру вступают всевозможные прекрасные изобразительные картины и романтический или героический вымысел. И всё же было бы неверно полагать, что облагораживание войны вознесением ее в область морали и ритуала есть чистая фикция, а эстетический облик сражения — личина его жестокости. Если бы даже так оно и было, представления о войне как величественной игре чести и добродетели сформулировали идею рыцарства, идею благород-

ного воина. Более того: в дополнение к представлениям о рыцарском долге, достоинстве рыцаря, на античной и христианской основе, была возведена система международного права. А эти две идеи: рыцарства и международного права — вскормили понятие подлинной человечности.

Выхватывая те или иные примеры из разных культур и эпох, высветим агональный, и тем самым игровой, элемент войны. Прежде всего — одна небольшая деталь, предваряющая дальнейшие рассуждения: английский язык всё еще использует выражение *to wage war*, буквально *состязаться (weddén) в войне, вызвать на брань*, бросив символический *gage* [заклад] в середину круга.

Два примера из истории Эллады. Война между двумя городами острова Эвбея, Халкидой и Эретрией, в VII в. до Р. Х.¹⁵ велась, согласно легенде, как состязание. Торжественный договор, устанавливающий правила брани, был засвидетельствован в храме Артемиды. Время и место битвы были указаны. Метательное оружие: дротик, лук и праща — было запрещено, можно было использовать только мечи и копья. Более известен другой пример. После победы при Саламине¹⁶ греки отправились к Истму для распределения наград — что носило там наименование *аристейя* — воинам, особо отличившимся в битве. Военачальники принесли свои голоса на алтарь Посейдона: за тех, кто достоин был первого и кто — второго места. Все голосовали за самих себя как за первых, но вторым большинство отметило Фемистокла, и поэтому он превзошел всех. Взаимная зависть помешала, однако, этому решению войти в силу¹⁴. Когда Геродот, рассказывая о битве при Микале¹⁷, говорит, что острова и Гелеспонт были боевыми трофеями (ἄεθλα, ἄετλα) и для эллинов, и для персов, значение этого не выходит за пределы расхожей метафоры. По-видимому, сам Геродот испытывает сомнение относительно оценки взгляда на войну как на состязание. В вымышленном совете при дворе Ксеркса устами Мардония¹⁸ он порицает безрассудное поведение греков, которые торжественно объявляют друг другу войну, а затем имеют обыкновение

подыскивать красивое и ровное поле для битвы, куда и выходят сражаться — к обоюдному вреду и победителей, и побежденных. Им бы следовало улаживать свои распри с помощью глашатаев и послов, а если уж непременно придется сражаться, отыскивать место, где напасть на них будет всего труднее¹⁵.

Похоже, что литературным описаниям и восхвалениям благородных рыцарских войн почти всегда сопутствует критика, противопоставляющая им выгоды тактических или стратегических преимуществ. Поразительно в этом отношении сходство Китая и средневекового Запада. О победе может идти речь лишь в том случае — следуя изображаемой Гране картине ведения войны в феодальном Китае^{16 19}, — если сражение возвышает честь полководца. Это обеспечивается не столько достигнутыми преимуществами — и тем более не тем, что их используют до предела, — сколько проявлением умеренности. Двое вельмож, Цинь и Цзинь, расположили свои войска в боевом порядке друг против друга, не начиная сражения. Ночью к Циню приходит посланец от Цзиня и уведомляет его, чтобы тот приготовился: «С обеих сторон уже достаточно воинов! Встретимся же наутро друг с другом, я вас вызываю!» Но люди Циня замечают, что взгляд у посланного к ним не очень-то тверд и голос его звучит не слишком уверенно. И вот Цзинь уже потерпел поражение. «Войско Цзиня боится нас. Оно вот-вот обратится в бегство! Отбросим врагов к реке! Мы наверняка разобьем их». Но войско Циня не трогается с места, и противник может спокойно покинуть поле проигранной битвы. Честь препятствует последовать такому совету. Ибо: «Не дать подобрать убитых и раненых — это бесчеловечно! Не дожидаться урочного времени, загонять противника в угол — это же трусость...»¹⁷.

И одержавший верх скромно отказывается водрузить знак победы на поле битвы: оно хорошо было, когда древние цари, сиявшие добродетелями, сражались с врагами Неба, срывая тем самым покровы зла, «здесь же нету виновных, это вассалы, явившие свою верность до самой смерти. К чему тогда знак победы?»

При сооружении военного лагеря его тщательно ориентируют по странам света. Устройство такого лагеря обусловлено строгими правилами, ибо речь идет о повторении плана столичного города. Положения, подобные приведенному, явственно выдают принадлежность всего этого к сфере сакрального¹⁸. Оставим в стороне вопрос о существовании сакральных истоков в структуре римского военного лагеря — мнение, которого придерживается Ф. Мюллер и другие. Ясно, что изобилующие пышными сооружениями, богато украшенные военные лагеря позднего Средневековья, такие, как, например, лагерь Карла Смелого под Нейссом в 1475 г.²⁰, являются замечательным доказательством тесной взаимосвязи между кругом идей, имеющих отношение к турнирам, и сферой военных действий.

Обычай, проистекающий из отношения к войне как к благородной честной игре и время от времени проявляющийся даже в условиях нынешнего, абсолютно бесчеловечного ведения войн, это обмен любезностями с неприятелем. Определенный элемент сатиры, позволяющий с еще большей уверенностью говорить об игровом характере этого обычая, порой оказывается здесь не лишним. В китайских феодальных войнах противнику посылают кувшин вина, который торжественно выпивается в память о свидетельствах поддержания чести в былое мирное время¹⁹. Противники приветствуют друг друга, всячески выражая почтительность, обмениваются подарками и оружием на манер Главка и Диомеда²¹. Еще при осаде Бреды Фридрихом Генрихом в 1637 г.²², — если добавить сюда пример из недавней нашей истории, — комендант города приказывает любезно вернуть графу Нассау четверку лошадей, захваченную осажденными, добавив 900 гульденов для раздачи его солдатам. Порой враги дают насмешливые и оскорбительные советы. В распре между Цинем и Чжоу воин одного из них с докучным терпением показывает другому, как вытащить из грязи колесницу, и получает в награду: «Мы же не привыкли обращаться в бегство, как вы»²⁰. Около 1400 г. некий граф Фирнебург объявляет сражение горо-

ду Аахену в определенный день и в определенном месте, советуя тотчас же доставить туда из Гюлика тамошнего дроста²³, виновника означенной ссоры²¹.

Такая договоренность о месте и времени битвы формирует кардинальную черту отношения к войне как к честному состязанию, одновременно являющемуся правовым разрешением спора. Выделение площади для сражения, поля битвы, может быть полностью идентифицировано с ограждением — немецкое *hegen* — места судебного разбирательства. Мы находим описание этого в древненорвежских источниках: деревянными кольшками или ветками лещины обносят место будущей битвы. Представление об этом до сих пор сохраняется в английском выражении *a pitched battle* для сражения, проходящего с соблюдением правил военного дела. До какой степени и вправду поддерживалось действительное разграничение поля битвы в войнах, которые шли всерьез, сказать трудно. Уже по самой своей сути это сакральная форма и как таковая всегда могла быть обозначена чисто символически с помощью тех или иных знаков, выступавших как действительное ограждение. Торжественное предложение времени и места сражения запечатлели многочисленные примеры из средневековой истории. Но здесь же одновременно выявляется и то, что прежде всего это не более чем форма, поскольку предложение это, как правило, оставляют без внимания или же отвергают. Карл Анжуйский дает знать римскому королю²⁴ Вильгельму Голландскому,

dat hi selve ende sine man
recht tote Assche op der heiden
sijns dre daghe wilde verbeiden²².

что вместе с войском, на лугу,
точь-в-точь у Ассе, без движенья,
три дня он будет ждать сраженья.

Герцог Иоанн Брабантский в 1332 г. через герольда, сжимающего в руке обнаженный меч, предлагает королю Иоанну Богемскому определенный день — среду — и определенное место для битвы, с просьбой дать согласие или сообщить о своих по-

желаниях²⁵. Король, однако же, хотя и вполне являл собою образец следования чрезмерно преувеличенной рыцарской моде по обычаю того времени, вынуждает герцога провести целый день в ожидании под дождем. Битве при Креси (1346 г.) предшествовал обмен посланиями, причем король Франции предлагал королю Англии на выбор два места и один из четырех дней — а то и больше, — для того чтобы провести сражение²³. Король же Эдуард сообщал, что он не мог переправиться через Сену и целых три дня понапрасну ждал неприятеля²⁶. Однако при Нахере, в Испании, Генрих Трастамарский действительно отказывается от своей более выгодной позиции только ради того, чтобы любой ценою сразиться с неприятелем на открытом месте, — и проигрывает сражение²⁷.

Сакральная форма сводится здесь к предписываемой учтивости, к игре рыцарской чести, не слишком теряя при этом, собственно говоря, своего изначального, всё-таки по существу игрового характера. Пересиливающий интерес выиграть битву сдерживал воздействие обычая, который коренился в более ранних культурных установлениях прошлого и именно там обладал значимостью²⁴.

В том же ключе, что и предложение времени и места сражения, лежит притязание на твердо установленный в соответствии с вопросами чести боевой порядок и требование, чтобы победитель три дня оставался на поле брани. Первое, а именно право на начало сражения, иногда установленное особой хартией или переданное в качестве лена определенным родам или землям, часто служило поводом к жестоким расправам, в том числе и с роковыми последствиями. В знаменитой битве при Никополесе в 1396 г., где отборное рыцарское войско, с пышным великолепием выступившее в крестовый поход, было уничтожено турками, шансы на победу были упущены именно из-за таких тщеславных соображений первенства²⁸. Оставим в стороне вопрос, не следует ли в постоянно выдвигаемом требовании оставаться три дня на поле битвы видеть не что иное, как *sessio tridua* [трех-

дневное заседание] из области права. Бесспорно то, что со всеми этими из столь далеко отстоящих областей унаследованными обычаями церемониального и ритуального характера война отчетливо выявляет свое происхождение из примитивно-агональной сферы, где игра и борьба, право и метание жребия всё еще нераздельно соседствовали друг с другом²⁵.

Если войну агональную и сакральную назвать архаической, это вовсе не будет означать, что на ранних стадиях культуры любая схватка проходила в форме обусловленного правилами боевого состязания или что в современной войне агональному элементу больше нет места. Во все времена существует человеческий идеал честной борьбы за правое дело. Но этот идеал с самого начала искажается грубой действительностью. Воля к победе всегда сильнее, чем самоограничение, накладываемое чувством чести. Хотя человеческая культура может ставить пределы насилию, идти на которое чувствует себя вынужденным то или иное общество, необходимость одержать победу настолько сильно овладевает воюющими сторонами, что людская злоба постоянно порывает со всеми правилами игры и позволяет себе всё, что может измыслить рассудок. Архаическое общество очерчивает границы дозволенного, то есть, другими словами, правила игры, непосредственно для тесного круга своих соплеменников или себе подобных. Честь, которой хотят оставаться верными, действительна только для себе подобных. Признавать правила должны обе стороны конфликта, иначе эти правила никуда не годятся. Затевая дело с равным противником, люди вдохновляются в принципе чувством чести, с чем связаны дух состязания, требование определенного самообуздания и пр.²⁶ Но как только борьба ведется против тех, кого принимают за низших, называют ли их варварами или как-нибудь по-другому, всякие ограничения исчезают, насилие творится в полную меру, и мы видим историю человечества, запятнанную отвратительной жестокостью, которой вавилонские и ассирийские цари гордились как богоугодным делом. Фатальное развитие технических и политических

возможностей и далеко зашедшее выкорчевывание нравственных устоев в новейшее время почти во всех отношениях сделали бездейственной, даже в условиях вооруженного мира, с таким трудом обретенную конструкцию военного права, когда противник признается равноценной стороной, притязающей на честное и почетное обращение.

На смену примитивному, укорененному в самовосхвалении идеалу чести и благородного происхождения, в более развитых фазах культуры приходит идеал справедливости, или, лучше сказать, он примыкает к первому и, при том что на практике воплощение его могло быть достойно крайнего сожаления, в конце концов становится признанной и достойной подражания нормой человеческого общежития, которое тем временем из соприкасающихся между собой племен и кланов разрастается в сообщество больших народов и государств. Международное право берет начало в агональной сфере как представление, что «это вопреки чести, это противу правил». Как только система обусловленных международным правом обязательств достигает определенного уровня зрелости, для агонального элемента в отношениях между государствами она оставляет не много места. Ибо она пытается возвести в правовое понятие инстинкт политического соперничества. Сообщество государств, построенное на положениях общепризнанного международного права, не имеет более почвы для агональных войн в пределах своего круга. Но оно при этом вовсе не утрачивает всех черт игрового сообщества. Разделяемые им принципы равноправия противостоящих сторон, дипломатические формы, взаимные обязательства верности договорам и официальное расторжение ранее заключенных соглашений формально уподобляются правилам игры, связующим сообщество государств, в той степени, в какой находит признание сама игра, то есть необходимость упорядоченного человеческого общежития. Но на сей раз эта *игра* есть сама основа всякой культуры. И наименование *игра* здесь приемлемо до некоторой степени лишь формально. Ибо фактически дело

зашло столь далеко, что система международного права не обладает больше всеобщим признанием как основа культуры; по крайней мере, относятся к ней с подозрением. Как только члены сообщества государств на практике отвергают обязательность международного права или хотя бы в теории выдвигают на первый план в качестве единственной нормы отношений между государствами интересы и власть своей группы, будь то народ, партия, класс, Церковь или государство, то с последним чисто формальным остатком игрового поведения исчезают также всякие притязания на культуру, и общество скатывается до уровня еще более низкого, чем архаическая культура. Так безраздельное насилие вновь вступает в свои «права».

Отсюда явственно следует важный вывод, что без поддержания определенного игрового поведения культура вообще невозможна. Но и в обществе, совершенно одичавшем из-за отказа от каких бы то ни было правовых норм, агональный инстинкт все не исчезает, ибо он коренится в самой природе человека. Врожденное стремление быть первым и тогда сталкивает отдельные группы друг с другом и в безумном самовозвышении может их привести к неслыханным крайностям ослепления и безрассудства. Хватаются ли они за устаревшее учение об экономических отношениях как движущей силе истории, провозглашают ли совершенно новое мировоззрение, чтобы дать имя и форму жажде восторжествовать над соперниками, в основе всегда речь идет о желании победить, пусть даже известно, что в этом *победить* и речи уже не может быть о *победе*.

Состязаться для того, чтобы показать свое первенство, без сомнения, является для культуры в период ее становления формирующим и облагораживающим фактором. На стадиях еще наивного детского сознания и живых понятий сословной чести такое состязание порождало горделивую личную доблесть, неотъемлемую черту юной культуры. И не только это: в неизменных, всегда освященных культом боевых играх вырастают сами

культурные формы, развивается структура общественной жизни. Жизнь благородных сословий принимала форму возвышенной игры чести и доблести. Но именно потому, что в жестокой войне сама эта благородная игра может осуществиться лишь в весьма незначительной степени, ее переживают не иначе как эстетическую социальную фикцию. Кровавое насилие лишь в малой части позволяет себя загнать в благородные культурные формы. Так что духовные силы общества всё снова и снова ищут выхода в прекрасных образных воплощениях героической жизни, свершающейся при благородном соперничестве в идеальной сфере чести, добродетели и красоты. Идея благородного единоборства остается, таким образом, одним из сильнейших импульсов культуры. Если она разворачивается в систему боевой атлетики, праздничной коллективной игры, поэтического возвышения жизненных отношений, как в рыцарстве западного Средневековья или в японском бусидо, то эта образность сама будет существенно воздействовать на культурную и личную позицию и деятельность, закаляя мужество и повышая чувство долга. Приведенная в систему благородная битва как жизненный идеал и форма жизненного уклада преимущественно связана с такой общественной структурой, в которой многочисленная военная знать среднего достатка находится в зависимости от княжеской власти, наделенной священным авторитетом, при том что верность своему господину является центральным мотивом существования. Только в таком обществе, в котором свободному человеку не нужно трудиться, может процветать рыцарство с его неизбежной потребностью помериться силами, с его турнирами. Здесь относятся всерьез к игре провозглашения фантастических обетов о свершении неслыханных героических подвигов, здесь углубляются в вопросы гербов и флагов, здесь объединяются в ордена и оспаривают друг перед другом ранг или первенство. Только феодальная аристократия имеет для этого время и испытывает к этому расположение. Этот обширный агональный комплекс идей, обычаев и уставов в наиболее чистом виде очер-

чивается на средневековом Западе, в мусульманских странах и в Японии. Возможно, еще явственнее, чем в христианском рыцарстве, проявляется фундаментальный характер всего этого в Стране восходящего солнца. Самурай придерживался воззрения, что серьезное для обыкновенного человека — для доблестного лишь игра. Благородное самообладание перед смертельной опасностью — для него это всё. Словесная перепалка, о чем шла уже речь выше, может возвышаться до благородного рыцарского обычая, в котором противники выказывают свое владение героической формой. К этому феодальному героизму относится также презрение человека благородного происхождения к материальной стороне жизни. Японец знатного рода демонстрировал хорошее воспитание тем, что не знал достоинства монет. Японский князь Кэнсин, воевавший с другим князем по имени Сингэн, жившим в горах, узнал, что третий князь, открыто не воевавший с Сингэном, отрезал путь, по которому доставляли соль. Тогда Кэнсин велел своим подданным вдоволь снабдить своего противника солью, написав ему, что находит такой способ экономической войны достойным презрения: «Я сражаюсь не солью, а мечом»²⁷. Вот еще один случай верности правилам игры.

Нет сомнений в том, что этот идеал рыцарской чести, верности, доблести, самообладания и чувства долга весьма существенно развивал и облагораживал те культуры, которые его почитали. И хотя он находил свое выражение по большей части в фантазии или вымысле, тем не менее он определенно способствовал воспитанию и общественному проявлению духовных сил личности и повышал нравственный уровень. К тому же исторический образ подобных культурных форм, который в эпическом и романтическом ореоле столь чарующе встает перед нами в средневеково-христианских и японских источниках, неоднократно склонял даже самые кроткие умы прославлять войну как источник знаний и добродетели гораздо громче, чем она могла бы заслуживать. Темы восхваления войны как источника

духовных сил человека иной раз затрагивали весьма необдуманно. Джон Раскин зашел чересчур далеко, когда перед кадетами Вулиджа²⁹ превозносил войну как неперемное условие всех чистых и благородных мирных искусств. «No great art ever yet arose on earth, but among a nation of soldiers» [«Никакое великое искусство никогда еще не возникало на земле, кроме как среди нации солдат»]. «There is no great art possible to a nation but that which is based on battle» [«Никакое великое искусство невозможно для нации, кроме как рожденное в битве»]. «I found, in brief, — продолжает он далее, не без некоторой наивной поверхностности обращаясь с историческими примерами, — that all great nations learned their truth of word, and strength of thought, in war; that they were nourished in war, and wasted by peace; taught by war, and deceived by peace; trained by war, and betrayed by peace; — in a word, that they were born in war, and expired in peace» [«Коротко говоря, для меня ясно, <...> что все великие нации учились правдивости слова и оттачивали мысль в войне; что они вскормлены были войною и опустошаемы миром; научены войною и обмануты миром; натренированы войною и преданы миром, — одним словом, они рождались в войне и угасали в мире»].

В этом, конечно, есть доля истины, и сказано это достаточно метко. Но сам Раскин тотчас же достигает свою собственную риторику: всё это относится *не ко всякой* войне. Он определенно подразумевает «the creative, or foundational war, in which the natural restlessness and love of contest among men are disciplined, by consent, into *modes of beautiful — though it may be fatal — play*» [«закладающую основы, созидательную войну, в которой природное беспокойство и любовь человека к соперничеству дисциплинируются с общего согласия в *формы прекрасной — хотя, возможно, и роковой — игры*»]. В его глазах человечество изначально делится на две «races; one of workers, and the other of players» [«расы; одну — рабочих, и другую — игроков»], то есть воинов, «proudly idle, and continually therefore needing recreation, in which they use the productive and laborious orders partly

as their cattle, and partly as their puppets or pieces in the *game of death*» [«горделиво праздных и поэтому постоянно нуждающихся в забавах, для которых они используют производящие и трудящиеся слои населения частью как скот, частью как марионеток или пешек в *игре со смертью*»]. В беглом замечании Раскина относительно игрового характера архаических войн вплотную соседствуют глубокая пронизательность и поверхностное скольжение мысли. Самое важное здесь то, что он понял роль игрового элемента. Он считает, что архаический идеал воинства был воплощен в Спарте и в рыцарстве. Однако сразу же после вышеприведенных слов присущее ему искреннее и честное мягкосердечие не может не отомстить за этот патетический выпад, и его сочинение, написанное под впечатлением бойни гражданской войны в Америке³⁰, переходит в такое страстное обличение *современной* войны (1865 г.), какое только можно себе представить²⁸.

Одна из добродетелей, по-видимому, действительно произросла в сфере аристократической и агональной воинской жизни этой ранней эпохи, а именно верность. Верность — это преданность лицу, делу или идее, не требующая дальнейших обсуждений причин этой преданности и не допускающая сомнений в ее непрекращающейся обязательности. Это позиция, в сильной степени свойственная самой сути игры. Не нужно слишком далеко искать, чтобы предположить в этой сфере примитивной жизненной игры истоки добродетели, которая и в чистейшей своей идее, и в самых чудовищных извращениях внесла столь сильный фермент в историю.

Как бы то ни было, на почве рыцарства взошли, блистательно расцвели и дали богатые плоды культурных ценностей эпическое и лирическое выражение благороднейшего содержания, пестрое и прихотливое искусство украшения, изящные формы церемониала и условностей. От рыцаря через *bonnete homme* [благородного человека] XVII столетия идет прямая линия к современному джентльмену. Латинский Запад ввел в этот культ

благородной воинской жизни и свой идеал куртуазной любви, которые столь тесно переплелись друг с другом, что в конце концов ут́ок скрыл основу.

И еще одна вещь должна быть здесь упомянута. Говоря обо всем этом как о прекрасных формах в рамках культуры, каковы-ми предстает перед нами рыцарство в традициях разных народов, мы должны считаться с опасностью упустить из виду его сакральный фон. Всё то, что мы видим теперь как прекрасную и благородную игру, было некогда священной игрой. Рыцарское посвящение, ристалище, орден, обет имеют своим источником, без сомнения, обычаи инициации доисторического, далекого прошлого. Невозможно указать все звенья в этой цепи развития. В особенности средневековое христианское рыцарство известно нам главным образом как всё еще искусственно сохраняемый в своем статусе, частично намеренно вновь возрождаемый элемент культуры. Чт́о значило рыцарство со своей великолепно разработанной системой кодекса чести, придворных обычаев, геральдики, орденских союзов, турниров еще в эпоху позднего Средневековья, я уже пытался обстоятельно рассказать в другом месте²⁹. Прежде всего в этой области и стала мне ясна внутренняя взаимосвязь игры и культуры.

ГЛАВА ШЕСТАЯ

ИГРА И МУДРСТВОВАНИЕ

Желание показать себя первым проявляется в стольких формах, сколько возможностей предоставляет данное общество. Способы, которыми люди состязаются друг с другом, столь же различны, как и вещи, за которые они борются, и действия, в которых они принимают участие. Всё решает жребий, либо сила и ловкость, либо кровавая схватка. Соревнуются в мужестве или выносливости, искусности или знании, в бахвальстве и хитрости. Дается задание помериться силами или умением, сделать что-нибудь особенно трудное, какую-нибудь сложную вещь, выковать меч, найти необычную рифму. Участвующим задают вопросы, на которые нужно ответить. Состязание может принимать такие формы, как божий суд, пари, судебное разбирательство, дача обета или загадывание загадок. Во всех этих видах оно, в сущности, остается игрой, и в этом качестве игры лежит исходная точка для понимания функции состязания в культуре.

В начале всякого состязания стоит игра, то есть договоренность о том, чтобы в границах места и времени, по определенным правилам, в определенной форме совершить нечто такое, что приносит разрешение некоего напряжения и находится при

этом вне обычного течения жизни. Что должно быть совершенно и что станет выигрышем — вопрос, который в игровой задаче вырисовывается как вторичный.

Необыкновенным сходством отмечены во всех культурах обычаи состязания и значение, которое им придают. Это почти совершенное формальное сходство уже само по себе доказывает, как сильно вся игровая, агональная деятельность связана с глубинной основой душевной жизни человека и жизни общества.

Быть может, еще яснее, чем в областях права или войны, которые были рассмотрены выше, подобие форм архаической культуры сказывается в состязаниях в знании и мудрости. Для раннего человека что-то мочь или сметь означает власть, а что-то знать — волшебную власть. По сути, для него всякое определенное сведение священно, это есть тайное и колдовское знание. Ибо для него, собственно, всякое отдельное знание находится в прямой связи со всем миропорядком. Упорядоченный ход вещей, установленный и определенный богами, сохраняемый и поддерживаемый отправлением культа для сохранения жизни и на благо человека, этот *гам*, если назвать его древнеиндийским словом, ничем иным не оберегается столь надежно, как знанием человека о священных вещах и их тайных именах, знанием о происхождении мира.

Участвующие в священных празднествах состязаются в этом знании, ибо в выговариваемом слове оживает воздействие на миропорядок. Состязания в сакральном знании укоренены в самых глубинах культа и являются его существенной составной частью. Вопросы, которые жрецы по очереди или по вызову задают друг другу во время жертвоприношения, суть в полном смысле слова загадки, по форме и направленности совершенно подобные загадкам, которые задают при совместной игре.

Функция сакрального противоборства в загадывании загадок нигде не проявляется так отчетливо, как в ведической традиции. Во время больших праздников с жертвоприношениями эти состязания являются столь же существенной частью всего действия в

целом, как и сама жертва. Брахманы состязаются в *jātavidyā*, *знании начал*, или в *brahmodya*, что лучше всего передать как *произнесение священных имен*¹. Уже сами наименования священной игры говорят о том, что задаваемые вопросы касаются возникновения космоса. В различных песнях *Ригведы* прямо запечатлены подобные состязания. В гимне I, 164 частично вопросы затрагивают космические явления, частично разгадка соотносит их с теми или иными особенностями ритуала жертвоприношения.

«Я спрашиваю тебя о крайнем пределе земли; я спрашиваю тебя, где пуп земли. Я спрашиваю тебя о семени жеребца; я спрашиваю тебя, что есть высшее место речи»¹.

В гимне VIII, 29 главнейшие боги описываются через их атрибуты в десяти типичных вопросах-загадках, ответом на которые должно служить имя бога².

«Темно-рыжий один из них, переменчивый ликом, нежный и юный; золотом он украшает себя (Сома²). Опустился в лоно, сияющий, мудрый между богами (Агни³)» и т. д.

Очень долго в этих песнях преобладает характер ритуальных загадок, тогда как отгадка опирается на знание ритуала и его символики. В форме загадок, однако, непосредственно зарождается самое глубокомысленное мудрствование относительно основ сущего. Грандиозный гимн X, 129 не без основания был назван Паулем Дойссеном «вещью, возможно наиболее достойной восхищения из всего дошедшего до нас с древнейших времен»³.

1. «Ни бытия не было тогда, ни небытия. Ни воздушного пространства, ни неба. Что двигалось? Где? Под чьей защитой? Состояла ли из воды глубокая бездна?

2. Ни смерти не было тогда, ни не-смерти; день и ночь не различались тогда. Само по себе, без дуновения, дышало лишь Это; и ничего не было, кроме Этого»⁴.

В утвердительных конструкциях этих стихов и двух последующих форма загадки еще только просвечивает сквозь поэтическое построение песни. Но затем опять возвращается прямая форма вопроса.

6. «Кто это знает, кто возвестит здесь, откуда оно возникло, откуда это творение?..»

Если допустить, что эта песня ведет свое происхождение от ритуальной песни-загадки, которая, в свою очередь, представляет собой литературно обработанное повествование о действительно имевших место состязаниях в загадках на празднестве с жертвоприношением, то тем самым со всей возможной убедительностью выстраивается доказательство генетической взаимосвязи между игрой в загадки и священным мудрствованием.

В некоторых гимнах *Атхарваведы*, как, например, в гимнах X, 7 и 8, целые вереницы таких вопросов-загадок собраны вместе, они как бы свободно нанизываются одна на другую и приводятся к одному знаменателю, независимо от того, сопровождаются они ответами или нет.

«Куда удаляются полумесяцы, месяцы, соединяясь с годом? Куда — времена года?.. скажи мне их *skambha!*⁵ Куда, быть там вождедея, спешат вместе две девы, различные с виду, день и ночь? Куда, быть там вождедея, устремляются воды?»

Как это не стихает ветер и дух не знает покоя? Почему никогда не останутся воды, устремленные к истине?»⁶

В этих примерах древнейшего восторга и упоения духа перед тайнами бытия нам не дано провести границу между священной поэзией, мудростью, которая граничит с безумием, глубочайшей мистикой — и пустым набором слов с налетом загадочности. Слово древних священников и певцов постоянно парит над вратами непознаваемого, которые для нас, так же как и для них, остаются закрытыми. Если здесь и есть что добавить, так только то, что мудрствование в этих культовых состязаниях рождается не из пустой игры, но в священной игре. В мудрости упражняются, как в священных искусных ремеслах. Философия возникает здесь в форме игры. Космогонический вопрос о том, как появилось всё то, что есть в мире, всегда был и остается одним из первых вопросов, занимавших ум человека. Экспериментальная детская психология показывает, что значительная доля вопросов,

которые задает шестилетний ребенок, фактически может считаться вопросами космогонического характера: кто заставляет течь воду в реке, откуда берется ветер, вопросы о жизни и смерти и пр.⁷

Вопросы-загадки ведических гимнов прямо ведут нас к наиболее глубоким суждениям *Упанишад*. Здесь, однако, мы не ставим себе задачу более подробно проникнуть в философское содержание священных загадок — но лишь поближе рассмотреть их игровой характер и как можно отчетливее продемонстрировать их значение в истории культуры.

Состязание в загадках, далекое от того, чтобы быть всего лишь забавой, составляет существенную часть культа принесения жертвы. Загадывание загадок так же необходимо, как и сама жертва⁸. Оно понуждает богов. Занятную параллель с этим древнеиндийским обычаем мы находим у народов торадыя на Центральном Целебесе^{9 4}. Загадывание загадок на их праздниках ограничено промежутком времени от момента, когда «беременеет» рис, и до начала уборки урожая — в связи с тем, что «выход на свет» загадок способствует «выходу на свет» колосьев риса. Всякий раз, когда загадку разгадывают, вступает хор с пожеланием: «Хлоп! Выходи-ка на свет, о наш рис, выходите на свет, тугие колосья, там, в горах наверху, там, в долинах внизу!» Во время года, предшествующее этому периоду, какая бы то ни было литературная деятельность запрещается, ибо она могла бы представлять опасность для произрастания риса. Одно и то же слово *wailo* означает *загадку* и *сорго* — полевой злак, который как средство пропитания местного населения был вытеснен рисом¹⁰.

Кто хоть немного знаком с литературой *Вед* и *Брахман*, тот знает, что ее толкования происхождения вещей чрезвычайно расходятся и противоречат одно другому, что они в высшей степени пестры, вычурны и запутанны. Ни взаимосвязи, ни общего смысла там не найти. Если, однако, при этом держать в поле зрения изначально игровой характер космогонических спекуляций, так же как и происхождение толкований из ритуальных загадок,

то становится ясно, что эта запутанность проистекает не столько из хитроумия и суетного корыстолюбия соперничающих друг с другом жрецов, желающих возвысить свою жертву над всеми прочими¹¹, сколько, пожалуй, из того факта, что все эти бесчисленные противоречивые толкования некогда должны были быть столь же бесчисленными разгадками ритуальных загадок.

Загадка являет свой священный, а это значит рискованный, *опасный* характер в том, что в мифологических или ритуальных текстах она почти всегда выступает как *головоломная*, то есть предстает как задание, выполняя которое можно *голову сломить*, поплатиться жизнью, ибо жизнь — это ставка в игре. С этой чертой согласуется и тот факт, что самой высокой мудростью считается умение задать такой вопрос, на который никто не смог бы ответить. Обе эти особенности вместе мы находим в древнеиндийском повествовании о царе Джанаке, который посулил награду в тысячу коров победителю в богословском споре брахманов, пришедших на его праздник жертвоприношения¹². Мудрый Яджвалькья⁵ заранее велит пригнать всех коров к себе и затем с блеском одерживает верх над всеми своими противниками. Когда один из них, Видагдха Сакалья, оказывается не в состоянии дать ответ на один из вопросов, у него тотчас же слетает с плеч голова, что, должно быть, является схоластической версией мотива, что ему придется поплатиться собственной головой. Когда в конце концов никто уже не может задать ему ни одного вопроса, Яджвалькья, торжествуя победу, восклицает: «Достопочтенные брахманы, кто из вас пожелает, пусть спросит меня или пусть спросит всех; или, кто того пожелает, того спрошу я, или я спрошу всех!»

Игровой характер здесь прямо-таки выпячивается наружу. Сама священная традиция вступает в игру. Степень серьезности, с которой этот рассказ был включен в священные тексты, остается неопределенной и в основе своей несущественной, как и вопрос, действительно ли кто-либо из-за того, что не смог разрешить загадку, когда-либо распростился с жизнью. Главное

здесь — игровой мотив как таковой. В греческой традиции сведения о таком состязании в загадках, где поражение стоило жизни, передает в несколько стертом виде рассказ о прорицателях Калхасе и Мопсе⁶. Калхасу было известно пророчество, что он умрет, если встретит прорицателя лучшего, чем он сам. Он встречает Мопса, и они начинают состязание в загадках, которое Мопс и выигрывает. Калхас умирает от огорчения или же кончает с собою от досады за поражение; его ученики уходят с Мопсом¹³. Здесь, как мне кажется, очевиден повторяющийся, хотя и в искаженном виде, мотив убийственной, *головоломной* загадки.

Как постоянный мотив встречается состязание в вопросах, где ставкой является жизнь, в сказаниях *Эдды*. В *Vafþrúðnismál* [*Речах Вафтруднира*] Один состязается в мудрости со всеведущим великаном, носителем знания древнейших времен. Это пари в полном смысле слова, где соперники ценой головы испытывают свое счастье. Сперва спрашивает Вафтруднир, затем Один. Вопросы они задают мифологического и космогонического характера, совершенно так же, как это описано в *Vedax*: откуда взялись день и ночь, откуда зима и лето, откуда ветер? В *Alvissmál* [*Речах Альвиса*] Тор спрашивает карлика Альвиса о том, какие имена носят все вещи у асов, ванов, людей, великанов и карликов, и в мире Хель⁸; в конце концов карлик, как только на него падает дневной свет, оказывается заключенным в оковы. Таковую же форму имеет песнь о Фьёлсвинне. В загадках Хейдрика фигурирует следующий мотив: конунг Хейдрик торжественно обещал, что всякий провинившийся перед ним может спасти свою голову, если загадает ему загадку, которую он, конунг, отгадать не сумеет⁹. Хотя большинство этих песен относится к позднейшим в *Эдде*¹⁰ и намерением поэтов вряд ли было нечто большее, чем искусность стихосложения, связь с сакральными состязаниями в загадках проглядывает здесь со всей очевидностью.

Ответ на вопрос загадки не может быть найден путем размышлений или логических рассуждений. Этот ответ есть некое

разрешение, внезапно открывшаяся возможность разорвать узы, которые наложил на вас тот, кто задал вопрос. Отсюда и то, что правильное решение тотчас же лишает силы спрашивающего. В принципе, на каждый вопрос есть только один ответ. Он может быть найден, если известны правила игры. Правила игры по виду могут быть грамматическими, поэтическими или же ритуальными. Нужно знать язык загадок, нужно знать, какая именно категория явлений обозначается символами колеса, птицы, коровы. Если возможен иной ответ, соответствующий правилам и при этом такой, о каком спрашивающий и не подозревал, — горе ему. С другой стороны, одна и та же вещь может быть представлена или выражена столь многими способами, что ее легко скрыть под покровом бесчисленного количества самых разнообразных вопросов-загадок. Часто решение загадки заключается в знании определенного священного или тайного имени вещей, как, например, в уже упоминавшихся *Vafthrúðnismál* [*Печах Вафтруднира*].

Если бы здесь речь шла о понимании загадки как формы вообще — вместо того чтобы говорить прежде всего об игровом качестве и функции загадки, тогда следовало бы углубиться в этимологические и семантические соотношения, которые связывают слово *raadsel* [загадка] с *raad* [совет], *raden* [советовать; отгадывать], имеющими, казалось бы, двойной смысл: и *een raad geven* [дать совет], и *een raadsel oplossen* [разрешить загадку]. Подобным же образом греческое αἶνος (айнос) — *изречение, высказывание, пословица* — связано с αἰνιγμός, -μα (айнигмос, айнигма) — *загадка*. С точки зрения истории культуры такие жанры, как *гаад* [совет], *гаадсел* [загадка], мифологический эпизод, басня, пословица, очень близки друг другу. Обо всём этом, однако, мы упоминаем здесь лишь *pro memoria**, чтобы затем наметить черты загадки еще и в других направлениях.

* Для памяти (лат.).

Можно было бы сделать вывод, что загадка по сути и изначально является священной игрой, то есть что она лежит поверх границ, разделяющих игру — и серьезное; она чрезвычайно весома, нисколько не теряя при этом своего игрового характера. И если мы видим, что впоследствии она разветвляется в направлениях чистой забавы — и сакральных учений, нам не следует говорить ни о серьезности, опускающейся до шутки, ни об игре, возвышающейся до чего-то серьезного. То, что здесь происходит, можно было бы описать не иначе как процесс, в ходе которого жизнь культуры мало-помалу приводит к размежеванию между этими двумя сферами, которые мы различаем как сферы игры — и серьезности и которые, однако, в своей начальной фазе формируют некую нераздельную духовную среду, где и возникает культура.

Загадка, или, говоря вообще, задаваемый кому-то вопрос, остается, вне своего магического действия, весомым агональным элементом социального общения. В совместных играх загадка сочетается со всевозможными литературными схемами и ритмическими формами — таковы, например, вопросы, задаваемые по цепочке и в нарастающей степени следующие друг за другом, или вопросы о том, что́ превосходит всё на свете, по известному типу: что слаще меда? и т. п. У греков придумывание *апорий*, то есть вопросов, на которые нельзя дать окончательного ответа, как игра было одним из излюбленных совместных занятий. Апории могут рассматриваться как ослабленная форма смертельной загадки. Роковой вопрос Сфинкса проступает словно бы всё еще сквозь игру: ставкой в принципе продолжает быть жизнь¹¹. Красноречивый пример того, каким образом позднейшая традиция претворяет мотив роковой загадки, так что сакральная основа ее дает о себе знать со всей очевидностью, может повесть нам история о встрече Александра Великого с индийскими гимнософистами¹². Овладев одним городом, который оказывал ему сопротивление, Александр велит привести к себе десятерых мудрецов, давших совет воевать против него. Он будет задавать

им неразрешимые вопросы. Кто ответит хуже всех, первым простится с жизнью. Один из них будет в этом судьей. Если он будет судить хорошо, то спасет себе жизнь. Вопросы большей частью носят характер космологических дилемм, игровых вариантов священных загадок ведических гимнов. Кого больше: живых или мертвых? Что больше: земля или море? Что было раньше всего: день или ночь? Ответы на вопросы содержат больше логических уловок, чем мистической мудрости. Когда же наконец один из мудрецов на вопрос, кто же дал наилучший ответ, молвит: один был хуже другого, — то тем самым весь план обесценивается: никто не может быть предан смерти¹⁴.

Расчет на то, чтобы одурачить противника, прибегнув к загадке, существенно важен в *дилемме*, вопросе, ответ на который всегда будет во вред тому, кто отвечает. Это же верно и для загадок, имеющих двойное решение, причем первым приходит в голову одно из них, непристойное; такие загадки мы находим уже в *Атхарваведе*¹⁵.

Среди множества сложных образований, в которых загадка обретает литературную форму, будь то для забавы или для назидания, есть некоторые, заслуживающие особого внимания, поскольку они с чрезвычайной ясностью являют нашему взору связь между игровым и сакральным. Прежде всего это беседа в форме вопросов и ответов религиозного или философского содержания. Она присутствует в самых разных культурах. Ее тема, как правило, — мудрец, которого вопрошают один или несколько других мудрецов. Заратустра предстает таким образом пред шестьюдесятью мудрецами царя Виштасы¹³. Соломон отвечает на вопросы царицы Савской¹⁴. В литературе *Брахман* нередок мотив, когда юный брахмачарин¹⁵, явившись ко двору царя, отвечает на вопросы или сам задает их и так из ученика делается учителем. Едва ли требуется доказательство, что подобная форма самым тесным образом примыкает к архаическому священному состязанию в загадках. Характерен в этом отношении один из рассказов *Махабхараты*¹⁶. Блуждая по лесу, Панда-

вы оказываются у прекрасного пруда. Водяной не позволяет им напиться оттуда, откуда они не ответят на его вопросы. Все, кто тем не менее пытаются попить, падают бездыханными наземь. В конце концов Юдхиштхира говорит, что готов ответить на вопросы водяного. После этого начинается игра в вопросы и ответы, которая великолепно иллюстрирует переход от космологической священной загадки к игре ума и излагает чуть не всё индийское учение об этических нормах.

Здорово рассуждая, религиозный диспут времен Реформации, такой, скажем, как между Лютером и Цвингли в Марбурге в 1529 г. или между Теодором дё Безом и его коллегами с католическими прелатами в Пуасси в 1561 г., прямо продолжает старый, священный обычай¹⁶.

Milindapañha — иными словами, *Вопросы Менандра* — это рукопись на пали, вероятно составленная в начале нашего тысячелетия, которая, хотя и не входит в число канонических, высоко почитается буддистами как на Юге, так и на Севере. Она приводит беседы царя Менандра, во II в. до Р. Х. распространившего господство греков на Бактрию, с великим архатом Нагасеной¹⁷. По содержанию и направленности это чисто религиозно-философское произведение, но по форме и тону оно совершенно отчетливо перекликается с состязанием в загадках. Само начало беседы вполне типично.

«Царь сказал:

— Почтеннейший Нагасена, не пожелаешь ли ты вступить со мною в беседу?

— Когда Ваше Величество желает беседовать со мною, как то делают мудрецы, вступая в беседу друг с другом, тогда я желаю, если же Ты будешь говорить со мною, как разговаривают цари, тогда я не согласен.

— А как беседуют мудрецы, почтеннейший Нагасена? — Следует объяснение:

— Мудрецы не выходят из себя, когда их ставят в тупик, цари же гnevаются».

Тогда царь дает согласие беседовать с ним на равных — совсем как в игре, получившей название *gaber* у Франциска Анжуйского. В беседе принимают участие также придворные мудрецы. Пятьсот *уонака* — ионийцев, греков, и восемьдесят тысяч монахов образуют публику. Нагасена ставит «вопрос в двух остриях, глубокий смыслом, трудно распутываемый, крепче любого узла», и царские мудрецы жалуются, что он терзает их каверзными вопросами, еретическими по духу. Это и вправду то и дело типичнейшие дилеммы, которые Нагасена предлагает вниманию царя, торжествуя и с вызовом: «А ну-ка догадайтесь, Ваше Величество!» Таким образом, перед нами проходят в сократической форме основные вопросы буддистского учения, изложенного в философски простых формулировках.

К жанру религиозных диспутов в форме вопросов и ответов принадлежит в конечном счете и трактат *Gylfaginning* [Видение Гюльви] из *Эдды* Снорри. Ганглери пускается в состоящий из вопросов и ответов разговор с Харом (Высоким), после того как тот вначале привлек внимание конунга Гюльви тем, что жонглировал семью мечами¹⁸.

Последовательные переходы устанавливают связь между священным поединком в загадках о происхождении вещей и состязанием в каверзных вопросах о чести, жизни и благе — с богословско-философским диспутом. К этой же линии примыкают и другие диалогические формы, такие как ритуальное славословие и катехизис. Нигде эти формы не сочетаются и не переплетаются столь сильно, как в *Авесте*, где учение излагается главным образом в виде обмена вопросами и ответами между Заратустрой и Ахура Маздой¹⁹. *Ясны*, литургические тексты ритуала жертвоприношения, несут на себе еще немало следов примитивной игровой формы. Типично богословские вопросы относительно учения, образа жизни и ритуала постоянно чередуются с древними космогоническими вопросами, как, например, в *Ясне*, 44¹⁷. Каждый стих начинается восклицанием Заратустры: «Об этом я вопрошаю Вас, ответствуйте же как есть, о Ахура»,

а затем один за другим следуют вопросы, начинающиеся так: «Кто есть тот, который...» или: «Уж не мы ли...», «Кто подпер землю снизу и воздух так, чтобы они не упали...», «Кто сочетал скорость — с облаками и ветром?», «Кто сотворил благодатный свет и мрак... сон и явь?» И затем, ближе к завершению, примечательный вопрос, который свидетельствует о том, что мы и в самом деле сталкиваемся здесь с пережитком древних состязаний в загадках. «А теперь вопрошаю я Вас... обрету ль я награду, десять кобыл, жеребца и верблюда, коих, о Мазда, мне посулили?» Вопросы же, чисто катехизисные по типу, касаются происхождения и характера благочестия, различения добра и зла, всевозможных сторон непорочности, противодействия злему духу и т. д.

Поистине, тот швейцарский проповедник, который в стране и в век Песталоцци²⁰ назвал написанный им катехизис для детей *Rätselfüchlein* [*Книжечкой загадок*], и представить не мог, что этой своей находкой он вплотную приблизился к древнейшим пластам истории культуры.

Богословско-философский диспут вроде вопросов Нагасены и ответов Менандра в конечном счете подводит нас непосредственно к вопросам научного характера, которые ставили перед придворными учеными и мудрецами из чужих земель владетельные князья более позднего времени. До нас дошел список вопросов, с которыми император Фридрих II Гогенштауфен обратился к своему астрологу Михаилу Скоту¹⁸, а также ряд философских вопросов, направленных мусульманскому ученому Ибн Сабину в Марокко²¹. Первый из указанных списков примечателен в свете рассматриваемой нами темы прежде всего смешением космологического, естественно-научного и богословского. На чем покоится Земля? Сколько всего небес? Как восседает Господь на Своем троне? В чем различие между осужденными душами и падшими ангелами? Сплошь ли тверда Земля или в ней есть пустые пространства? Отчего морская вода соленая? Как выходит, что ветер дует с разных сторон? Откуда испарения и извержения вулканов? Как получается, что души умерших, по-

видимому, не хотят вернуться на Землю? и т. д. Отзвуки прошлого примешиваются здесь к новым мотивам.

Сицилийские вопросы Ибн Сабина отличает скепсис и дух Аристотеля, они кажутся гораздо более философскими, чем предыдущие. Но и они всё еще примыкают к этому древнему жанру. Молодой мусульманский философ дает чуть ли не нагонный императору: мол, вопросы ваши глупы и беспомощны, и вы сами себе противоречите. В том, как скромно и сдержанно принимает император эту взбучку, Хампе видит «Фридриха как человека» и хвалит его за это. Но Фридрих знает, как и царь Менандр, что в игру в вопросы-ответы играют на равных: здесь друг с другом разговаривают, вспоминая слова старого Нагасены, не как цари, а как мудрецы.

Греки и в поздние времена всё еще сознавали определенную связь между игрой в загадки и началами мудрствования. Кларк²², один из учеников Аристотеля, давший в трактате о пословицах теорию загадки, свидетельствует, что некогда она была предметом мудрствования: «древние имели обыкновение прибегать к загадкам как к доказательству своей образованности (παιδεία)» — что имеет явное отношение к философского рода упражнениям в разгадывании загадок, о чем шла уже речь выше¹⁹. И действительно, не было бы ни трудным, ни неожиданным наметить линию от древнейших вопросов-загадок к первым творениям греческой философии.

Не будем касаться вопроса, в какой мере само по себе слово πρόβλημα (проблема) выдает происхождение философского суждения из некоего вызова или задания. Ясно, однако, что всякий ищущий мудрости с древнейших времен до позднейших софистов и риториков выступает в качестве участника поединка. Он бросает вызов соперникам, старается нащупать их уязвимые места острой критикой и превозносит свои собственные мнения как единственно истинные, с юношеской самоуверенностью человека времен архаики. По своей манере и форме эти ранние

опыты полемичны и агональны. Речь большей частью ведется от первого лица. Когда Зенон Элейский оспаривает мнения своих противников, он прибегает к *апориям*²³, то есть исходит, по видимому, из их же собственных предпосылок, но выводит из них два противоречащих друг другу и взаимоисключающих следствия. Эта форма явно свидетельствует о сфере загадок. «Вопрос Зенона: Если место есть нечто, то в чём оно должно находиться? — *Загадку разрешить нетрудно*»²⁰. Для Гераклита, «темного»²⁴, природа и жизнь представляют *υρίφος* (грíфос), загадку. Он же — разгадыватель загадок²¹. Изречения Эмпедокла зачастую несут отзвук мифического отгадывания загадок. Они еще облечены в поэтическую форму. Дикие до гротеска представления учения Эмпедокла о происхождении животных²⁵ не выглядели бы неуместными в древнеиндийских *Брахманах*²⁶ с их необузданной фантазией: «У нее выросло множество голов, не имевших шеи, руки блуждали вокруг, не имевшие плеч, и глаза бегали по сторонам, лишенные лбов»²². Древний мудрец вещает в тоне пророчества и душевного подъема. Абсолютная уверенность его та же, что у жреца, приносящего жертву, и мистагога. Он вопрошает о первопричине всех вещей, об изначальном — *ἀρχή* (архé), о становлении — *φύσις* (фíюсис). Это древние космогонические проблемы, с незапамятных времен поставленные в форме загадок и разрешаемые в форме мифа. Непосредственно из удивительных образов мифологической космологии — вроде пифагорейского представления о 183 мирах, расположенных друг подле друга в форме равностороннего треугольника²³, — выстраивается со временем логическая спекуляция об идее Вселенной²⁷.

Агональный момент раннего любомудрия особенно проявляется, как кажется, еще и в том, что древние мыслители были склонны видеть в мировом процессе вечную борьбу изначальных противоположностей, которые были заложены в существование всех вещей, как это запечатлено в китайском противопоставлении *ян* и *инь*.

Для Гераклита процесс борьбы был «отцом всех вещей». Эмпедокл выдвигал в качестве двух принципов, которые изначально и навеки правят мировым процессом, понятия *φιλία* (филиа) — *влечение* и *νεῖκος* (нейкос) — *вражда, разлад*. По всей видимости, не случайно склонность ранней философии к объяснению всего существующего через антитезу соотносится с антитетическим и агональным устройством раннего общества. Издревле было привычно мыслить обо всём как о двойственности противоположностей, видеть во всём господство состязательности. Гесиоду еще известно о доброй Эриде²⁸, благой Распре, наряду с Распрей губительной.

Этой предполагаемой взаимосвязи соответствует также представление, согласно которому извечная борьба всего сущего, борьба в Природе (Φύσις), понимается как правовой спор. Тем самым мы вновь попадаем в сердцевину архаической культурной игры. Вечная борьба в Природе есть, таким образом, противоборство перед лицом суда. Согласно Вернеру Йегеру²⁴, понятия *Κοσμος* [*порядок*], *Δικη* [*справедливость*] и *Τισις* [*кара, возмездие*] перенесены из области права, к которой они и относятся, на мировой процесс, с тем чтобы его можно было осознать в терминах судопроизводства. Точно так же *αἰτία* (айтия) первоначально обозначало правовое понятие вины, прежде чем стало отвлеченным термином, обозначающим понятие естественной причинности. Анаксимандр был первым, кто придал форму этой идее; к сожалению, слова его дошли до нас лишь в крайне отрывочном виде²⁵. «Но из чего возникают все вещи (подразумевается: из бесконечности), туда же они и с неизбежностью канут. Ибо друг другу должны они дать *искупление* и принести *покаяние* за свою *несправедливость*, когда сбудутся сроки»²⁶. Вполне ясным это изречение названо быть не может. Во всяком случае оно имеет отношение к представлению, что Космос должен был бы из-за свершенной им некоей несправедливости сам искать покаяния. Что бы ни имелось в виду, в этих словах, несомненно, кроется очень глубокая мысль, перекликающаяся с хри-

стианскими представлениями. Остается, однако, открытым вопрос, лежала ли уже в основе этого представления действительно зрелая идея государственного устройства и правовой жизни, примеры которых дают нам греческие города-государства. Не имеем ли мы здесь дело скорее с гораздо более древним слоем понятий о праве? Не выражена ли в этих словах та архаическая концепция права и воздаяния, о которой шла уже речь выше, когда идея права еще полностью лежала в области единоборства и метания жребия, — короче говоря, когда правовой спор еще был священной игрою? В одном из фрагментов Эмпедокла говорится — по поводу могучей борьбы стихий — об исполнении времен, которое к этим первоначалам обоюдно «влечется обширную клятвой»²⁷. Полностью постичь смысл этого мистико-мифического образа, видимо, невозможно. Тем не менее ясно, что мысль мудреца-провидца находится здесь в той сфере правового состязания-как-игры, в которой мы уже научились видеть важную основу первоначальной культурной и духовной жизни.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

ИГРА И ПОЭЗИЯ

Всякий, кто примется говорить об истоках греческого любомудрия в их связи с древними сакральными играми-состязаниями в мудрости, неминуемо будет то и дело попадать *на* или *за* грань, пролегающую между религиозно-философскими и поэтическими способами выражения. Поэтому желательным было бы теперь поставить вопрос о сущности поэтического творения. В определенном смысле этот вопрос задает центральную тему рассуждения о связи между игрой и культурой. Ибо если богопочитание, наука, право, государственное управление и военное дело в высокоорганизованном обществе, судя по всему, постепенно выходят из того соприкосновения с игрой, которое, по всей видимости, на ранних стадиях культуры было им свойственно, поэтическое творчество, родившееся в сфере игры, всё еще чувствует себя в этой сфере как дома. Ποίησις¹ — функция игрового характера. Поэзия вступает в игру в некоем поле духа, в некоем собственном мире, который дух творит для себя, где вещи имеют иное лицо, чем в «обычной жизни», и где их связывают между собой не логические, а иные связи. Если под *серьезным* понимать то, что позволяет связно выразить словом бодрствующая

жизнь, то поэзия никогда не бывает совершенно серьезной. Она располагается по ту сторону *серьезного* — в той первозданной стране, откуда родом дети, животные, дикари, ясновидцы, в царстве грезы, восторга, опьянения, смеха. Для понимания поэзии нужно облечь себя душою ребенка, словно волшебной сорочкой, и мудрость ребенка поставить выше мудрости взрослого. Такова понятая и выраженная Вико уже два столетия назад начальная сущность поэзии¹, ближе всего стоящая к чистому понятию игры.

Poësis doctrinae tanquam somnium, поэзия — как бы сон знания, гласит глубокое суждение Фрэнсиса Бэкона. В мифических представлениях первобытных народов об основах бытия, как в зародыше, уже заключен смысл, который позднее будет осознан и выражен в логических формах и терминах. Филология и богословие стремятся всё глубже проникнуть в постижение мифологического ядра ранних верований². В свете первоначального единства поэтического искусства, священного учения, мудрости, культа всё функциональное значение древних культур будет восприниматься по-новому.

Первая предпосылка такого понимания — это освободиться от мнения, что поэтическое искусство обладает только эстетической функцией или что его можно объяснить и постичь исходя только из эстетических оснований. Во всякой живой, цветущей цивилизации, и прежде всего в архаических культурах, поэзия выполняет витальную, социальную и литургическую функцию. Всякое древнее поэтическое искусство есть вместе с тем одновременно и культ, праздничное увеселение, совместная игра, проявление искусности, испытание или загадка, мудрое поучение, убеждение, колдовской заговор, предсказание, пророчество, состязание. Нигде, пожалуй, не найти столь разительного единства всевозможных мотивов, как в Третьей песне финского народного эпоса *Калевала*²⁷. Вещий старец Вяйнямёйнен околдовывает юного хвастуна, который отважился вызвать его на поединок. Сперва они состязаются в знании природы вещей, за-

тем — происхождения всего сущего, причем юный Йоукахайнен осмеливается претендовать на свое участие в самом акте творения. Но тогда старый чародей «впевает» его в землю, в болото, в воду: сначала по пояс и до подмышек, а там и по самые уста, — пока тот наконец не обещает отдать ему свою сестру Айно. Сидя на камне песен, Вяйнямйёнен поет три часа кряду, чтобы снять свои могучие заклятия и расколдовать безрассудного. Все формы состязания, о которых мы сообщали выше: поединок в хуле и похвальбе, мужское соперничество, соревнование в космологическом знании — соединяются здесь в бурном и вместе с тем сдержанном потоке поэтического воображения.

Поэт — *Vates*, одержимый, воодушевленный, неистовый³. Он — посвященный, *Sjā'ir* — так зовется он у древних арабов. В мифах *Эдды* тот, кто пожелал стать поэтом, пьет мед, приготовленный из крови Квасира, мудрейшего из созданий, ибо никто ему не мог бы задать вопроса, на который бы тот не ответил⁴. От поэта-ясновидца лишь постепенно отслаиваются фигуры пророка, жреца, прорицателя, мистагога, стихотворца, так же как философа, законодателя, оратора, демагога, софиста и ритора. Древнейшие поэты Греции всё еще выполняют важную социальную функцию. Они обращаются к народу, увещевают и наставляют его. Они вожди народа, и лишь позднее приходят софисты³⁵.

Фигуру *vatesa* в некоторых из ее граней представляет в древненорвежской литературе *thulr*, называемый в англосаксонском *thyle*⁴. Впечатляющий пример *тула* — Старкад; Саксон Грамматик верно переводит это слово как *vates*⁶. *Тул* выступает на нескольких поприщах: то изрекая литургические формулы, то как исполнитель в священном драматическом представлении, то принося жертву, то как волшебник. Порою он вроде бы не более чем придворный поэт и оратор. И даже слово *scirra*, *скоморох*, также передает его ремесло. Соответствующий глагол *thulja* означает *произносить необходимые слова в ходе богослужения*, а также *заклинать* или всего-навсего *бормотать*. *Тул* —

хранитель всего мифологического знания и всех поэтических преданий. Это мудрый старец, коему ведомы история и традиции, чье слово звучит во время торжеств, кто умеет привести родословие героев и знати. Его дело по преимуществу — состязания в красноречии и во всякого рода познаниях. В этой функции мы встречаем его в Унферте *Беовульфа*. *Mannjafnaðr*, о чем мы уже говорили ранее, или состязания Óдина в мудрости с великанами и карлами также входят в поле деятельности *тула*. Известные англосаксонские поэмы *Видсид* и *Странник*⁷ могут считаться типичной продукцией таких разносторонних придворных поэтов. Все эти черты совершенно естественно выстраиваются в образ архаического поэта, чья функция во все времена была, судя по всему, и сакральной, и литературной. И эта функция, священная или нет, всегда коренится в той или иной форме игры.

Если добавить еще несколько слов о древнегерманском типе *ватеса*, то вовсе не покажется рискованным желание обнаружить в феодальном Средневековье потомков *тула*, с одной стороны — в лице шпильмана, жонглера⁸, с другой — также и в герольдах⁹. Задача этих последних, о которых уже шла речь в связи с состязаниями в хуле, в значительной части была общей с задачей «Kultredner» [«культовых ораторов»] древности. Они — хранители истории, традиции и генеалогии, витии во время торжеств, где прежде всего хулят или славят.

Поэзия в своей первоначальной функции фактора ранней культуры рождается в игре и как игра. Это освященная игра, но в своей причастности к святости она постоянно остается на грани развлечения, шутки, фривольности. О сознательном удовлетворении стремления к прекрасному еще долго нет речи. Оно неосознанно содержится в переживании священного акта, который в слове становится поэтической формой и воспринимается как чудо, как праздничное опьянение, как экстаз. Но это еще не всё, ибо в то же самое время поэтическая активность расцветает также в радостных и захватывающих массовых играх и в страст-

ных, волнующих групповых состязаниях, обычных в архаическом обществе. Ничто не могло быть более питательной почвой для взрыва поэтических чувств, чем радостные празднества сближения полов при чествовании весны или в связи с другими важнейшими событиями в жизни племени.

Этот последний аспект, которого мы хотели коснуться, — поэзия как запечатленная в слове форма вновь повторяющейся игры влечения и отталкивания между юношами и девушками, в соревновании шуточного остроумия и виртуозности — сам по себе, несомненно, так же изначален, как и чисто сакральная функция поэтического искусства. Богатый материал, касающийся на сей раз несколько замысловато именуемой социально-агональной поэзии, которая всё еще заявляет себя как игра в рамках данной культуры, привез с собой Де Йосселин де Йонг из экспедиции на острова Буру и Бабар Ост-Индского архипелага¹⁰. Благодаря любезности автора я могу привести некоторые пункты из еще не опубликованного исследования⁵. Жители Среднего Буру, или Раны, знают праздничное поочередное пение, называемое *инга-фука*. Сидя друг против друга, мужчины и женщины в сопровождении барабана поют друг другу песенки, которые они либо воспроизводят, либо импровизируют. Различают не менее пяти видов пения *инга-фука*. Все они основываются на чередовании строфы и антистрофы, хода и противхода, вопроса и ответа, выпада и отместки. Иногда они по форме близки загадке. Важнейший из них носит название «*инга-фука* предшествования и последования», причем каждый куплет начинается словами: «друг за другом, следом-следом» — как в детской игре. Формально-поэтическое средство здесь — ассонанс, связывающий тезу и антитезу повторением одного и того же слова, варьированием слов. Поэтическое выступает здесь как смысловая игра, выпад, намек, игра слов, а также игра звуков, где смысл иной раз совершенно теряется. Такая поэзия поддается описанию только в терминах игры. Она подчинена тонкой схеме правил просодии. Ее содержание — любовный

намек, наставление в житейской мудрости, а также — колкости и насмешки.

Хотя в *инга-фука* закрепляется наследие передаваемых из поколения в поколение строф, здесь есть место и для импровизации. Уже существующие куплеты улучшают удачными добавлениями и вариациями. Виртуозность ценится особенно высоко, в выдумке также обычно нет недостатка. Настроение и воздействие приводимых в переводе образчиков этой поэзии напоминают малайский *пантун*, от которого литература о Буру не совсем независима, но также и весьма отдаленную форму японского *хайку*¹¹.

Кроме собственно *инга-фука*, жители Раны знают и иные формы поэзии, основанные на том же формальном принципе, как, например, весьма обстоятельный обмен мнениями по схеме «предшествования и последования» между родами жениха и невесты при церемонии обмена подарками по случаю свадьбы.

Совершенно иной вид поэзии обнаружил Де Йосселин де Йонг на о. Ветан группы Бабар Юго-Восточных островов. Здесь мы сталкиваемся исключительно с импровизацией. Жители Бабара поют много больше, чем жители Буру, как сообща, так и в одиночку, и большей частью во время работы. Занятые в кронах кокосовых пальм нацеживанием сока, мужчины поют то грустные песни-жалобы, то насмешливые песни, обращаясь к товарищу, сидящему на соседнем дереве. Иногда эти песни переходят в ожесточенную песенную дуэль, которая раньше нередко приводила к смертельной схватке и даже к убийству. Все эти песни состоят из двух строк, которые различают как *ствол* и *крону*, или *верхушку*, однако схема *вопрос-ответ* здесь или вовсе отсутствует, или выражена недостаточно ярко. Для поэзии Бабара характерен тот факт, что эффект здесь ищут главным образом в игре-варьировании песенных мелодий, а не в игре со значениями слов или языковыми созвучиями.

Малайский *пантун* — четверостишие с перекрестной рифмой, где первые две строки вызывают какой-нибудь образ или

констатируют некий факт, а две последние завершают стих отдаленным намеком, — обнаруживает всевозможные черты умственной игры. Слово *пантун* вплоть до XVI в. означало, как правило, сравнение или пословицу и только во вторую очередь — катрен¹². Заключительная строка называется в яванском языке *djawab* — *ответ, разрешение*. Итак, очевидно, что всё это было игрой-загадкой, прежде чем стало общеупотребительной поэтической формой. Зерно разгадки заключено в намеке, его внушает рифмованное созвучие⁶.

Родственно близка *пантуну*, без сомнения, японская поэтическая форма, обычно называемая *хайку*, в своем современном виде — маленькое стихотворение из трех строк по пять, семь и пять слогов соответственно. Обычно оно передает лишь мимолетное впечатление, навеянное картинами из жизни растений, животных, людей, природы, порой с налетом лирической печали или ностальгической грусти, порой с оттенком легчайшего юмора. Вот два примера.

Сколько чувств сердце
смущают! Пусть сольются
с вяньем ивы.

Кимоно сохнут
на солнце. О, рукавчик
умершей крохи!

Первоначально *хайку* — тоже, по-видимому, игра с цепочкою рифм, где один из участников начинал, а другой должен был продолжать⁷.

Характерную форму игровой поэзии мы находим в сохраняющемся у финнов обычае чтения *Калевалы*, когда два певца, сидя на скамье друг против друга и взявшись за руки, раскачиваясь взад-вперед, соревнуются в произнесении строк. Подобный обычай описывается уже в древненорвежских сагах⁸.

Стихосложение как общественная игра, с намерением, о котором едва ли можно сказать, что оно направлено на порождение прекрасного, встречается всюду и в разнообразнейших формах. Здесь редко отсутствует элемент состязания. Это сказы-

вается в поочередности пения, в поэтическом споре, поэтическом турнире, с одной стороны, с другой — в импровизации как способе освободиться от того или иного запрета. Бросается в глаза, что последнее очень близко к мотиву загадки Сфинкса, о чем шла уже речь выше.

Богатое развитие всех этих форм обнаруживается в Восточной Азии. В своей тонкой и остроумной интерпретации и реконструкции древнекитайских текстов Гране дал обильные примеры хоров с чередованием вопрошающе-отвечающих строф; исполнявшиеся юношами и девушками хоры звучали в Древнем Китае на праздниках, посвященных смене времен года. Наблюдая этот всё еще живой обычай в Аннаме, Нгуэн Ван Хуэн мог зафиксировать его в своей работе, уже упоминавшейся нами по другому поводу. Иногда при этом поэтическая аргументация — дабы завоевать любовь — строится на веренице пословиц, которые затем как неоспоримые свидетельства подкрепляют доводы. Совершенно та же форма: доказательство, где каждый куплет заканчивается пословицей, — применялась во французских *Débats* XV столетия¹³.

Если поставить теперь по одну сторону праздничные песни в защиту любви, как они встречаются в поэтической форме в китайской литературе и в аннамитской народной жизни, а по другую сторону — древнеарабские состязания в хуле и хвастовстве, называемые *mofākħara* и *monāfara* и полные оскорблений и клеветы, а также барабанные поединки у эскимосов, которые заменяли им судопроизводство, становится ясно, что в этом ряду находится место и для придворного *Cour d'amour* времен трубадуров. После того как был справедливо отвергнут старый тезис, по которому сама поэзия трубадуров выводилась из практики таких Судов любви и объяснялась ею, в романской филологии остался спорным вопрос, действительно ли эти *Cours d'amour* существовали реально или же их следует рассматривать скорее как литературный вымысел¹⁴. Многие склонялись к последнему, но, без сомнения, заходили в этом чересчур далеко⁹. Суд люб-

ви как поэтическая игра в правосудие, с ее определенно положительной практической ценностью, так же хорошо отвечает нравам Лангедока XII в., как и обычаям Дальнего Востока и Крайнего Севера. В целом сфера действия во всех этих случаях одна и та же. Речь всегда идет о принимающем игровую форму полемико-казуистическом обращении с вопросами любовного характера. Эскимосы тоже били в барабаны в основном из-за женщин. Любовные дилеммы и катехизис любви формируют предмет рассмотрения, цель которого — поддержание репутации, означаемой не что иное, как честь. С наивозможной достоверностью *Cours d'amour* подражают судопроизводству с выведением доказательств из аналогий и прецедентов. Из жанров поэзии трубадуров *castiament* — жалоба, *tenzone* — прение, *partimen* — поочередное пение, *joc partit*¹⁰ — игра в вопросы и ответы находятся в самой тесной связи с песнями в защиту любви. В начале всего этого стоит не собственно судопроизводство, но древнейший поединок ради чести в делах любви.

В свете игровой культуры на агональной основе следует рассматривать и другие формы поэтической игры. Скажем, задачей может быть поиск выхода из затруднительного положения с помощью стихотворной импровизации. Здесь опять же вопрос не в том, сопровождала ли подобная практика в какой-либо период истории культуры трезвую жизнь будней. Важно то, что в игровом мотиве, неотделимом от игровой загадки и по сути идентичном игре в фанты, человеческий дух всякий раз видел выражение борьбы за жизнь и что поэтическая функция, сознательно никак не направленная на создание прекрасного, находила в такой игре в высшей степени плодотворную почву для развития поэтического искусства. Обратимся прежде всего к примеру из сферы любви. Ученики некоего доктора Тана по пути в школу каждый раз проходили мимо дома одной девушки, жившей рядом с учителем. И при этом всякий раз говорили: «Ты так хороша, ну право, истинное сокровище». Рассердившись, она подстергла их однажды и сказала: «Итак, по-вашему,

я хороша собою. Ну что ж, скажу-ка и я вам кое-что. И кто из вас сможет мне на это ответить, того я и полюблю; в противном случае, пусть вам будет стыдно прокрадываться мимо моей двери». И она произнесла несколько слов. Никто из учеников не смог ей ответить, и в последующие дни им пришлось добираться к дому своего учителя окольным путем. Вот вам и эпическая *свайамвара*¹⁵, и сватовство к Брюнхильде в форме идилии о сельской школе в Аннаме¹¹.

Хан Ду, в эпоху династии Тан¹⁶, из-за серьезного проступка был смещен со своего поста и стал торговать углем в Цзилине. Император, оказавшийся в тех краях во время военного похода, повстречал своего прежнего мандарина¹⁷. Он велел ему сложить стихи о «торговце углем», и Хан Ду тотчас же прочитал их ему. Император был тронут и вернул ему все его титулы¹².

Умение импровизировать в стихах, параллельно, строка за строкой, было на всём Дальнем Востоке талантом, без которого почти нельзя было обойтись. Успех аннамитского посольства к Пекинскому двору нередко зависел от импровизаторского таланта его предводителя. Каждую минуту надо было быть готовым ответить на бесчисленные вопросы и всякого рода загадки, которые задавали император и его мандарины¹³. Своего рода дипломатия в форме игры.

Масса полезных сведений сообщалась в стихотворной форме вопросов и ответов. Девушка отвечает согласием. Будущие молодожены вместе хотят открыть лавочку. Юноша просит девушку назвать все лекарства. И тут же следует полный перечень фармакапеи. Таким же образом излагается искусство счета, сведения о товарах, использование календаря в земледелии. Иной раз это просто загадки на сообразительность, которыми влюбленные испытывают друг друга, или же дело касается познаний в литературе. Выше уже указывалось, что форма катехизиса прямо смыкается с игрою в загадки. По сути это также форма экзаменов, имеющих столь исключительное значение в общественном устройстве стран Дальнего Востока.

В более развитых культурах еще долго продолжает сохраняться архаическое положение, когда поэтическая форма, которая воспринимается далеко не только как удовлетворение чисто эстетической потребности, служит для выражения всего того, что важно или жизненно ценно для существования общества. Поэтическая форма всюду предшествует прозе. Всё, что священо или высокаторжественно, говорится стихами. Не только гимны или притчи, но и пространные трактаты строятся по привычной метрической или строфической схеме: таковы древнеиндийские учебные книги, *сутры* и *шастры*¹⁸, а равным образом и древние творения греческой учености; в поэтическую форму отливает свою философию Эмпедокл, и еще Лукреций следует ему в этом. Лишь отчасти можно объяснять стихотворную форму изложения чуть не всех учений древности идеей полезности: мол, не имея книг, общество таким образом легче хранит в памяти свои тексты. Главное в том, что, если можно так выразиться, сама жизнь в архаической фазе культуры всё еще выстраивает себя метрически и строфически. Стих всё еще выглядит более естественным средством выражения, если речь идет о возвышенном. В Японии вплоть до переворота 1868 г.¹⁹ суть серьезных государственных документов излагалась в стихотворной форме. История права с особым вниманием относится к следам *поэзии в праве* (*Dichtung im Recht*), встречающейся на германской почве. Широко известно место из древнефризского права¹⁴, где определение необходимости продажи наследства сироты внезапно впадает в лирическую аллитерацию:

«Вторая нужда такова: если год выпадет грозный, и бродит по стране лютый голод, и вот-вот дитя умрет с голоду, пусть тогда мать продаст с торгов наследство ребенка и купит ему корову и жита и пр. — Третья нужда такова: если дитя вовсе без крова и голо, и близится суровая мгла и зимняя стужа, всяк спешит ко двору своему, в дом свой, в теплое логово, лютый зверь ищет полое дерево и тишь под холмом, где он может сохранить свою жизнь, тогда плачет, кричит беспомощное дитя, и оплакивает

свои босые ноги, свои голые руки, свою бесприютность, своего отца, коему надлежало защищать его от голода и мгlistой зимы, а он лежит, погребенный, так глубоко и в такой тьме, под землей, за четырьмя гвоздями, под дубовую крышкой».

Здесь мы имеем дело, на мой взгляд, не с намеренным украшением текста вторжением игровых элементов, но с тем фактом, что само изложение правовых формул всё еще пребывало в высокой духовной сфере, где поэтическое словоупотребление было естественным выразительным средством. Именно этим внезапным прорывом в поэзию особенно характерен приведенный выше пример из фризского права; в определенном смысле он более красноречив, чем древнеисландское искупительное речение (*Trygðamál*), которое в сплошь аллитерированных строфах говорит о восстановлении мира, свидетельствует об уплате дани, строжайше воспрещает всякую новую распрю, а затем, возвещая, что тот, кто нарушит мир, будет лишен мира повсюду, само разворачивается в череду образов, простирающих это *повсюду* вплоть до самых отдаленных пределов.

Где на волков
охотятся люди,
крещеный люд
в церкви ходит,
язычники в капище
жертвы носят,
огонь пылает,
зеленет нива,
дитя мать кличет,
мать дитя кормит,
очаг питают,
ладья плывет,
щиты блещут,
солнце сияет,
снег падает,

сосна растет,
сокол летает
вешним днем,
крыла его держит
могучий ветер,
высится небо,
дом выстроен,
ветер шумит,
вода течет в море,
батраки хлеб сеют.

Здесь всё же мы явно имеем дело с чисто литературной разработкой некоего случая из области права; едва ли эти стихи могли когда-либо служить документом, имеющим практическую силу. Всё это живо помещает нас в ту атмосферу первозданного единства поэзии и сакрального изречения, о которой эта взаимосвязь как раз и свидетельствует.

Всё, что является поэзией, вырастает в игре: в священной игре поклонения богам, в праздничной игре ухаживания, в боевой игре поединка, с похвальбой, оскорблениями и насмешкой, в игре остроумия и находчивости. В какой же степени сохраняется игровое свойство поэзии с развитием и ростом своеобразия культуры?

Миф, в какой бы форме его ни сохраняла традиция, всегда есть поэзия. Способами поэзии, средствами воображения он передает рассказ о вещах, которые представляются людям вправду случившимися. Он может быть полон самого глубокого и самого священного смысла. По-видимому, он выражает связи, которые никогда не могут быть описаны рационально. Несмотря на священный, мистический характер, присущий мифу на той стадии культуры, которой он соответствует и к которой относится, — то есть при полном признании безусловной искренности, с которой к нему тогда подходили, — неизменно остается

вопрос, может ли вообще миф быть когда-либо назван совершенно серьезным. Миф серьезен настолько, насколько может быть серьезной поэзия. В общем потоке всего, что выходит за пределы логически взвешенного суждения, и поэзия, и миф устремляются в область игры. Но это вовсе не значит — в область более низкую. Возможно и такое, что миф — играючи — возносится до высот, куда за ним не в состоянии последовать разум.

Границу между мыслимым как возможное — и невозможным человеческий дух проводит постепенно, по мере роста культуры. Для дикаря с его ограниченной логикой упорядочения мира, собственно, еще всё возможно. Миф, с его невероятными абсурдами, с его безмерным преувеличением и путаницей отношений и связей, с его беззаботными несоответствиями и присущими игре вариациями, пока еще не кажется ему чем-то невысказанным. И всё же зададимся вопросом, не был ли у дикаря к его вере в самые священные мифы с самого начала примешан некий элемент юмора? Миф, вместе с поэзией, зарождается в сфере игры, но и вера дикаря, как и вся его жизнь, более чем наполовину лежит в этой же сфере.

Как только миф становится литературой, то есть в утвердившейся форме предания делается достоянием культуры, которая между тем высвобождается из сферы воображения первобытного человека, он подпадает под воздействие различия игры — и серьезности. Он священен, следовательно, он не может не быть серьезным. Но он всё еще продолжает говорить на языке первобытного человека, то есть на языке, выражающем образные представления, где противоположение игры и серьезности еще не имеет смысла. Мы давно уже настолько свыклись с образами греческой мифологии и настолько готовы в нашем романтическом восхищении поставить рядом с ними образы *Эдды*, что, как правило, бываем склонны не замечать, насколько варварскими являются и те, и другие. Лишь столкновение с гораздо менее затрагивающим нас древнеиндийским мифологическим мате-

риалом и необузданными фантазмагориями из всевозможных концов земли, которые по воле этнологов проносятся перед нашим умственным взором, приводит нас к мнению, что при внимательном рассмотрении образные порождения греческой или древнегерманской мифологии по своим логическим и эстетическим качествам, не говоря уже об этических, совсем или почти совсем не отличаются от безудержной фантазии древнеиндийского, африканского или австралийского мифологического материала. В соответствии с нашими мерками (что, естественно, не может быть принято за последнее слово в научных исследованиях), и те, и другие, как правило, лишены стиля, одинаково безвкусны и пресны. Язык дикарей — все эти похождения Гермеса, так же как Одина или Тора. Нет никакого сомнения: в тот период, когда мифологические представления передаются в сколько-нибудь устоявшейся форме, они уже более не отвечают достигнутому к этому времени духовному уровню. Миф, для того чтобы его почитали в качестве священного элемента культуры, нуждается теперь либо в мистической интерпретации, либо должен культивироваться исключительно как литература. По мере того как из мифа исчезает элемент веры, игровой тон, свойственный ему изначально, звучит всё сильнее. Уже о Гомере нельзя говорить как о верующем. Тем не менее миф как поэтическая форма выражения божественного, даже после утраты им прежней ценности быть адекватным воспроизведением всего постижимого, продолжает сохранять важную функцию и помимо чисто эстетической. Аристотель и Платон всё еще излагают глубочайшую суть своей философской мысли в форме мифа: у Платона это миф о душе, у Аристотеля — представление о любви вещей к неподвижному движителю мира.

Для понимания игрового тона, присущего мифу, ни одна мифология не может быть яснее, чем первые трактаты *Младшей Эдды*: *Gylfaginning* [Видение Гюльви] и *Skáldskaparmál* [Язык поэзии]²⁰. Здесь налицо мифологический материал, целиком и полностью ставший литературой, — литературой, которая из-

за ее языческого характера должна была бы быть официально отвергнута, но которая тем не менее как достояние культуры была в чести и в ходу¹⁵. Авторы были христианами и даже людьми духовного звания. Они описывают мифические происшествия в тоне, в котором явственно слышны шутка и юмор. Однако это не тон христианина, который в силу своей веры ощущает себя вознесенным над поверженным язычеством и над ним насмехается, и еще менее тон новообращенного, который сражается с прошлым как с дьявольским мраком, — это скорее тон наполовину веры, наполовину серьезности, как он исстари присутствовал в мифологическом мышлении, тон, который и в прежние добрые языческие времена, по всей видимости, вряд ли звучал иначе. Соединение нелепых мифологических тем, чисто первобытной фантазии — как, например, в повествованиях о Хругнире, Гроа, Аурвандиле²¹ — и высокоразвитой поэтической техники точно так же вполне согласуется с сущностью мифа, который всегда неизменно устремлен к наиболее возвышенной форме выражения. Название первого трактата *Gylfaginning*, то есть, собственно, обман Гюльви, дает немало пищи для размышления. Он написан в известной нам старинной форме космогонического диалога с вопросами и ответами. Подобные же речи ведет Тор в палатах Утгарда-Локи. Об игре здесь справедливо говорит Г. Неккель¹⁶. Ганглери задает древние священные вопросы о происхождении вещей, о ветре, о зиме и лете. Ответы предлагают разгадку не иначе как в виде причудливой мифологической фигуры. Начало трактата *Skáldskaparmál* также полностью пребывает в сфере игры: примитивная, лишенная стиля фантазия о глупых великанах и злых, хитрых карлах, грубых, вызывающих смех происшествиях, чудесах, которые в конце концов суть не что иное, как обман чувств. Мифология в ее завершающей стадии — в этом нет никакого сомнения. Но если она предстает перед нами пресной, нелепой, деланно фантастичной, не стоит принимать эти черты за позднейшее, недавнее искажение героических начал мифологии. Напротив, все они — и как раз пото-

му, что лишены стиля, — изначально принадлежали области мифа.

Поэтические формы многообразны: метрические формы, строфические формы; такие поэтические средства, как рифма и ассонанс, чередование строф и рефрен; такие формы выражения, как драматическая, эпическая, лирическая. И сколь бы ни были различны все эти формы, в целом мире встречаются не иначе как исключительно им подобные. Это же справедливо относительно мотивов поэзии да и повествования вообще. Число их кажется необозримым, но они возвращаются вновь и вновь повсюду и во все времена. Все эти мотивы и формы нам настолько знакомы, что для нас одно их существование словно бы уже говорит само за себя, и мы редко задаемся вопросом о всепроникающем основании, которое положило им быть такими, а не иными. Это основание далеко простирающегося единообразия поэтической выразительности во все известные нам периоды существования человеческого общества, по всей видимости, в значительной степени следует видеть в том, что такого рода самовыражение творящего формы слова коренится в функции, которая старше и перводаннее всякой культурной жизни. И функция эта — игра.

Подведем еще раз итог, какими же представляются нам собственно признаки игры. Это — некое поведение, осуществляемое в определенных границах места, времени, смысла, зримо упорядоченное, протекающее согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры — это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, в зависимости от того, является ли игра священнодействием или забавой. Такое поведение сопровождается ощущением напряжения и подъема и приносит с собой снятие напряжения и радость.

Вряд ли можно отрицать, что этой сфере игры принадлежат по своей природе все виды возникновения поэтической формы:

метрическое или ритмическое членение произносимой или поющей речи, точное попадание в обращении с рифмами и ассонансами, то или иное сокрытие смысла, искусное построение фразы. И тот, кто вместе с Полем Валери называет поэзию игрой, а именно игрой со словами и языком, не прибегает к метафоре, а схватывает глубочайший смысл самого слова *поэзия*.

Взаимосвязь поэзии и игры затрагивает не только внешнюю форму речи. Столь же ощутимо проявляется она в отношении форм образного воплощения, мотивов и их облачения и выражения. Имеем ли мы дело с мифическими образами, с эпическими, драматическими или лирическими, с сагами былых времен или с современным романом, — всюду есть осознанная или неосознанная цель: посредством слова вызвать душевное напряжение, приковывающее внимание слушателя (или читателя). Всегда предусматривается здесь точное попадание, достижение выразительного эффекта. Субстратом же является случай из человеческой жизни или момент человеческого переживания, способные передать это душевное напряжение. Все эти случаи и моменты, впрочем, немногочисленны. В самом широком смысле они могут быть сведены в основном к ситуациям борьбы, любви или и того и другого вместе.

Тем самым мы приблизились к области, которую полагали необходимым включить в качестве обобщающей части в поле значения категории игры, — а именно к соперничеству. В огромном большинстве случаев центральная тема некоего поэтического и вообще литературного целого — задача, которую предстоит выполнить герою, испытание, которому он должен подвергнуться, препятствие, которое он должен преодолеть. Само наименование *герой* или *протагонист* для действующего лица повествования уже говорит о многом. Стоящая перед ним задача должна быть необычайно трудной, казалось бы, невыполнимой. Она чаще всего связана с вызовом, с исполнением некоего желания, с испытанием умения, обещанием или обетом. Сразу же видно, что все эти мотивы непосредственно возвращают

нас в сферу игры-состязания, агона. Второй ряд мотивов, вызывающих напряжение, основывается на сокрытии личности героя. Он неузнаваем в качестве того, кем он является на самом деле, оттого ли что скрывает свою сущность, оттого ли что сам о ней не ведает или же способен меняться, преображая свой облик. Словом, герой выступает в маске, переодетым, под покровом тайны. И вновь мы оказываемся во владениях древней священной игры, сокровенная суть которой открывается лишь посвященным.

Приверженная состязаниям, почти всегда ставящая перед собою цель превзойти соперника, архаическая поэзия едва ли отделима от стародавнего поединка с мистическими и замысловатыми загадками. Как соперничество в загадках порождает мудрость, так поэтическая игра творит прекрасное слово. И то, и другое подчиняется системе правил игры, определяющей и термины искусства, и символы, как сакральные, так и чисто поэтические; чаще всего они суть и то и другое. И состязание в загадках, и поэзия предполагают круг посвященных, которым понятен используемый и там, и там особый язык. Значимость решения в обеих областях зависит лишь от вопроса, соответствует ли оно правилам игры. Поэтом считается тот, кто способен говорить на языке искусства. Язык поэзии отличается от обычного языка тем, что он намеренно пользуется особыми образами, которые понятны не каждому. Всякий язык выражает себя в образах. Пропасть между сущим и постигаемым может быть преодолена лишь пролетающей через нее искрой воображения. Сцепленному со словом понятию суждено всегда оставаться неадекватным потоку жизни. Претворенное в образы слово облекает вещи экспрессией, высвечивает их лучами понятий. В то время как язык обыденной жизни, это практически и повсеместно используемое орудие, неизменно стирает образность употребляемых слов и выражений, предполагая внешне их строго логическую самостоятельность, поэзия намеренно культивирует образный строй языка.

То, что язык поэзии делает с образами, есть игра. Именно она располагает их в стилистической упорядоченности, она облекает их тайнами, так что каждый образ — играя — разрешает какую-нибудь загадку.

В архаических культурах поэтический язык еще является преимущественным средством выразительности. Поэзия выполняет более широкую, более жизненную функцию, чем удовлетворение литературных стремлений. Она переносит культ на само слово, она выносит суждения в области социальных отношений, она становится носительницей мудрости, закона и обычая. Всё это она делает, не изменяя своей игровой сущности, потому что первозданная культура не выходит за рамки, очерченные игрою. Формы ее проявления — большей частью всеобщие игры. Даже полезная деятельность протекает по преимуществу в той или иной связи с игрой. По мере духовного и материального развития культуры расширяются те области, где черты игры отсутствуют или малозаметны, — за счет тех, где игра не знает препятствий. Культура в целом обретает серьезность. Закон и война, знание, техника и ремесла, как кажется, теряют контакт с игрою. Даже культ, в священнодействии находивший некогда обширные возможности выражения в игровой форме, затронут, по-видимому, этим процессом. Оплотом цветущей и благородной игры остается поэзия. Игровой характер языка поэтических образов столь очевиден, что едва ли необходимо доказывать это с помощью многочисленных доводов или иллюстрировать теми или иными примерами. Исходя из существенной ценности, которую занятия поэзией представляли для архаической культуры, нечего удивляться тому, что именно там техника поэтического искусства развилась до высшей степени строгости и утонченности. Речь идет здесь именно о кодексе тщательно расписанных правил, подчиненных строгой системе, имеющих принудительную силу и в то же время располагающих бесконечными возможностями варьирования. Эту систему как некую благородную науку сохраняет и воспроизводит традиция.

Не случайно такое утонченное культивирование стихотворного искусства в равной степени можно отметить у двух народов, которые в своих весьма отдаленных друг от друга землях почти совсем не имели контакта с более богатыми и более древними культурами, способными повлиять на их литературу: это древняя Аравия и Исландия *Эдды* и саг. Оставим в стороне особенности метрики и просодии и проиллюстрируем сказанное на одном-единственном примере, а именно древненорвежском *кеннинге*²². Тот, кто называет «шипом речи» — язык, «дном палаты ветров» — землю, «волком древес» — ветер, всякий раз задает своим слушателям поэтическую загадку, которую они молчаливо отгадывают. И поэту, и его сопернику должны быть известны сотни таких загадок. Важнейшие вещи, например золото, были наделены десятками поэтических имен. Один из трактатов *Младшей Эдды*, *Skáldskaparmál*, *Язык поэзии*, перечисляет бесчисленное количество поэтических выражений. *Кеннинг* служит не в последнюю очередь и проверкой познаний в области мифологии. У каждого из богов есть множество прозвищ, намекающих на его похождения, его облик или родство с космическими стихиями. «Как описывают Хеймдалля? — Его называют сыном девяти матерей, или стражем богов, или белым асом, врагом Локи, тем, кто нашел ожерелье Фрейи» и пр.¹⁷

Тесная связь поэтического искусства с загадкой выдает себя многими признаками. Слишком ясное считается у скальдов техническим промахом. Существует древнее требование, которого некогда придерживались и древние греки: оно гласит, что слово поэта должно быть темным. У трубадуров, чье искусство, как никакое другое, демонстрирует свою функцию совместной игры, *trobar clus*, буквально *замкнутая поэзия*, поэзия с *потаянным смыслом*, почиталась как особенная заслуга.

Современные направления в лирике, которые намеренно устремляются в то, что не доступно для каждого, и загадочность смысла слова делают главным пунктом своего творчества, остаются тем самым полностью верными сущности своего искус-

ства. Вместе с узким кругом читателей, понимающих их язык, во всяком случае знакомых с ним, такие поэты образуют замкнутую культурную группу весьма древнего типа. Вот только вопрос, может ли окружающая культура в достаточной мере оценить и признать их поэзию, чтобы образовалось то русло, в котором их искусство могло бы выполнить свою жизненную функцию, составляющую смысл его существования.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

ФУНКЦИЯ ВООБРАЖЕНИЯ

Как только в описании состояния или события словами окружающей жизни появляется образное выражение, мы вступаем на путь персонификации. Олицетворение бестелесного или безжизненного — душа всякого мифотворчества и почти всякой поэзии. Строго говоря, процесс творческого выражения не протекает в порядке, обозначенном этой фразой. Ибо здесь речь не идет о концепции чего-то бестелесного или безжизненного, что затем будет выражено через концепцию чего-то живого. Вообразить воспринимаемое в виде живого существа и означает выразить его на самом первичном уровне. Это происходит, как только возникает потребность сообщить о воспринимаемом кому-то еще. Воображением порождается представление.

Правомерно ли будет эту врожденную и совершенно неотъемлемую склонность — создавать для себя вымышленный мир живых существ — назвать игрой духа?

К самым элементарным персонификациям, без сомнения, относятся такие мифологические спекуляции о возникновении мира и вещей, где это событие представлено как использование членов тела некоего мирового исполина какими-либо творящи-

ми божествами. Такие представления известны нам прежде всего из *Ригведы* и *Младшей Эдды*. В обоих случаях запись этого рассказа предположительно относят к более позднему времени. В гимне *Ригведы* X, 90 мы сталкиваемся с тем, как древний, предположительно известный, материал перетолковывается мистической ритуальной фантазией жрецов. Прасущество Пуруша, то есть *человек*, послужило материалом для космоса. Из его тела было создано всё: «звери в воздухе, в лесу и в селениях», «месяц возник из его духа, из его ока — солнце, из его уст — Индра¹ и Агни, из его дыхания — ветер, из пупа — поднебесье, из главы — небо, из ступней — земля, из ушей — окоем; так творили они (боги)¹ миры». Они сожгли Пурушу как жертву. Песню сильно искажают примитивно-мифологические и спекулятивно-мистические мотивы. В стихе 11 даже появляется знакомая нам форма вопроса: «Когда расчленили Пурушу, на сколько частей его расчленили? Чем стали уста его, его руки, как назвали бедра его, как ступни его?»

Точно так же Ганглери спрашивает в *Снорриевой Эдде*: «Что было началом? Как всё возникло? Что было раньше?» В пестром нагромождении мотивов следует затем описание происхождения мира: сперва из столкновения горячего воздушного потока и слоя льда возникает исполин Имир. Боги умерщвляют его и делают из его плоти — землю, из его крови — море и озера, из костей его — горы, из волос — деревья, из черепа — небо и т. д. Снорри цитирует детали из разных стихов.

От самой первоначальной, древнейшей записи изустного мифа здесь осталось весьма немного. Всё это, по крайней мере в случае с *Эддой*, традиционный материал, который из области культа почти полностью перешел в область литературы и затем сохранялся в неизменном виде последующими поколениями как духовное наследие, достойное всяческого уважения. Мы уже говорили выше о том, что трактат *Gylfaginning* [*Видение Гюльви*], где это встречается, в построении, тоне, направленности несет на себе черты едва ли более серьезного обыгрывания старых мо-

тивов. Остается, однако, открытым вопрос, не свойственны ли были изначально сфере, откуда вышли все эти представления, некие игровые свойства? Другими словами (если повторить в общем виде всё уже сказанное выше о мифе), есть основание для сомнений, что индийцы ли, древние ли германцы когда-либо на самом деле, с сознательной убежденностью, верили в такое событие, как возникновение мира из членов человеческого тела. Во всяком случае, реальное существование подобной веры останется недоказуемым. Можно было бы пойти еще дальше: оно остается неправдоподобным.

Мы обычно склонны рассматривать персонификацию абстракций как позднейший продукт схоластической выдумки; аллегория — во все времена избитый стилистический прием в изобразительном искусстве и литературе. И действительно, как только поэтическая образность оказывается ниже уровня подлинно и изначально мифического, перестает быть частью священнодействия, религиозное содержание ее персонификаций становится вполне проблематичным, если не сказать — иллюзорным. Персонификацией вполне сознательно орудуют как поэтическим средством, в том числе и для образования священных понятий. На первый взгляд, под это суждение подпадают понятия, встречающиеся уже у Гомера, такие как Ате — Помрачение, что прокрадывается в людские сердца, и идущие следом Литы — Мольбы, уродливые и кривые, все — дочери Зевса. Столь же расплывчатыми и явно надуманными кажутся бесчисленные олицетворения у Гесиода, который являет нашему взору вереницу абстракций, потомство зловредной Эриды: Изнеможение, Забвение, Голод, Мúку, Избиение и Убийство, Раздор, Обман, Ревность. Двое детей, которых произвели на свет Стикс, дочь Океана, и титан Паллас, по имени Кратос и Биа, то есть Власть и Насилие, пребывают всегда там, где находится Зевс, и следуют за ним повсюду, куда бы он ни направился². И всё это лишь блеклые аллегии, фигуры чисто надуманные? Видимо, нет. Есть основания полагать, что такая персонификация чело-

веческих свойств является скорее одной из древнейших функций созидания форм в религиозном культе, когда силы и власти, окруженным которыми человек себя ощущал, еще не приняли человекоподобного облика. Еще до того как человеческий дух замыслил человекоподобные фигуры богов — непосредственно охваченный тем таинственным и грозным, чем окружали его природа и жизнь, он дает смутные имена вещам, которые подавляют его или возвышают. Он видит их как существа, но всё еще не как фигуры³.

Из такого первоначального занятия духа и произрастают, по-видимому, воспринимаемые нами всё еще как полупервобытные, полусхоластические, те представления-образы, которыми Эмпедокл населяет подземный мир, «безрадостное место, где убийство и злоба, и сонмища иных злосчастных богов, изнуряющие болезни и тление, и плоды разложения скитаются во тьме полями несчастья»⁴.

«Там были Мать-Земля и дальнорзрящая Дева-Солнце, кровавая Распря, степеннопокойная Гармония, Краса и Уродство, Поспешность и Неторопливость, миловидная Правдивость и черноокая Смутность»⁵.

Римляне, с их явно архаичным религиозным сознанием, сохранили эту примитивную функцию прямого воображения представлений, которые мы бы назвали абстракциями, и закрепили ее практически в сакральной технике так называемых *indigitamenta*, то есть в обычае создавать персонажи новых богов по случаю сильных общественных потрясений или же для того, чтобы зафиксировать извечные заботы и переживания. Так, известны были *Pallor* и *Pavor* — Бледность и Страх; *Aius Locutius* — по голосу, предупредившему о приближении галлов; *Rediculus*, заставивший повернуть Ганнибала; *Domiduca*, что приводит домой². *Ветхий Завет* дает примеры персонификаций абстрактных свойств в четверице: Милосердие, Истина, Справедливость и Мир, которые

встречаются и лобызают друг друга, — LXXXV псалом, и в фигуре Премудрости — *Liber Sapientiae* [Книга Премудрости Соломона]. По сообщениям об индейцах хайда³ в Британской Колумбии, у них есть богиня по имени Собственность, своего рода богиня счастья, которая дарует богатство⁶.

Во всех этих случаях остается закономерный вопрос, в какой мере эта функция персонификации проистекает из духовного состояния, которое могло бы быть названо состоянием убежденной веры, — либо приводит к этому состоянию? Не являются ли скорее все эти воображаемые представления от начала до конца некую игру духовного свойства? Примеры из более позднего времени приводят нас именно к этому заключению. В почитании св. Франциском Ассизским своей невесты Бедности сквозят поистине святая сердечность и благочестивый восторг⁴. Если же мы поставим перед собой вполне резонный вопрос, верил ли он в некое духовное существо, небесную посланницу по имени Бедность, то есть в существо, которое действительно *было* идеей Бедности, мы не будем знать, что ответить. Уже самой постановкой вопроса в подобных трезво-логических терминах мы вторгаемся в чувственное содержание этого представления. Сам Франциск и верил, и не верил в это. Едва ли он получал одобрение Церкви, не говоря уже о том, чтобы оно было высказано открыто, на подобную веру. Это представление о Бедности по своей настроенности, пожалуй, колеблется между двумя областями: поэтического воображения — и исповедуемой догмы, тяготея, однако, к последней. Наиболее исчерпывающим выражением этой духовной деятельности остается следующее: фигура Бедности была для Франциска своего рода игрой. Вся жизнь святого из Ассизи насыщена чисто игровыми факторами и фигурами, и для него — это прекрасно. Так, столетием позже Хайнрих Сузо будет предаваться сладостной лирике мистической игры воображения с вечной Премудростью как с возлюбленной⁵. Но игровое поле, на котором *играют* святые и мистики, парит над сферой мышления, подвластного разуму, и не-

доступно логическим понятиям, связанным со спекулятивными рассуждениями. Понятия игры и святости пребывают в постоянном соприкосновении друг с другом. То же происходит с понятиями поэтического воображения и веры.

Об идейной ценности аллегорических персонажей у некоторых средневековых поэтов, визионеров и теологов я уже говорил более пространно в своей работе *Über die Verknüpfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis*⁷ [О связи поэтического с теологическим у Алана Лилльского⁶]. Границу между поэтической, аллегорической персонификацией и теологической концепцией небесных (или адских) существ не следовало бы, как я полагал, проводить слишком резко. Для такого богослова-поэта, как Алан Лилльский, было бы несправедливо всё богатство образов его поэм *Anticlaudianus* [Антиклавдиан] и *De planctu Naturae* [Плач Природы] счесть не более чем литературной Spielerei [забавой]. Для этого его воображение слишком уж сильно переплетено с самыми глубокими философскими и богословскими мыслями. С другой стороны, очевидно, что он вполне осознает фантастический характер таких представлений. Даже Хильдегард Бингенская⁷ не претендует на то, чтобы образы добродетелей в ее видениях принимали за метафизические реальности. Она и сама предостерегает против подобного представления⁸. Соотношение между увиденными ею образами и добродетелями определяется через *обозначающие* глаголы: designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare [изображать, представлять, заявлять, означать, воображать]. Тем не менее образы эти движутся в ее видениях совсем как живые существа. По сути дела, и в посещающих ее образах, передаваемых как мистическое переживание, не содержится притязаний на абсолютную подлинность⁹. И у Хильдегард, и у Алана поэтическое воображение неизменно витает между убеждением и фантазией, между игрой и серьезностью.

В любом облике, от чисто сакрального до чисто литературного, от Пуруши в *Ведах* до прелестных персонажей *The Rape of*

the Lock [Похищения локона]⁸, персонификация остается чрезвычайно важной формой выражения человеческого духа и вместе с тем одновременно игровой функцией. Да и в современной культуре персонификация ни в коем случае не сводится к чисто искусственному и произвольному занятию литературного свойства. Персонификация — это привычная форма духовной деятельности, из которой мы в нашей повседневной жизни еще вовсе не выросли. Кто не ловил себя снова и снова на том, что вслух и на полном серьезе обращается к какому-нибудь неодушевленному предмету, скажем к упрямой запонке, чисто по-человечески приписывая ей нежелание повиноваться и осыпая ее упреками за поведение, заслуживающее всяческого осуждения? Но, делая это, мы же не проникаемся верой в запонку как в некое существо или хотя бы идею. Мы всего лишь, непредумышленно, вступаем в игру.

Если постоянно проявляющаяся духовная склонность смотреть на вещи, с которыми человек соприкасается в своей жизни, как на некие персонажи и в самом деле коренится в игровом поведении, возникает важный вопрос, которого мы едва лишь коснемся. Игровое поведение должно было существовать еще до того, как возникла человеческая культура или способность говорить и выражать себя. Почва для персонифицирующего воображения имела уже с самых ранних времен. Этнология и религиоведение научили нас тому, что воплощение в образах животных мира богов и духов является одним из важнейших элементов первобытных или архаических верований. Териоморфное воображение лежит в основе всего того, что мы зовем тотемизмом. Племя делится на две половины, которые *суть* кенгуру или черепахи. Об этом говорит и распространенное во всем мире представление о *versipellis*, человеке, который принимает на время облик животного, как, например, *оборотень*. Об этом же говорят и метаморфозы Зевса ради обладания Европой, Ледой⁹ и пр., наконец — контаминация человеческих и звериных форм в египетском пантеоне. Во всех этих случаях мы имеем

дело с фантастическим утаиванием человеческого в животном. Не следует ни на мгновение сомневаться в том, что такое священное представление о животном для дикаря полностью *значимо*. Подобно ребенку, он так же слабо проводит границу между человеком и животным. И всё же, надевая страшную звериную маску и выступая в виде животного, в глубине души он сознает всё это *намного лучше* ребенка. Единственной интерпретацией, с помощью которой мы, уже-не-совсем дикари, можем попытаться до некоторой степени представить себе его духовное состояние, будет та, что у дикаря духовная сфера игры, как мы замечаем это и у ребенка, охватывает всё его существо — от самых священных волнений вплоть до чисто детского удовольствия. Осмелимся предположить, что териоморфный фактор в культуре, мифологии и религиозном учении можно понять лучше всего, если исходить из игрового поведения человека.

Еще более глубокий вопрос, к которому приводит нас рассмотрение персонификации и аллегории, заключается в следующем. Полностью ли расстались философия и психология нашего времени с таким выразительным средством, как аллегория? Не проникает ли то и дело этот древний прием в терминологию, с помощью которой присваиваются названия душевным состояниям и психическим импульсам? — Да и существует ли вообще метафорический, фигуральный язык без аллегории?

Элементы и средства поэзии, вообще говоря, лучше всего постижимы как игровые функции. Зачем располагать слова в соответствии с ритмом, метром и рифмой? Тот, кто говорит, что ради красоты или же в увлеченности, делает не что иное, как переводит вопрос в сферу еще более недоступную. Но тот, кто скажет, что стихи слагают, чтобы участвовать в совместной игре, попадет в самую суть. Размеренное слово возникает только в совместной игре, только там оно обладает своей функцией и своей ценностью, которые утрачивает по мере того, как совместная игра теряет характер культа, торжества или праздника. Рифма, фразовый параллелизм, двустипхи имеют смысл только в извечных игровых

фигурах удара и контрудара, подъема и спада, вопроса и ответа, загадки и ее разрешения. В своих истоках они неразрывно связаны с началами пения, музыки и танца, все они включены в изначальную функцию игры. Всё, что в поэзии с течением времени получает осознанное признание как неотъемлемые ее качества: красота, магическая сила, причастность священному, — первоначально всё еще подчиняется первородным свойствам игры.

Из основных жанров, которые мы, по бессмертному греческому образцу, различаем в поэзии, лирика в наибольшей степени пребывает в первоначальной сфере игры. Лирику следует брать здесь в очень широком смысле, не только как обозначение жанра как такового, но также как слово, определяющее вообще поэтическое настроение и его выражение, где бы и как бы оно ни проявлялось, — так что всё, отмеченное восторгом, по сути попадает в круг лирики. Лирическое начало отстоит дальше всего от логического, ближе всего оно к танцу и к музыке. Лирическим является язык мистических построений, вещаний оракула, колдовских заклинаний. Поэт испытывает тогда сильнейшее чувство нахлынувшего на него извне вдохновения. Здесь он более всего приближается к наивысшей мудрости — но и к бессмыслице. Полный отказ от разумного смысла — уже характерный признак языка жрецов и оракулов у первобытных народов, языка, порою впадающего в совершеннейшую бессмыслицу. Эмиль Фаге обмолвился как-то о «le grain de sottise nécessaire au lyrisme moderne» [«необходимой крупнице глупости в современной лирике»]. Но это касается не только лириков наших дней: сама сущность лирики состоит в том, что она движется, не сдерживаемая узами логического мышления. Основная черта лирического воображения — склонность к невероятным преувеличениям. Поэзия не знает жестких орбит. В немыслимо смелых образах фантазия космогонических и мистических загадок *Pig-vedy* встречается с образным языком Шекспира, прошедшего через все традиции классицизма и аллегории и всё же сохранившего порыв архаического *vatis* [пророка-сказителя].

Впрочем, склонность, фантазируя непомерные качества или количества, создавать образы, настолько поразительные, насколько это возможно, проявляется не только как исключительно поэтическая функция и в лирической форме. Эта потребность в поразительном — типичная функция игры. Она свойственна ребенку, и она заново возвращается к душевнобольным¹⁰, так же как она всегда была дорога тем, кто брался за литературную обработку мифов или житий святых. В древнеиндийской легенде Чьявана, подвизаясь в аскезе (*tapas*), прячется в муравейнике, так что видны только горящие угольки его глаз. Вишвамитра тысячу лет стоит на цыпочках¹⁰. Связь игры с невероятными размерами и числами объясняет немалую часть представлений о великанах и карликах, от мифических персонажей до Гулливера. Тор и его спутники находят в необъятной спальне боковой покой, где и проводят ночь. Наутро оказывается, что это было не что иное, как большой палец рукавицы великана Скрюмира¹¹. Стремление поразить безграничным преувеличением или путаницей величин и размеров никогда не следует, как мне кажется, принимать слишком всерьез, независимо от того, встречаем ли мы всё это в мифах, образующих составную часть системы верований, или же в порождениях чисто литературной либо подлинной детской фантазии. Во всех этих случаях мы имеем дело с тем же самым влечением к играм духа. Веру архаического человека в мифы, которые творит его дух, мы всё еще слишком часто невольно представляем себе в соответствии с критериями наших нынешних научных, философских или догматических убеждений. Полушутливый элемент неотделим от настоящего мифа. Здесь всегда берет слово та «ошеломляющая доля поэзии», о которой говорит Платон¹². Потребность в поразительном, выходящем за любые пределы, — вот что в значительной степени объясняет появление мифологических образов.

Если поэзия — в широком смысле первичного своего понятия, греческого *ποίησις* — и восходит вновь и вновь к сфере игры,

то осознание ее по сути игрового характера сохраняется не во всём. Эпос не ассоциируется с игрой, как только его больше не декламируют на общественных празднествах и он служит только для чтения. Также и лирику едва ли воспринимают как игровую функцию, когда она теряет свою связь с музыкой. Только театральное представление, сохраняющее свое неизменное свойство быть действием, удерживает прочный союз с игрой. Язык также отражает эту тесную связь, особенно латынь и языки, черпающие из источника Лациума¹¹. Драма называется в них *игрой*, ее *играют*. Вызывает удивление, хотя это и понятно в свете уже сказанного ранее¹³, что как раз у греков, создателей драмы во всём ее совершенстве, слово *игра* не применяется ни по отношению к театральному представлению, ни по отношению к зрителю вообще. Тот факт, что греки не выработали слова, охватывающего всю область игры, уже обсуждался выше. В известном смысле это следует понимать так, что жизнь эллинского общества во всех ее проявлениях была настолько пронизывающе глубоко *настроена* на игру, что игровой элемент едва ли входил в сознание как нечто особенное.

Свое происхождение из игры еще долго обнаруживают трагедия и комедия. Аттическая комедия выросла из необузданного *кóмоса* (κῶμος) праздника Диониса¹². Осознанной литературной практикой становится она лишь на более поздней стадии. Но и тогда, во времена Аристофана, она всё еще демонстрирует всевозможные следы своего дионисийского сакрального прошлого. В шествии хора, называемом *παράβασις* (*парáбасис*)¹³, она свободно обращается к публике с издевками и насмешками и перстом указывает на свои жертвы. Ее древнейшие черты — фаллические мотивы одевания актеров, переодевание хора, в особенности использующего маски животных. Своими *Осами*, *Птицами*, *Лягушками* Аристофан продолжает сакральную традицию представлений в личинах животных. Античная комедия с ее открытыми нападкамии язвительными насмешками полностью находится в сфере бранных и вызывающих — и тем не менее праздничных

чередующихся песнопений, о которых уже говорилось выше. Путь развития, совершенно параллельный греческой комедии, реконструировал недавно для германской культуры, хотя и в виде гипотезы, но с высокой степенью вероятности и весьма убедительным образом, Роберт Штумпфль в своем труде *Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas*¹⁴ [*Культурные игры германцев как первоисток средневековой драмы*].

Точно так же и трагедия в ее истоках была не намеренным литературным воспроизведением какой-либо одной человеческой судьбы, но священной игрой, не литературой для сцены, но разыгрываемым богослужением. Actus [Сценическое действие] на тему мифа лишь постепенно развивается в разыгрываемое в диалоге и мимесисе представление ряда событий, в передачу повествования. Мы, однако, воздержимся от дальнейших выяснений истоков греческой драмы.

Трагедия и комедия, таким образом, изначально находятся в сфере состязания, которое, как мы уже показали ранее, при всех обстоятельствах должно носить имя игры. В соперничестве друг с другом поэты творят произведения для дионисийского состязания. Государство, хотя и не занимается организацией таких состязаний, берет, однако, на себя управление ими. Туда стекаются множество желающих состязаться поэтов второго и третьего ранга. Их постоянно сравнивают, критика крайне придирчива. Публика улавливает любые намеки, реагирует на оттенки качества и тонкости стиля, разделяет напряжение состязания, как нынешние зрители на футбольном матче. Все напряженно ожидают выхода нового хора: участвующие в нем граждане целый год готовятся к выступлению.

Содержание самой драмы, особенно комедии, также носит агональный характер. Разгорается ожесточенный спор, либо подвергается нападкам отдельная личность, либо те или иные взгляды. Аристофан осыпает насмешками Сократа и Еврипида¹⁵.

Настроение драмы — это настроение дионисийского экстаза, упоения праздником, дифирамбического подъема, когда уча-

ствующий в игре актер, находящийся по отношению к зрителю вне обычного мира благодаря маске, которую он носит, ощущает себя переместившимся в другое *я*, которое он уже не *представляет* на сцене, но осуществляет, являет самим собою. В понимание этого он вовлекает и зрителей. Сила неожиданно измененного слова, чрезмерность образов и выражений у Эсхила находятся в полном соответствии с характером священной игры и проистекают из этого ее свойства.

Различение серьезного и несерьезного полностью теряет свой смысл для духовной сферы, в которой возникает греческая драма. У Эсхила переживание величайшей серьезности свершается в форме и с особенностями игры. Тон Еврипида колеблется между глубокой серьезностью и игривой фривольностью. Подлинный поэт, говорит Платон устами Сократа, должен быть одновременно трагическим и комическим, вся человеческая жизнь должна рассматриваться одновременно как трагедия и комедия¹⁶.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ФИЛОСОФСТВОВАНИЯ

В центре круга, который мы пытаемся очертить, прибегая к понятию игры, стоит фигура греческого софиста. Софист представляет собой несколько сбившегося с пути преемника того главного персонажа архаической культурной жизни, о котором мы поочередно говорили как о пророке, шамане, ясновидце, чудодее, поэте и которого мы лучше будем именовать *vates*. Желание как можно лучше разыграть представление или в открытой схватке одержать верх над соперником, эти два великих мотора социальной игры, в функции софиста лежат на самой поверхности. Не забудем, однако, что еще у Эсхила софистами названы такие мудрые герои, как Прометей или Паламед¹. Оба, преисполнившись гордости, перечисляют все те искусства, которые они измыслили на пользу людям. Именно хвастовством по поводу своих обширных познаний уподобляются они позднейшим софистам вроде Гиппия², всезнайки, помнившего всё на свете, тысячеискусника, истинного героя экономической автаркии, похвалявшегося, что всё имеющееся на нем сделано им самим; что с любой рыночной площади он всегда вернется домой в Олимпию³; предлагавшего рассуждать с ним на любую тему из

числа тех, кои были им подготовлены наилучшим образом; готового ответить на все вопросы, кем бы они ни были заданы, и утверждавшего, что никогда еще не встречал он кого-либо, кто превзошел бы его¹. Всё это еще вполне стиль Яджявалькьи, разгадывающего загадки жреца из литературы *Брахман*.

Ἐπίδειξις (эпидейксис), представление, выставление напоказ, исполнение — так называется выступление софиста. И он располагает, как уже было показано, репертуаром для своих представлений. Он получает за них гонорар — речь идет о вещах, предлагаемых по твердой цене: такова, например, оценивавшаяся в 50 драхм речь Продика⁴. Горгий получал столь высокие гонорары, что мог позволить себе заказать собственную массивную золотую статую и посвятить ее богу в Дельфах⁵. Странствующие софисты, как, например, Протагор⁶, пользуются баснословным успехом. Целое событие — когда знаменитый софист удостоивает своим посещением какой-нибудь греческий город. На них взирают как на чудотворцев, их сравнивают с борцами, короче говоря, деятельность софистов попадает полностью в сферу спорта. Зрители рукоплещут им, и каждый удачный ход встречается смехом. Эта чистая игра: соперники ловят друг друга в свои словесные сети², отправляют в нокаут³, похваляются, что их вопросы не иначе как каверзы, ответы на которые всегда будут ложными.

Когда Протагор называет софистику «древним искусством» — «τέχνην παλαιάν»⁴ (тэхнен палайán), он попадает в самую суть. Это древняя игра ума, которая в архаической культуре уже на самых ранних стадиях всякий раз скатывается от вещей священных к чистому развлечению, то она вдруг соприкасается с высшей мудростью, то вновь становится чисто игровым состязанием. Вернер Йегер считал, что «die neuere Mode, Pythagoras als eine Art von Mediziner hinzustellen» [«новейшая мода выставять Пифагора своего рода врачом»] даже не заслуживает возражений⁵. Он забывает, что врачеватель по отношению к философам и софистам действительно, поистине истори-

чески, был и остается их старшим братом. И черты этого древнего родства всё еще сохраняются.

Сами софисты прекрасно осознавали игровой характер всей своей деятельности: Горгий назвал свою *Похвалу Елене* игрой — «ἐὶδὸν δὲ παίγμιον» (эмбон де пайгнион); его сочинение *О природе* также толковали как риторическую игру⁶. Тому, кто против этого возражает⁷, следовало бы принять во внимание, что в сфере софистической риторики четкие границы между игрой и серьезностью провести невозможно и что квалифицировать ее как игру — фактически значит прекрасно уловить ее изначальный характер. Тот, кто называет пародией и карикатурой облик, в котором Платон изображает софистов⁸, забывает, что все игровые и, пожалуй, сомнительные черты в софисте как персонаже культуры неразрывно связаны с его архаической сущностью. По самой своей натуре софист принадлежит в той или иной мере к «бродячему племени». Он так или иначе скиталец и прихлебатель уже *par droit de naissance* [по праву рождения].

Но в то же время не кто иные, как софисты, создали среду, в которой приняли очертания эллинские идеи воспитания и культуры. Греческая философия и греческая наука выросли не в лоне школы (в нынешнем значении этого слова), и с этим ничего не поделаешь. Эти знания не приобретались как побочный продукт обучения полезным и доходным профессиям. Для эллина они были плодом его свободного времени, *σχολή* (*схолэ*), — а для свободного гражданина всё то время, которое не было востребовано государственной службой, войной или отправлением культа, было свободным⁹. Так что слово *школа* имеет примечательную предысторию. В условиях свободного препровождения времени свободными гражданами софист издавна являл собою пример жизни, проводимой в размышлениях и умственных опытах.

Если типичный продукт деятельности софиста, а именно *софизм*, рассматривать с чисто технической стороны, как форму выражения, то он тотчас же обнаруживает все свои связи с той

первозданной игрой, носителем которой был уже встречавшийся нам его предшественник *vates*. Софизм стоит рядом с загадкой. Это фехтовальный прием. В слове *πρόβλημα* (проблема) изначально присутствуют два конкретных значения: то, что кто-либо держит или ставит перед собою, дабы себя защитить, например щит, — и то, что бросают другому, чтобы тот это принял. В переносном смысле оба эти значения подходят для описания искусства софиста¹⁰. Его вопросы и аргументы суть те же проблемы, и именно в этом смысле. Игра-состязание в остроумии, с подзадориванием друг друга каверзными вопросами, занимала осязаемое место в греческой манере вести беседу. Различные типы каверзных вопросов были систематизированы и имели следующие специальные наименования: *σωρίτης, ἀλοφάσκων, οὔτις, ψευδόμενος, ἀντιστρέφων* (соритес, апофаскон, у́тис, псеудóменос, антистрéфон) — *громоздящий кучу, отрицающий, никто, лжец, обращающий* и т. д. Клеарх, ученик Аристотеля, написал теорию загадок, а именно таких, которым он дал наименование *υρίφος* (грíфос) — сети, шуточные вопросы, завершавшиеся наказанием или наградой. — Что одинаково везде и нигде? Ответ: время. — Что есть я, то не есть ты. Я — человек. Следовательно, ты — не человек. На что Диоген⁷ якобы возразил: если хочешь, чтобы это было истиной, то начни с меня¹¹. О некоторых софизмах Хрисипп⁸ написал целый трактат. Все эти *Fangschlüsse* [вопросы-ловушки] молчаливо основываются на предварительном условии, что поле логического смысла сводится к некоему игровому пространству, в пределах которого согласен оставаться соперник, не делая каких либо шагов в сторону из опасения неминуемо разрушить это пространство, — что как раз и было проделано Диогеном. Стилистически эти пропозиции могут выстраиваться в художественные формы с ритмом, повторами, параллелизмами и т. д.

Переход от таких *Spielereien* [забав] к обстоятельным ораторским выступлениям софистов и философским спорам в манере Сократа происходил постепенно. Софизм располагается

по соседству с обычной загадкой, существующей как развлечение, но благодаря этому — в равной мере и со священной космогонической загадкой. Евтидем⁹ играет то грамматически и логически детским софизмом¹², то вопросом на грани загадки мира или загадки познания¹³. Наиболее глубокомысленные суждения ранней греческой философии, как, например, один из выводов элеатов¹⁰: «нет множества, нет движения, нет становления», — рождались в форме вопросов и ответов. Для осознания такого абстрактного заключения, как невозможность существования одного обобщающего суждения, прибегали к внешней форме *сорита*, цепочки вопросов. Когда высыпают мешок зерна, производит ли шум первое зернышко? — Нет. — Тогда, может, второе? И т. д.

Сами греки прекрасно отдавали себе отчет, в какой степени они оказывались со всем этим в сфере игры. В *Евтидеме* Сократ отбрасывает вопросы-ловушки как забавы чисто школярского свойства. С помощью всего этого, говорит он, ничему не научаются относительно сути самих вещей — разве что тому, как, изоощряясь в словах, дурачить людей; всё равно что дать подножку или выдернуть из-под кого-нибудь стул. Когда вы сообщаете о желании наделить мудростью этого юношу, говорится там далее, что это: игра или вы делаете это всерьез?¹⁴ В *Софисте* Платона Теэтет¹¹ вынужден признаться чужеземцу из Элеи, что софист по своему складу относится к ярмарочным шутам, буквально — к пробавляющимся игрою: «τῶν τῆς παιδείας μετεχόντων»¹⁵ (тон тэс пайдиас метехонтон). Парменид¹², побуждаемый высказаться по вопросу о существовании, называет эту задачу «игрой в трудные игры»: «πραγματεῖώδη παιδιάν παιζειν»¹⁶ (прагматейоде пайдиан пайдзейн), — после чего принимается рассуждать о самых глубоких вопросах бытия. И всё это, конечно же, протекает как игра в вопросы и ответы. Единое не может состоять из частей, оно неограниченно, а значит, бесформенно, оно нигде, оно неподвижно, вневременно, непознаваемо. Затем рассуждение строится в обратном порядке, потом этот процесс повторяется

снова и снова¹⁷. Доводы, уподобляясь челноку ткацкого станка, следуют туда и обратно, и в этом движении мудрствование принимает форму благородной игры. Не только софисты, но также Сократ, да и сам Платон играют в эту игру¹⁸.

По Аристотелю, Зенон Элейский первым писал диалоги в той форме вопросов и ответов, которая была свойственна как философам из Мегары¹³, так и софистам. Это была техника, рассчитанная на то, чтобы расставить сети противнику. Платон скорее всего следовал в своих диалогах более всего поэту, автору мимов, Софрону¹⁴, и Аристотель также называет диалог формой мима¹⁹, фарсом, который сам опять-таки есть форма комедии. Причисление к роду фокусников, жонглеров, чудодеев, к которому относили софистов, не миновало ни Сократа, ни даже Платона²⁰. Если всего этого еще не достаточно, чтобы явственно выделить игровой элемент философии, то он может быть обнаружен в самих Платоновых диалогах. Диалог — форма искусственная. Это своего рода фикция. На какую бы высоту ни поднималось у греков искусство живой беседы, она тем не менее никогда полностью не отвечала литературной форме диалога. Диалог у Платона — это легкая, игровая форма искусства. Возьмем новеллистический замысел *Парменида*, начало *Кратила*, легкую, живую интонацию этих двух и многих других диалогов. Определенное сходство с шутливостью, с мимом здесь и в самом деле не признать невозможно. В шутливой форме затрагиваются в *Софисте* основные принципы более ранних философов²¹. Совершенно в юмористическом тоне рассказывается в *Протагоре* миф об Эпиметее и Прометее^{22 15}. «По поводу облика и имени этих богов, — говорит Сократ в *Кратиле*, — есть и серьезное, и шутливое объяснение, ибо также и боги не прочь позабавиться»: «φιλοπαίσμονες γὰρ καὶ οἱ θεοί»; (филопáйсмонес гар кай гой теóй). В другом месте того же диалога Платон говорит устами Сократа: «если бы я выслушал пятидесятидрахмовый урок Продика, ты тотчас бы это узнал, но я внял лишь однодрахмовому назиданию»²³. И опять в том же тоне, продолжая, судя по

всему, намеренно бессмысленную, сатирически нацеленную этимологическую игру: «А теперь смотри, какой фокус я сделаю со всем тем, чего не могу объяснить»²⁴. И, наконец, даже так: «Я уже давно прихожу в изумление от своей собственной мудрости, так что и самому мне не верится». Что уж тут говорить, если *Протагор* завершается обращением вспять всех исходных позиций и если можно спорить о том, всерьез или нет звучит надгробная речь в *Менексе*?¹⁶

У Платона собеседники сами расценивают свои философские занятия как приятное времяпрепровождение. Юношеской страсти к спору противостоит желание старших, чтобы к ним испытывали почтение²⁵. «Так обстоит дело с истиной, — говорит Каллика в *Горгии*²⁶, — и ты поймешь это, если оставишь в покое философию и займешься делами более важными. Ибо философия — вещь приятная, если заниматься ею в юные годы и с соблюдением меры, но она же и гибель для того, кто предается ей дольше, чем следует».

Итак, юношескую игру видели в философии те, кто для наследовавшего им мира заложил непреходящие основы мудрости и любомудрия. Чтобы раз и навсегда раскрыть перед всеми основную ошибку софистов, их логические и этические изъязны, Платон не пренебрегал этой легкой манерой непринужденного диалога. Ибо и для него любомудрие, при всей углубленности, продолжало оставаться некоей благородной игрой. И если не только Платон, но и Аристотель считал достойными самых серьезных возражений словесные ухищрения и уловки софистов, то это потому, что их собственное мудрствование, их собственное мышление еще не высвободились из сферы игры. Да и произойдет ли это когда-либо вообще?

Последовательность основных стадий развития философии можно наметить в общих чертах следующим образом. В глубокой древности она берет начало в священной игре в загадки и в словопрении, выполняющих, однако, также функцию празднич-

ного развлечения. Сакральная сторона всего этого вырастает в глубокую *тео-* и *философию Упанишад* и досократиков, игровая сторона — в деятельность софистов. Эти сферы не отделены полностью друг от друга. Платон возводит философию как благороднейшее стремление к истине на такие высоты, достичь которых мог лишь он один, но всегда делает это в такой легкой, непринужденной форме, которая была одним из характерных элементов его философии. При этом философия одновременно развивается и в своей сниженной форме: как словопрение, игра ума, софистика и риторика. Однако агональный фактор в эллинском мире был настолько значителен, что риторика могла расширять свое поле деятельности за счет философии в ее более чистом виде и, будучи культурой более многочисленных групп, затмевала ее, угрожая и вовсе свести на нет. Горгий, отвернувшийся от глубинного знания ради того, чтобы превозносить силу блестящего слова — и злоупотреблять этим, являет собою вполне определенный тип культурного вырождения. Доведенные до высшей точки соперничество и школярство в ремесле философов шли рука об руку. И это был не единственный раз, когда эпоха, искавшая смысла вещей, сменялась временем, которое готово было вполне удовлетвориться лишь словом и формулой.

Игровое содержание этих явлений невозможно обрисовать четкими контурами. Далеко не всегда можно провести явную границу между ребяческой *Spielerei* [забавой] и лукавым умом, что временами подходит вплотную к самым глубоким истинам. Знаменитое сочинение Горгия *О несуществующем*, полностью отрекавшееся от всякого серьезного знания в пользу радикального нигилизма, можно точно так же назвать игрой, как и декламацию о Елене, которой он сам дал такое название. Отсутствие ясно осознанных границ между игрою и мудрствованием видно и из того, что стоики обсуждают не имеющие смысла, построенные на грамматических ловушках софизмы заодно с вполне серьезными аргументами Мегарской школы²⁷.

Диспут и декламация царили повсюду. Эта последняя также была постоянным предметом публичных состязаний. Говорить значило хвастливо щеголять словами, выставлять себя напоказ. Словесный поединок был для эллина самой подходящей литературной формой, чтобы наметить и обсудить тот или иной щекотливый вопрос. Так, Фукидид выводит на подмости вопрос о войне или мире в споре Архидама и Сфенелада, разные другие вопросы — в спорах Никия и Алкивиада, Клеона и Диодота. Так обсуждает он конфликт между властью и правом, на примере нарушения нейтралитета острова Мелос, в споре, который целиком строится как софистическая игра из вопросов и ответов. Аристофан в *Облаках* пародирует страсть к парадным диспутам в риторической дуэли логоса праведного — с неправедным¹⁷.

Значение любимой софистами антилогии [противоречия], или двойного обоснования, заключается, впрочем, не только в игровой ценности этой фигуры. Ей, кроме того, присуще стремление отчетливо выражать извечную двойственность человеческого суждения: можно сказать так, а можно иначе. Именно игровым характером речи объясняется возможность побеждать в словесной дуэли, не выходя при этом в известной степени за пределы чистого искусства. Речь софиста сразу же становится ложной, как только в свое искусство слов и понятий он вкладывает всерьез безнравственный умысел, как это делает Каллик, распространяясь о *Herrenmoral* [*морали господ*]^{28 18}. В каком-то смысле станет ложным уже сам агональный задор, если дать ему волю ценой отказа от истины. Для того, кто зовется софистом или ритором, не стремление к истине, а обладание сознанием личной, индивидуальной правоты служит путеводной нитью и целью. Архаическая ситуация состязания — вот что воодушевляет его. Если Ницше, как склонны полагать некоторые авторы²⁹, и в самом деле возродил уважение к агонистическому духу мудрствования, то тем самым он вернул философию к ее древнейшему состоянию возникновения в лоне самой ранней культуры.

Мы не хотели бы здесь углубляться в пространный вопрос, в какой степени наши речевые средства в основе своей носят характер игровых правил, то есть пригодны лишь в тех интеллектуальных границах, обязательность которых считается общепризнанной. Всегда ли в логике вообще и в силлогизмах в особенности в игру вступает некое молчаливое соглашение о том, что действительность терминов и понятий признается здесь так же, как это имеет место для шахматных фигур и полей шахматной доски? Пусть кто-нибудь ответит на этот вопрос. Мы же ограничимся беглым обзором фактических качеств игры в практике диспутов и декламаций более позднего времени по сравнению с эпохой греческой цивилизации. Особой обстоятельности здесь не требуется, поскольку явление это постоянно воспроизводится вновь в весьма схожих формах, а также и потому, что в своем развитии в западной культуре оно в самой высокой степени продолжает сохранять зависимость от греческого образца.

Квинтилиан принес обучение риторике и декламации в латинскую литературу. В эпоху Римской империи практика диспутов и словесных парадов не ограничивалась рамками школы. Ритор Дион Хрисостом¹⁹ рассказывает нам об уличных философам, своего рода деклассированных софистам, морочивших голову рабам и людям морского занятия мешаниной из пустой болтовни, побасенок и плоских острот. Сюда, возможно, просачивалась и бунтарская пропаганда, судя по декрету Веспасиана, по которому из Рима были изгнаны все философы²⁰. И снова серьезные умы вынуждены были предостерегать от переоценки привлекательности софизмов, отдельные примеры которых были постоянно в ходу. Августин говорит о пагубной страсти к словопрениям и ребяческой манере при всех, напоказ, втягивать в них противника³⁰. Остроты вроде следующей: «То, чего не терял, имеешь; ты же не терял рогов; следовательно, у тебя есть рога»³¹, — пользуются широким и неизменным успехом в литературе схоластики. Очевидно, было не так уж легко заметить логическую ошибку, воспринимавшуюся как остроумная шутка.

Переход вестготов из арианства в католицизм был отмечен официальным богословским турниром между представителями высшего духовенства с обеих сторон в Толедо в 589 г.^{21*} Весьма выразительный пример спортивного характера мудрствования во времена раннего Средневековья дает нам рассказ о Герберте, будущем папе Сильвестре II, и его противнике Отрике Магдебургском, встретившихся при дворе императора Оттона II в Равенне в 980 г.^{32 22'}. Соборный схоласт Отрик завидовал славе Герберта и послал своего человека в Реймс тайно слушать его поучения, дабы в конце концов подловить его на каком-нибудь неверном суждении. Лазутчик превратно понимает Герберта и доносит двору, что, как ему кажется, он услышал. На следующий год император призывает обоих ученых мужей в Равенну, дабы устроить между ними ученый спор перед самой почетной аудиторией, пока день не придет к концу и не иссякнет внимание слушателей. Центральный пункт диспута следующий: Отрик упрекает противника в том, что тот назвал математику областью физики^{33 23'}. На самом же деле Герберт называл ее наравне и одновременно с последней.

Стоило бы как-нибудь проследить, не было ли в так называемом Каролингском возрождении, этом пышном насаждении учености, поэзии и благочестия, участники которого украшали себя классическими и библейскими именами: Алкуин звался Горацием, Ангильберт — Гомером, сам Карл — Давидом; не было ли собственно игровое качество здесь самым существенным. Придворная культура сама по себе особенно восприимчива к игровой форме. Круг ее по необходимости узок и замкнут. Уже само почитание монаршего величества обязывает придерживаться всевозможных правил и фикций. В *Academia Palatina* [Палатинской академии] Карла Великого, воплощавшей провозглашенный идеал *Athenae novae* [Новых Афин], несмотря на благочестивые намерения, царило настроение благородной забавы^{24'}. Там состязались в искусстве версификации и в обоюдных насмешках. Стремление к классическому изяществу не ис-

ключало при этом определенных черт примитивности. «Что есть письменность?» — спрашивает юный Пипин, сын Карла, и Алкуин отвечает: «Хранительница науки». — «Что есть слово? — Предатель мысли. — Кто породил слово? — Язык. — Что есть язык? — Бич воздуха. — Что есть воздух? — Хранитель жизни. — Что есть жизнь? — Радость счастливых, горе несчастных, ожидание смерти. — Что есть человек? — Раб смерти, гость в уголке Земли, путник, который проходит мимо»²⁵.

Всё это звучит далеко не ново. Здесь вновь приходят на память игры в вопросы-ответы, состязания в загадывании загадок, ответы в древненорвежских *кеннингах*, короче говоря, все те черты игры-мудрствования, которые мы ранее отмечали в Индии *Ved*, у арабов, у скандинавов.

Когда к концу XI в. проявляется огромная тяга к знанию о бытии и обо всём сущем, — которая вскоре даст урожай: в коже Университета принесет плод Схоластики, продолжая разрастаться во всех направлениях в живое движение духа, — то происходит это почти с лихорадочной быстротой, как порою бывает свойственно периодам большого культурного обновления. Агонистический момент при этом неизбежно выступает явно на первый план. Стремиться победить противника словом превращается в некий спорт, в некотором роде стоящий в одном ряду с вооруженной схваткой. Распространение древнейшей, кровавой формы турнира — группового, с участием выходцев из разных частей страны, или индивидуального поединка рыцарей, странствующих в поисках противника, — странным образом совпадает с тем злом, на которое жалуется Петр Дамиани²⁶: спорщиками, которые (подобно греческим софистам) бродят повсюду, восхваляя свое искусство и торжествуя свою очередную победу. В школах XII в. процветают бурные словесные состязания, с клеветой и поношениями. Церковные авторы оставили нам беглые зарисовки школьного обучения, где бросается в глаза игра издевок и остроумия. Все норовят провести друг друга тысячами словесных фокусов и уловок, расстав-

ляют ловушки и сети из слогов и слов. Почитатели прославленных мастеров буквально охотятся за своими кумирами, хвастаясь затем, что видели их и следовали за ними³⁴. Те же зарабатывают немалые деньги, совсем как в прежние времена греческие софисты. Росцелин в злой инвективе рисует нам Абеляра, пересчитывающего по вечерам деньги, которые ежедневно приносят ему его лживые поучения, и тратающего их затем на беспутства. Абеляр и сам признается, что брался за подобные занятия ради денег и что немало тем зарабатывал. В одном споре он, будучи подстрекаем товарищами, в виде *кунштюка*, берется толковать *Священное Писание*, тогда как до этого преподавал только физику — то есть философию³⁵. Уже давно отдал он предпочтение оружию диалектики перед оружием войны, странствуя в тех краях, где процветало ораторское искусство, пока «не разбил военный лагерь своей школы» на холме Св. Женевьевы, дабы «держать в осаде» своего соперника, занявшего Парижскую кафедру^{36 27}. Подобные же черты смешения красноречия, войны и игры мы находим и в ученых состязаниях мусульманских богословов³⁷.

За всё время развития Схоластики и Университета агональный элемент подчеркивается настолько, насколько это возможно. Длительное увлечение проблемой универсалий как центральной темой философских дискуссий, участники которых делились на реалистов и номиналистов, несомненно, связано с изначальной потребностью людей образовывать разные партии при обсуждении спорных вопросов, что в высшей степени характерно для всякой культуры в периоды ее духовного роста. Вся деятельность средневекового университета облекалась в игровые формы. Непрерывные диспуты, этот неперемный способ устного общения ученой братии, пышно расцветавшие университетские церемонии, обычай группироваться в *nationes*²⁸, раскол по направлениям всевозможного рода — все эти явления так или иначе оказываются в сфере состязания и действия игровых правил. Эразм еще ясно ощущал эту взаимосвязь,

когда в письме к своему упорному оппоненту Ноэлю Бедье жаловался на узость, с которой школа считается только с тем, что дали предшественники, а при столкновении мнений исходит лишь из уже утвердившихся положений. «По моему разумению, в школе вовсе не следует делать таких вещей, к коим прибегают при игре в осаду замка²⁹, в карты и в кости. Ибо там ясно, что при отсутствии согласия в правилах никакой игры не получится. Но во всём, что касается научных доводов, нельзя считать чем-то неслыханным или опасным, если кто-то затронет что-либо новое...»³⁸.

Наука, включая и философию, полемична по самой своей природе, а полемическое неотделимо от агонального. В эпохи, когда в мир вторгается новое, агональный фактор, как правило, выходит явно на первый план. Так было, например, в XVII в., когда естественные науки достигли блестящего расцвета и завоевывали всё новые территории, затрагивая тем самым и влияние Античности, и авторитет веры. И всякий раз люди собираются в лагеря или партии. Одни — картезианцы, другие решительно против этой доктрины; одни придерживаются *Anciens*, другие примыкают к *Modernes*; выступают, в том числе и далеко за пределами ученого круга, *за* или *против* Ньютона, *за* или *против* сплюснутости Земного шара, прививок и т. д. и т. п.³⁰ Век XVIII, с его оживленным духовным общением, за ограниченностью средств еще не перешедшим в хаотическое изобилие, неминуемо должен был стать эпохой преимущественно чернильных баталий. Последние — вместе с музыкой, париками, фривольным рационализмом, грациозностью рококо и очарованием салонов — чрезвычайно активно участвовали в формировании того всеобщего игрового характера, который у XVIII в. никто, пожалуй, не будет оспаривать и из-за чего мы ему порою завидуем.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ИСКУССТВА

От существа поэзии, как мы обнаружили, элемент игры настолько неотделим, и любая форма поэтического кажется настолько связанной со структурой игры, что их внутреннее взаимопроникновение следовало бы назвать почти неразрывным, а термины *игра* и *поэзия* при такой взаимосвязи оказались бы под угрозой утратить самостоятельность приписываемого им значения. То же самое в еще большей степени относится к взаимосвязи музыки и игры. Мы уже указывали на тот факт, что в ряде языков исполнение на музыкальных инструментах зовется игрою: это, с одной стороны, арабский, с другой — германские и некоторые славянские языки, а также французский. Этот факт может считаться внешним признаком глубокой психологической подоплеки, определяющей связь между музыкой и игрою, — учитывая при этом, что семантическое сходство между арабским и названными европейскими языками едва ли может быть основано на заимствовании.

В какой бы мере эта взаимосвязь музыки и игры ни представлялась нам естественной данностью, было бы нелегко сформировать ясно очерченное представление о рациональных при-

чинах этой взаимосвязи. Попытаться установить термины, общие для обоих понятий, — этого было бы здесь вполне достаточно. Игра, как мы уже говорили, лежит вне благоразумия практической жизни, вне сферы необходимости или пользы. Это же относится к музыкальным формам и к музыкальному выражению. Действие игры осуществляется вне норм разума, долга и истины. То же справедливо для музыки. Действенность ее форм, ее функция определяются нормами, которые никак не зависят ни от логических понятий, ни от зрительных или осязаемых образов. Лишь собственные, специфические наименования могли бы подойти этим нормам, наименования, одинаково подходящие и музыке, и игре, — *ритм* и *гармония*. Ритм и гармония являются в абсолютно одинаковом смысле факторами и музыки, и игры! И если слово в состоянии отчасти переносить поэзию из чисто игровой сферы в сферу понятия и суждения, чисто музыкальное всегда и всецело продолжает витать в первой из названных сфер. Прочная литургическая и социальная функция поэтического слова в архаических культурах самым тесным образом связана с тем, что выговариваемое слово на этой стадии неотделимо от музыкальной декламации. Отправление всякого подлинного культа происходит в пении, пляске, игре. Нам, носителям поздней культуры, ничто не кажется способным до такой степени пронизывать нас неким сознанием священной игры, как музыкальное переживание. Даже безотносительно к словесному выражению религиозных представлений в наслаждении музыкой сливаются воедино ощущение прекрасного и чувство священного, и в этом слиянии исчезает противопоставление игры и серьезности.

В связи с этим очень важно здесь подчеркнуть, что в эллинском мышлении понятия, которые мы обозначаем терминами *игра*, *труд*, *наслаждение искусством*, соотносились между собой совершенно по-другому, чем это привычно для нас. Известно, что слово *музыка* — μουσική (мусикé) — имеет в греческом языке гораздо более широкий смысл, чем для нас, в новейшее время.

Оно не только включает в себя наряду с пением и инструментальным сопровождением также и танец, но и относится вообще ко всем искусствам и знаниям, подвластным Аполлону и музам. Речь идет о том, что называется мусическими искусствами, в противоположность пластическим и механическим, которые лежат вне сферы действия муз. Всё мусическое самым тесным образом связано с культом, и особенно с празднествами, где оно обладает своей собственной функцией. Пожалуй, нигде взаимосвязь культа, танца, музыки и игры не описывается с такой ясностью, как в *Законах* Платона. Боги, говорится там¹, из сострадания к человеческому роду, на горе рожденному, в отдохновение от забот установили благодарственные празднества, дав людям для этого муз и Аполлона, предводителя муз, и Диониса, дабы и они участвовали в этих празднествах и через это божественное праздничное единение неизменно вновь восстанавливался необходимый людям порядок вещей. Непосредственно за этим следует место, которое часто отмечают как Платоновое объяснение игры, где говорится, что все юные существа не могут удерживать в узде ни тело, ни голос, они норовят двигаться и производить много шума, прыгать, скакать, плясать в свое удовольствие и исторгать из себя всевозможные звуки. Животные, однако, не знают во всем этом тех различий порядка и беспорядка, что зовутся гармонией и ритмом. Нам же, людям, богами, дарованными нам, дабы водить с ними совместные хороводы, дано было различать ритм и гармонию через сопутствующее этому наслаждение. — Здесь, тем самым, с наивозможной ясностью устанавливается непосредственная связь между игрою и музыкой. Эта мысль, однако, сдерживается в сфере эллинского духа тем семантическим фактом, с которым мы уже ранее сталкивались: в греческом языке слово *пαιδιά* (пайдиá), обозначающее *игру*, в силу своего этимологического происхождения, неотделимо по значению от *детской забавы, безделицы*. Слово *пαιδιά* вряд ли могло служить для указания на более высокие формы игры: слишком уж неразрывно была связана с ним мысль о *де-*

тях. Более высокие формы игры находят поэтому свое выражение в таких односторонне ограниченных терминах, как ἀγών (агón) — *состязание*, σχολάζειν (схолáдзейн) — *проводить досуг*, διαγωγή (диагогé) — буквально *препровождение*. Поэтому от греков ускользнула возможность признать то, что все эти понятия по существу объединяются в одном общем понятии, как это ясно выражено в латинском *ludus*, а также и в новоевропейских языках. Отсюда та трудность, с которой столкнулись Платон и Аристотель, выясняя, представляет ли музыка, и в какой степени, нечто большее, чем игру.

У Платона названное место далее гласит²:

«О том, что не заключает в себе ни пользы, ни истины, ни какой-либо ценности как подражание, но и не является вредоносным, лучше всего судить по степени очарования, χάρις (хáрис), которое в нем заложено, и наслаждению, которое оно дарит. Подобное удовольствие, которое не содержит в себе сколько-нибудь достойных упоминания вреда или пользы, это и есть *игра*, παιδιά (пайдиá)». Заметим, что всё это по-прежнему относится к музыкальному исполнению. Но в музыке следует искать чего-то более высокого, чем таких наслаждений, и здесь Платон идет далее, о чем речь будет несколько ниже. Аристотель говорит³, что природу музыки определить нелегко, равно как и пользу, заложенную в знании музыки. Не ради игры ли, παιδιά, — что можно было бы перевести здесь как *развлечение*, — и отдохновения люди желают музыки, подобно тому как они желают сна или питья, которые сами по себе также не могут быть названы ни важными, ни серьезными (σπουδαία, спудáйа), но приятными и прогоняющими заботы? Некоторые потребляют музыку именно таким образом и к триаде *сон — питье — музыка* добавляют еще и *танец*. Или нам следует говорить, что музыка ведет к добродетели, поскольку она, подобно тому как гимнастика делает здоровым тело, возвращает определенный *этнос*, то есть приучает нас к праведным наслаждениям? Или же, полагает Аристотель, — и это уже третья точка зрения — она содействует

духовному отдохновению, διαγωγή, и знанию, φρόνησις (φρόнесис)?

Это διαγωγή в свете нашего изложения — очень важное слово. Буквально оно означает *препровождение* времени, но передавать его как *времяпрепровождение* допустимо лишь в том случае, если находиться на позициях аристотелевского противопоставления труда — и свободного времени. Теперь, говорит Аристотель⁴, многие занимаются музыкой только ради удовольствия, но в старину ее связывали с воспитанием (παιδεία), ибо сама природа требует, чтобы мы могли не только хорошо трудиться, но так же хорошо могли бы и пребывать в праздности⁵. Ибо это (праздность) — начало всего. Праздность предпочтительнее труда и есть цель, τέλος (τέλος), последнего. Это обращение вспять обычного для нас представления опять-таки следует понимать в свете непричастности к наемному труду, естественной для свободного эллина и позволявшей ему посредством благородных и формирующих его натуру занятий устремляться к своей жизненной цели (τέλος). Вопрос поэтому в том, как именно тратить свободное время (σχολή). Не за игрою, ибо в этом случае именно игра была бы нашей жизненной целью. Это невозможно (принимая во внимание, что для Аристотеля παιδεία означает всего-навсего детскую игру, развлечение). Игры служат лишь отдохновением от труда, вроде некоего снадобья: они снимают душевное напряжение и успокаивают. Праздность же словно бы в себе самой таит наслаждение, счастье и радость жизни. Именно это счастье — то есть более не стремиться к тому, чего не имеешь, — и есть жизненная цель, τέλος. Наслаждение, однако, не все видят в одном и том же. Наилучшее наслаждение получают наилучшие люди с наиболее благородными чаяниями. Поэтому ясно, что для препровождения свободного времени⁶ следует в чем-то образовывать себя, чему-то учиться, а именно тем вещам, которым люди учатся или возвращают в себе не из необходимости, не для работы, но ради себя самих. И поэтому предки причисляли музыку к παιδεία — воспитанию, формированию, обра-

зованию — как нечто, не являющееся необходимым или полезным, подобно чтению и письму, и служащее лишь для препровождения свободного времени.

Вот изложение, в котором разграничительные линии между игрой и серьезностью, а также критерии оценки того и другого, если мерить их нашими мерками, оказываются значительно сдвинутыми. *Διαύωυή* незаметно приобрело здесь значение интеллектуального и эстетического занятия и удовольствия, которые приличествуют свободному человеку. Детям, говорится там⁷, *διαύωυή* еще недоступно, ибо это конечная цель, совершенство, а для еще не совершенных совершенное недостижимо. Из всех наших действий к такой конечной цели (*τέλος*) приближается музыкальное наслаждение⁸, потому что его ищут не ради некоего будущего блага, но ради него самого.

Эта мысль тем самым помещает музыку в сферу, которая располагается между благородной игрою и самостоятельным художественным наслаждением. Подобный взгляд пересекается, однако, у греков с другим убеждением, которое возлагает на музыку весьма определенную техническую, психологическую и моральную функцию. Она считается миметическим, или подражательным, искусством, и воздействие этого подражания возбуждает этические чувства позитивного или негативного свойства⁹. Каждый напев, лад, танцевальная поза что-то представляют, что-то показывают, что-то изображают, и в зависимости от того, хорошо это или дурно, прекрасно или же безобразно, на самоё музыку переходит качество хорошего или дурного. В этом заключается ее высокая этическая и воспитательная ценность. Внимать ее подражанию — значит будить в себе чувства, отвечающие тому, чему она подражает¹⁰. Олимпийские мелодии пробуждают энтузиазм, другие ритмы и мелодии внушают гнев или кротость, мужество, сдержанность. Если осязательные и вкусовые ощущения не имеют никакого этического воздействия, а зрительные обладают им лишь в незначительной степени, в мелодии самой по себе уже заложено выражение *этоса*. Еще силь-

нее это заметно в отношении ладов с их богатым этическим содержанием, а также в отношении ритмов. Известно, что греки приписывали определенное воздействие каждому ладу: одни повергали в печаль, другие успокаивали и т. д.; то же относилось и к музыкальным инструментам: флейта волновала и пр. С помощью понятия *подражание* в одном месте у Платона описываются действия художника¹¹. Подражатель, μιμητής (миметэс), говорит он, вот что значит художник; творит ли он или исполняет, сам он о том, что воспроизводит, не ведает, хорошо оно или дурно. Воспроизведение, μιμησις (мимесис), — для него игра, а не серьезный труд¹². То же происходит и с трагическими поэтами. Все они лишь подражатели — μιμητικοί (миметикой). Намерения, по всей видимости, открыто пренебречь оценкой художественной деятельности мы здесь касаться не будем. Оно не вполне ясно. Но то, что нам интересно, так это факт, что Платон воспринимает музыку как игру.

Более подробное отступление на тему о том, как оценивали музыку греки, могло бы показать, что мысль в попытках определить род и функцию такого явления, как музыка, постоянно оказывается на грани понятия чистой игры. По существу, характер всякого музицирования — это игра. Эта изначальная данность, пусть даже она и остается невысказанной, в общем признается повсюду. Предназначена ли музыка для радости и развлечения, стремится ли она выразить возвышенную красоту или имеет священное литургическое предназначение, она всегда остается игрою. И именно в культе она зачастую неразрывно соединена с преимущественно игровой функцией — танцем. Различение и описание свойств и особенностей музыки древнейших культурных периодов выглядит наивным и недостаточным. Восхищение духовной музыкой выражают, сравнивая ее с ангельским хором, прибегая к теме небесных сфер и т. д. Вне связи с религиозными функциями музыку оценивают главным образом как благородное времяпрепровождение, искусное занятие, достойное всяческого восхищения, или же как всего-навсего веселое развлече-

ние. Оценка музыки как сугубо личного, эмоционального художественного переживания, и к тому же выраженная словами, появляется значительно позже. Признанной функцией музыки всегда была функция благородной и возвышающей социальной игры, наивысшей ступенью которой часто считали изумляющие достижения при демонстрации технических навыков. Что касается исполнителей, то музыка долгое время остается в зависимом положении. Аристотель называет профессиональных музыкантов ничтожным народцем. Шпильманы принадлежали к бродячему люду. Еще в XVII в. и позже каждый князь держал свою музыку, так же как и конюшни. Придворная капелла еще долго сохраняла свой особый домашний характер. «Musique du roi» [«Королевская музыка»] Людовика XIV была привязана к постоянному композитору. «24 Violons [Скрипки]» короля были наполовину актерами. Музыкант Бокан был еще и танцмейстером. Да и Гайдн носил еще ливрею, состоя на службе у князя Эстерхази, и ежедневно получал от него распоряжения. Нужно представить себе, с одной стороны, обширные и утонченные музыкальные познания образованной публики былых времен, — с другой же стороны, ее весьма незначительное уважение к высоким запросам искусства и к личности исполнителей. Обычай современных концертов с их полнейшей, благоговейной тишиной и магическим почтением перед дирижером сложились в очень недавнем прошлом. Изображения музыкальных выступлений в XVIII в. являют нам занятых светскими беседами слушателей. Во французской музыкальной жизни еще каких-нибудь тридцать лет назад не было ничего необычного в нарушавших исполнение критических замечаниях в адрес дирижера или оркестра. Музыка была и оставалась главным образом дивертисментом, и восхищение, во всяком случае выражаемое вслух, касалось прежде всего виртуозности исполнителей. Творение композитора еще совершенно не воспринималось как нечто святое и неприкосновенное. Свободными каденциями пользовались настолько нескромно, что приходилось ставить

этому препятствия. Так, Фридрих II, король Пруссии, запретил певцам изменять композицию собственными украшениями.

Ни в одном виде исполнительского мастерства, начиная с поединка между Аполлоном и Марсием¹³ и до наших дней, фактор состязания не был столь очевиден, как в музыке. Обратившись к более позднему времени, чем эпоха *Sängerkrieg* [Бойны певцов] и майстерзингеров², назовем только некоторые примеры. В 1709 г. кардинал Оттобони устраивает состязание в игре на органе и клавесине между Генделем и Скарлатти. В 1717 г. Август Сильный, король Саксонии и Польши, хотел провести состязание между И. С. Бахом и неким Ж. А. Маршаном. Последний, однако, на состязание не явился. В 1726 г. соревнование итальянских певиц Фаустины и Куццони вызвало настоящий переполох в лондонском обществе, пение прерывалось хлопками и свистом. Ни в одной другой области не происходит так легко формирование партий. XVIII в. полон распрями между партиями, поддерживающими то или иное направление в музыке: Бонончини против Генделя, буффоны против Гранд Опера³, Глюк против Пиччини. Спор между партиями, принадлежащими к разным лагерям, легко принимает характер ожесточенной вражды, как это было в конфликте поклонников Вагнера и защитников Брамса.

Романтизм, в столь многих отношениях подвигнувший нас осознать наши эстетические оценки, способствовал признанию во всё более широких кругах высокого художественного содержания и глубокой жизненной ценности музыки. Однако это не устранило ни одной из ее прежних функций или оценок. Также и агональные качества музыкальной жизни остаются такими же, какими они были всегда¹⁴.

Если со всем тем, что относится к музыке, мы, собственно говоря, неизменно остаемся в рамках Игры, то в еще большей степени это относится к ее неразлучному брату-близнецу, искусству Танца. О Танце — идет ли речь о священных и магиче-

ских танцах первобытных народов, о танцах в греческом культе, о пляске царя Давида пред Ковчегом Завета или о танце как праздничном увеселении, у всех народов, во все эпохи — можно сказать, что это сама Игра в полном смысле слова, и при этом в одной из ее самых чистых и совершенных форм. Правда, игровое качество танца не во всех его формах раскрывается одинаково полно. Наиболее отчетливо оно наблюдается, с одной стороны, в хороводах и танцах с характерными для данного танца фигурами, с другой — в сольном танце, то есть там, где танец есть изображение, представление, зрелище или же ритмическое выстраивание и движение, как в менуэте или кадрили. Не следует ли рассматривать вытеснение кругового танца, хоровода и танца с фигурами — парным танцем, когда кружатся, как в вальсе и польке, или передвигаются скользящим шагом, как в последнее время; не следует ли рассматривать это как проявление ослабления или обеднения культуры? Есть достаточно оснований утверждать это, стоит лишь обратить внимание на историю танца, со всеми достигнутыми им вершинами красоты и стиля, вплоть до примечательного оживления художественного танца уже в наши дни. Ясно, что именно игровой характер, столь присущий танцу, почти утрачен его современными формами.

Взаимосвязь танца и игры не ставит перед нами сложных проблем. Она кажется настолько очевидной, настолько внутренней оправданной и настолько полной, что здесь вполне можно воздержаться от обстоятельного включения в понятие *игры* — понятия *танца*. Отношение танца к игре не есть его участие в ней, но отношение части — и целого, тождество сущности. Танец — это особая и весьма совершенная форма самой игры как таковой.

Если от поэзии, музыки и танца мы обратимся к сфере изобразительного искусства, то связь с игрой здесь кажется гораздо менее очевидной. Фундаментальное отличие, разделяющее две области: эстетического созидания и воспроизведения, — было

вполне осознано эллинским духом, когда он предоставил музам повелевать одной группой знаний и навыков, в то время как другую, объединяемую нами в изобразительные искусства, лишил этой чести. За изобразительным искусством, объединяемым с ремеслами, не признавали никаких муз. Если же говорить о подчинении их божественному вмешательству, то они находились под властью Гефеста или Афины Эргане⁴. Мастера, работавшие в сфере пластического искусства, пользовались далеко не таким вниманием и почетом, каким одаривали поэтов.

Впрочем, граница почестей и внимания, оказываемых художнику, не проходит четко между областью, где присутствуют музы, и остальным миром, — судя по тому незначительному общественному признанию музыканта, о чем шла уже речь выше.

Этому далеко идущему различию мусического и пластического в первом приближении отвечает кажущееся отсутствие игрового элемента в последней из названных групп в противовес явно выраженным игровым качествам первой группы. Главную причину этого противоречия обнаружить не сложно. В мусических искусствах художественная актуализация фактически заключается в исполнении. Если даже художественное произведение уже создано, разучено или записано, оно впервые оживает лишь в исполнении, представлении, озвучении, показе, *productio* [изготовлении] — в том буквальном смысле этого слова, который еще сохраняет за ним, например, английский язык. Мусическое искусство есть деятельность и как деятельность воспринимается *в момент* исполнения всякий раз, когда это исполнение происходит. Присутствие в числе девяти муз также муз астрономии, героической поэзии и истории, казалось бы, свидетельствует о неверности этого утверждения. Обратим, однако, внимание на то, что разделение труда между музами — плод более позднего времени и что, во всяком случае, эпос и история (амплуа Каллиопы и Клио⁵) первоначально были исключительно прерогативой того, кто именуется *vates*, и тот излагал их в торже-

ственной мелодической и строфической декламации. Впрочем, смещение поэтического наслаждения со слушания стихов на чтение их про себя принципиального характера действия не меняет. Само же это действие, в ходе которого переживают воздействие мусического искусства, должно зваться игрою.

Совершенно иначе обстоит дело с изобразительным искусством. Уже из-за того, что оно привязано к материи и ограничено в формотворчестве возможностями материала, оно не может *играть* так же свободно, как поэзия и музыка, парящие в пространстве эфира. Танец находится на границе между тем и другим. Он мусичен и пластичен одновременно; мусичен, так как движение и ритм — его главные элементы. Всё его действие протекает в ритмическом движении. Но в то же время он привязан к материи. Не что иное, как человеческое тело, с его ограниченным разнообразием поз и движений, занято исполнением танца, и красота танца — это красота самого человеческого тела, пребывающего в движении. Танец изобразителен, подобно скульптуре, но лишь на мгновение. Подобно музыке, он живет в повторении, она сопровождает его и властвует над ним.

Также совсем по-другому, чем с мусическими искусствами, дело обстоит и с воздействием изобразительного искусства. Зодчий, скульптор, живописец или рисовальщик, гончар и вообще художник-украшатель долгим и усердным трудом закрепляет в материале свой эстетический импульс. Его творение остается надолго, и остается, будучи зримым каждому. Воздействие его искусства, в отличие от музыки, не зависит от исполнения или показа другими или им самим. Единожды созданное, оно, неподвижное и немое, оказывает свое воздействие, пока есть люди, которые посвящают определенное время тому, чтобы взирать на него. За отсутствием некоего публичного действия, в котором художественное произведение, оживая, доставляет наслаждение зрителю, может показаться, что в сфере изобразительного искусства игровой фактор, собственно говоря, вовсе отсутствует. Художник, как бы он ни был охвачен творческой

страстью, трудится как ремесленник, серьезно и напряженно, то и дело проверяя и поправляя себя. Его вдохновение, вольное и стремительное в замысле, в работе должно подчиняться искусным навыкам его созидających рук. Если, таким образом, при изготовлении произведения искусства игровой элемент, по видимости, отсутствует, то он ни в чем себя не выражает и тогда, когда взирают на такое произведение или им пользуются. Какое бы то ни было видимое со стороны действие здесь отсутствует.

Если в изобразительном искусстве уже сам его характер трудного делания, старания, усердного ремесла препятствует возникновению игрового фактора, то это обстоятельство только усиливается тем, что род произведения искусства обычно в большой мере определяется его практическим назначением и что это последнее никак не бывает вызвано художественным мотивом. Задача изготовителя серьезна и ответственна: всё, что относится к игре, этому чуждо. Он строит здание, которое было бы пригодно и могло бы достойно служить для отправления религиозного культа, для собраний или для обитания; он изготавливает сосуд или одежду или воплощает в том или ином материале образ, который как символ или копия должен соответствовать определенной идее.

Создание произведений изобразительного искусства протекает, таким образом, совершенно вне сферы игры, и, даже будучи выставлены на всеобщее обозрение, они воспринимаются лишь как нечто вторичное в различных формах культа, празднеств, развлечений, событий общественного значения. Снятие покрывала со статуи, закладка первого камня, открытие выставки не являются частью самого художественного процесса, и вообще такие вещи стали заметными явлениями лишь в последнее время. Произведение мусического искусства живет и приносит плоды в атмосфере всеобщей радости и веселья, пластическое же — нет.

Несмотря на этот фундаментальный контраст, также и в изобразительном искусстве игровой фактор проявляется самым раз-

личным образом. В архаической культуре художественное произведение как вещь в подавляющей степени находит себе место и назначение в культе, независимо от того, постройка это, скульптура, одяние или искусно украшенное оружие. Произведение искусства почти всегда причастно сакральному миру, оно несет в себе заряд его могущества: магическую силу, священный смысл, репрезентативную идентичность вещам космического значения, символическую ценность, короче говоря, освященность. Однако игровое и сакральное, как уже было сказано выше, так близко стоят друг к другу, что было бы странно, если бы игровые качества культа не бросали свои преломленные лучи на создание и оценку произведений изобразительного искусства. Не без колебаний решаю я предложить знатокам эллинской культуры вопрос: не выражается ли в греческом слове ἄγαλμα (ágalma), означающем, среди прочего, также *статую* или *кумир*, определенное семантическое родство между культом, искусством и игрой? Это слово образовано от глагольной основы, дающей поле значений, тяготеющих к *ликовать*, *предаваться необузданному веселью* (немецкое *frohlocken*), а наряду с этим *хвастаться*, *щеголять*, *блистать*, *важничать*, *праздновать*, *украшать*, *сверкать*, *радоваться*. Первоначальным значением слова ἄγαλμα считается *украшение*, *предмет роскоши*, *драгоценность*, *то, что приносит радость*. Ἀγάλματα νύκτος (Ágalmata nýktos), *украшения ночи*, — поэтическое наименование звезд. Через *жертвоприношение* это слово, должно быть, стало затем обозначать *изображение бога*. И если эллин лучше всего выражал сущность священного искусства словом, имеющим отношение к чувству радостного душевного подъема, то не подходим ли мы тем самым вплотную к тому настроению игрового священнодействия, которое казалось нам столь свойственным архаическим культам? Мне не хотелось бы делать из этого замечания более определенные выводы.

Взаимосвязь между изобразительным искусством и игрой давно уже была признана в виде теории, пытавшейся объяснить

возникновение форм искусства из врожденной у человека тяги к игре¹⁴. Не нужно далеко ходить, чтобы обнаружить почти инстинктивную для человека спонтанную *потребность украшать*, вполне достойную именоваться игровой функцией. Она ведома каждому, кому доводилось сидеть с карандашом в руках на каком-нибудь скучном собрании и рассеянно, почти бессознательно, вырисовывать линии, заполнять участки поверхности — игра, в которой возникают фантастические мотивы узоров, порою перекликающиеся со столь же причудливыми мотивами изображений человека или животных. Не затрагивая вопроса о том, какие *бес-* или *подсознательные* побудительные причины сочтут нужным приписать этому искусству-со-скуки психологи, такое занятие, без сомнения, можно назвать игрою, процессом, пребывающим на одном из нижних уровней категории игры, как это свойственно ребенку на первом году жизни, — учитывая, что более высокая структура организованной социальной игры полностью здесь отсутствует. Однако в качестве основания для объяснения возникновения украшательских мотивов в искусстве, не говоря уже о пластическом формообразовании вообще, психическая функция такого рода кажется чем-то далеко не достаточным. Из бесцельной игры руки, водящей карандашом по бумаге, не может возникнуть стиль. Кроме того, потребность в создании пластической формы идет много дальше, чем только украшение поверхности. Это трехчлен: украшение, конструкция, подражание. Вести искусство в целом от *Spieltrieb* [игрового инстинкта] — значит сводить к нему и изобразительную деятельность, и строительство. Пещерные росписи палеолита — продукт игрового инстинкта? Это представляло бы собой чересчур смелый скачок мысли. И к строительству эта гипотеза уже потому не подходит, что эстетический импульс здесь отнюдь не главенствует, взять хотя бы постройки пчел или бобров. Хотя мы и признаём за игрой как фактором культуры то первенствующее значение, какое и составляет дух этой книги, мы не можем считать объясненным происхождение искусства ссылкой на

врожденный инстинкт игры. Правда, в отношении многих и многих художественных изделий богатейшей сокровищницы форм изобразительного искусства нелегко избавиться от мысли об игре фантазии, о том, что всё это, в сущности, играючи и игриво творит рука вкупе с созидающим духом. Необузданная причудливость танцевальных масок первобытных народов, свивающиеся фигуры на тотемных столбах, волшебные переплетения орнаментальных мотивов, гротескное искажение фигур людей и животных — всё это неудержимо вызывает ассоциации со сферой игры.

Если, таким образом, вообще в области пластических искусств, по сравнению с мусическими искусствами, фактор игры меньше выступает на первый план в самом процессе художественного творчества, то как только мы перейдем от создания произведения изобразительного искусства к его вхождению в социальную среду, картина сразу меняется. Мастерство исполнения в пластических искусствах, равно как и почти во всех иных достижениях человеческого умения, в высокой степени есть предмет состязательности. Агональный импульс, могучая действенность которого уже предстала перед нами в столь многих областях культуры, находит полное удовлетворение также и в сфере искусства. Глубоко в изначальных слоях культуры лежит потребность, прибегая к вызову или состязанию друг с другом, искать разрешения трудной, кажущейся невыполнимой задачи. Это не что иное, как эквивалент всех уже встречавшихся нам агональных испытаний в сфере мудрости, поэзии или доблести. Можно ли теперь, не вдаваясь в дальнейшие рассуждения, сказать, что священные загадки означали для развития философии, а поединки поэтов и певцов — для поэзии, то же самое, что для развития пластических способностей — образчики искусной работы? Другими словами: не развивалось ли также изобразительное искусство в соревновании и через соревнование? Здесь нужно иметь в виду следующее. Прежде всего то, что нель-

зя провести четкую границу между состязанием в делании — и в исполнении чего-либо. Испытание в силе и ловкости, подобное выстрелу Одиссея через двенадцать секир⁶, полностью лежит в сфере игры. Если это и не *kunstscherping* [искусное творение], то уж во всяком случае, и на нашем языке, *kunststuk* [искусная штука]. В архаической культуре, и еще долгое время впоследствии, слово *искусство* распространяется чуть ли не на все сферы человеческого умения. Эта всеобщая взаимосвязь позволяет нам обнаружить игровой фактор также и в художественном шедевре в узком смысле этого слова, то есть в непреходящем творении искусных рук мастера. Соревнование в создании лучшего произведения искусства, еще и сегодня наличествующее во всех областях художественной деятельности на соискание *Prix de Rome* [Римской премии]⁷, это, по сути, некая особая стадия развития древнейшего поединка, с тем чтобы повергающей в изумление сноровкой, выставляемой напоказ перед многочисленными соперниками, добиться победы над всеми. Искусство и техника, умение и формотворчество пребывают в архаической культуре еще нераздельно, в вечном стремлении превзойти соперника и торжествовать победу. К самому низкому рангу социального соперничества с присущими ему кунштюками относятся шуточные *κελεύσματα* (келéусмата), приказы, которые симпосиарх отдает участвующим в пирушке⁸. В том же ряду находятся как *poenitet* [штрафной бокал], так и игра в фанты — игра в чистом виде. Подобны этому и задачи по распутыванию и завязыванию узлов. За этой игрой, без сомнения, стоит целый пласт сакральных обычаев, чего мы здесь касаться не будем. Когда Александр Великий разрубил гордиев узел⁹, он более чем в одном аспекте повел себя как настоящий *шпильбрехер*.

Все эти взаимосвязи не решают, однако, вопроса, в какой мере состязание действительно содействовало развитию изобразительного искусства. Нужно особо заметить, что примеры заданий на выполнение тех или иных поразительных кунштюков предстают перед нами чаще всего как темы мифологии, на-

родных сказаний и литературы, а не как эпизоды истории искусства вообще. Во всяком случае, человеческий дух особо охотно играет непомерным, чудесным, абсурдным, что становится, однако, реальностью. Где находила игра почву более богатую, чем в полете воображения творящего чуда художника? Великие герои культуры глубокой древности, согласно всем мифологиям, в состязаниях, ради спасения своей жизни, создали все те новые и необычные вещи, которые ныне составляют сокровищницу культуры. Ведической религией усвоен был собственный *Deus faber*, Тваштар, то есть делатель, изготовитель. Он выковал для Индры *ваджру*, громовый метательный молот. Он вступил в состязание с тремя *Rbhu*, художниками, божественными существами, сотворившими коней Индры, колесницу Ашвинов и чудесную корову Брихаспати¹⁰. Греки знали сказание о Политехне и Аэдоне, которые похвалялись, что любят друг друга больше, чем Зевс и Гера, за что те наслали на них Эриду, соперничество, так что они были вынуждены состязаться во всяческой искусной работе¹¹. К этому же ряду относятся гномы-умельцы Севера, кузнец Виланд, чей меч так остёр, что рассекает плывущие в потоке клочья шерсти, а также Дедал¹². Он создал множество искусных творений: лабиринт, статуи, которые способны были ходить. Поставленный перед задачей пропустить нить через витки раковины, он решает ее, запрягая в нить муравья. Вот соединение чисто технического испытания и загадки. Между ними обоими существует, однако, то различие, что разгадка хорошей загадки лежит в неожиданном и метком срабатывании контакта в уме, тогда как техническое испытание лишь изредка получает точное решение, подобное вышеназванному, и, как правило, теряется в сфере абсурдного. Пресловутый канат из песка, каменные ленты, которые нужно было сшить вместе, — вот чем оперирует воображение в сказаниях о чисто технических испытаниях¹⁵. Китайский царь-герой глубокой древности должен добиваться признания своих притязаний всяческими испытаниями и проверками умения и сноровки, ка-

кой была, например, игра-поединок в кузнечном искусстве между Юем и Хуанди^{16 13}. Во всех этих представлениях о чудесно пройденных испытаниях к последним примыкает, собственно говоря, чудо, своего рода кунштюк, с помощью которого святой, при жизни или после смерти, открыто и без обиняков доказывает истинность своего призвания и свое право на нечто большее, нежели чисто человеческие почести. Не нужно слишком уж углубляться в жития святых, чтобы удостовериться, что повествование о чуде то и дело обнаруживает несомненный игровой элемент.

Хотя мотив состязания в искусности встречается прежде всего в мифе, саге, легенде, фактор соперничества основательно сказался на действительном развитии техники и искусства. Наряду с мифическими состязаниями в искусстве вроде состязания Политехна и Аэдоны, имеют место исторические, как, например, состязание на Самосе между Паррасием и его соперником в том, кто лучше представит спор между Аяксом и Одиссеем, или состязание на Пифийских играх между Паненом и Тимагором из Халкиды. Фидий, Поликлет и другие состязались в том, кто из них изваяет самую прекрасную статую амазонки. Есть даже эпиграфическое свидетельство, доказывающее историческую достоверность таких состязаний¹⁴.

На пьедестале одной статуи Ники можно прочесть: «Это сделал Пайоний... который делал также акротерии¹⁵ для храма и удостоился за это награды»¹⁷.

То, чем являются экзамен и открытое обсуждение, в конечном счете проистекает из архаических форм испытания в находчивости и сноровке, своего рода *кунштюка*, в какой бы области это ни происходило. Жизнь средневековых ремесленников дает здесь столь же богатый материал, как и жизнь средневекового университета. При этом нет существенной разницы, выдается индивидуальное задание или награды добиваются многие. Суть ремесленной гильдии столь глубоко уходит своими корнями в сферу язычески-сакрального, что нет ничего удивительного, если

там встречается агональный элемент самых разных оттенков. *Мастерское изделие*, которым подтверждалось притязание на вхождение в круг мастеров, получивших признание, пусть даже это и стало позднее неукоснительным правилом, укоренено в древнейших обычаях состязания. Как известно, происхождение гильдий не лежит или только отчасти лежит в плоскости экономики. Лишь с оживлением городов начиная с XII в. ремесленная или торговая гильдия выходит на первое место. Но и в таком виде она всё еще сохраняет в своих внешних формах: трапезах, пирушках и т. д. — многое из своих игровых черт. Лишь постепенно их оттесняют в сторону экономические интересы¹⁶.

Несколько примеров соревнования в строительном деле дает знаменитая книга эскизов Вийара дё Оннекура, французского архитектора XIII в.¹⁷ «Сию алтарную часть, — стоит подпись под одним из рисунков, — Вийар дё Оннекур и Пьер Корби измыслили в споре между собою (*invenerunt inter se disputando*)». По поводу испытания предлагаемого им *perpetuum mobile* он свидетельствует: «*Maint jor se sunt maistre desputé de faire tourner une ruée par li seule...*»¹⁸ [«Многие дни спор вели мастера о том, как бы понудить колесо вращаться само собою»].

Тот, кто не знаком с длительной предысторией состязаний во всех уголках земли, пожалуй, мог бы попытаться объяснить обычаи соперничества в сфере искусства, как они существуют и по сей день, мотивами чистой пользы и эффективности. Объявляется ли конкурс на проект ратуши, соревнуются ли на стипендию ученики художественной школы, прямая цель всего этого — возбудить творческую фантазию или обнаружить наиболее многообещающее дарование и тем самым обеспечить достижение самого высокого результата. И всё же такая практическая задача не была первопричиной подобных форм состязаний. На заднем плане здесь всегда находится древняя игровая функция состязания как такового. Никто не может определить, что именно и в какой мере перевешивало в тех или иных исторических случаях: соображения пользы или агональные страсти, — как,

например, в 1418 г., когда объявленный во Флоренции конкурс на купол храма выиграл Брунеллески, оставив позади тринадцать соперников¹⁸. Во всяком случае, чистая польза никак не играла основной роли в смелой идее купола. Двумя веками ранее та же Флоренция обзавелась целым лесом башен, посредством которых благородные семейства, охваченные духом самого жестокого соперничества, жаждали поразить друг друга¹⁹. История искусства и история военного дела в настоящее время склонны рассматривать флорентийские башни скорее как *башни для красоты*, чем как всерьез предназначавшиеся когда-либо для обороны. Средневековый город не испытывал недостатка в блистательных игровых идеях.

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ

КУЛЬТУРЫ И ЭПОХИ SUB SPECIE LUDI^{1*}

Говоря об игровом факторе, нам было не трудно показать его чрезвычайную действенность и чрезвычайную плодотворность при возникновении всех крупных форм общественной жизни. Будучи ее существенным импульсом, игровые состязания, более древние, чем сама культура, исстари наполняли жизнь и, подобно дрожжам, способствовали росту и развитию форм архаической культуры. Культ рос в священной игре. Поэзия родилась в игре и продолжала существовать в игровых формах. Музыка и танец были чистой игрою. Мудрость и знание обретали словесное выражение в освященных обычаях играх, проходивших как состязания. Право выделилось из игр, связанных с жизнью и отношениями людей. Улаживание споров оружием, условности жизни аристократии основывались на игровых формах. Вывод должен быть только один: культура, в ее первоначальных фазах, *играется*. Она не произрастает *из* игры, как живой плод, который высвобождается из материнского тела, она разворачивается *в* игре и *как* игра.

Если принять эту точку зрения — а не принять ее кажется едва ли возможным, — то остается вопрос, в какой мере мы мо-

жем констатировать наличие игрового элемента в культурной жизни более поздних, более развитых эпох, по сравнению с архаической, на которую главным образом был направлен наш взгляд. Уже не раз примеры игрового фактора в древней культуре мы иллюстрировали параллелями из XVIII века или из нашего времени. Именно образ XVIII века вошел в наше сознание как эпоха, насыщенная игровыми и игривыми элементами. XVIII век для нас всё еще не более как наше позавчера. Возможно ли, чтобы мы утратили всякое духовное родство с этим недавним прошлым? Тема этой книги сводится к вопросу: что составляет игровое содержание нашей эпохи, той культуры, в которой живет сегодняшний мир?

Мы не собираемся предлагать читателю трактат об игровом элементе культуры через все века вплоть до нашего времени. И всё же, прежде чем перейти к дню сегодняшнему, обратимся хотя бы к некоторым страницам истории отдельных, знакомых нам периодов, рассматривая на этот раз не какие-то конкретные культурные функции в их особенностях, но вообще игровой элемент в жизни определенных периодов.

Культура Римской империи заслуживает здесь особого внимания уже в силу ее контраста с эллинской. На первый взгляд кажется, что жизнь древнеримского общества несет в себе гораздо меньше игровых черт по сравнению с эллинским. Характер древних латинян, как нам кажется, определяется такими качествами, как трезвость, твердость, практическое хозяйственное и юридическое мышление, небогатая фантазия и безвкусное суеверие. Крестьянски-наивные формы, в которых древнеримское общество чаёт божественного покровительства, отдают запахом земли и горящего очага. Атмосфера римской культуры времен Республики — это всё еще настроение тесного кланового и племенного союза, из которого все выросли только недавно. Забота о государстве сохраняет черты культа домашнего Гения². Религиозные представления не изобилуют образами. Имеющаяся наготове персонификация всякого представления, на какое-то

время удовлетворяющая духовным потребностям, кажется функцией высокой абстракции, на самом же деле скорее является примитивным состоянием, близким детской игре¹. Такие персонажи, как *Abundantia* [Изобилие], *Concordia* [Согласие], *Pietas* [Благочестие], *Pax* [Мир], *Virtus* [Добродетель], представляют отнюдь не чисто умозрительные понятия высокоразвитого политического мышления, но материальные идеалы примитивного общества, которое желает гарантировать свое благополучие, по-деловому обращаясь с высшими силами³. В системе сакрального гарантирования блага большое место занимают различные календарные праздники. Не случайно именно у римлян эти культовые обычаи продолжают носить название игр, *ludi*. Ибо они были играми. В преобладающем сакральном характере древнеримского общества заключено его глубоко игровое качество, пусть даже игровой фактор выражает себя здесь в цветущей, красочной, живой образности гораздо меньше, чем в греческой или китайской культуре.

Рим вырос в мировую империю. Он овладел всем, чем обладал Древний мир, который ему предшествовал, он располагал наследием Египта и эллинизма, владел доброй половиной Древнего Востока. Его цивилизация в избытке питалась от множества богатейших чужеземных культур. Его государственное управление и право, его дорожное строительство и военное искусство достигли совершенства, какого еще не видел мир, его литература и искусство превосходно привились к греческому стволу. При всём том основания политической структуры оставались архаичными. Ее признанное право на существование по-прежнему покоится на почве сакральных уз. Как только вся власть оказывается в руках какого-нибудь политического искателя счастья, тотчас же и его персону, и сама идея его власти попадают в сферу священного. Он становится Августом, носителем божественной силы и сущности, спасителем, возродителем отечества, приносящим ему благо и мир, он дарует и поддерживает процветание и изобилие. Все свои робкие жизненные чаяния первобыт-

ное племя проецирует на властителя, который впредь считается эпифанией божества. Здесь всё это — чисто первобытные представления в новых пышных одеждах. Фигура героя, который дикому, неотесанному племени приносит культуру, заново оживает в отождествлении принцепса с Геркулесом или Аполлоном⁴.

А ведь общество, которое несло и распространяло эти идеи, было чрезвычайно развитым. Почитали обожествляемого императора люди, прошедшие через все тонкости греческой мудрости, разума и вкуса, вплоть до скепсиса и неверия. Когда наступившую эру Вергилий и Гораций превозносят в своей изощренной поэзии, они играют в игру культуры.

Государство никогда не бывает учреждением, основанным на чистой пользе и интересах. Оно застывает на поверхности времен, как морозный узор на стекле — таким же причудливым, таким же преходящим, определенным такой же кажущейся необходимостью. Культурный импульс, создаваемый не связанными между собою силами самого разного происхождения, воплощается в громоздящейся пирамиде власти, которая называет себя государством, а затем ищет для себя смысла в величии того или иного знатного рода или в превосходстве одного народа перед другими. В выражении своих принципов государство самыми разными способами выдает свой фантастический характер, доходящий до совершенно нелепого и самоуничтожающего поведения. Римская мировая империя проявляла в высшей степени иррациональный характер, маскируемый притязаниями на священное право. Ее социальное и экономическое устройство было вялым и неплодотворным. Вся система снабжения, государственное управление и образование концентрировались в городах в угоду незначительному меньшинству, кичившемуся своею властью перед бесправными и пролетариями⁵. Городская единица приобрела в древности настолько сильное значение как понятие и средоточие социальной жизни и культуры, что римляне неутомимо закладывали и строили сотни городов чуть не на краю пустыни, не задумываясь о том, смогут ли они когда-

либо развиваться как естественные органы здоровой народной жизни. Взирая на красноречивые останки этого грандиозного по размаху градостроительства, невольно задаешься вопросом, была ли функция этих городов как культурных центров сколько-нибудь соразмерна с их помпезной претензией? Судя по общему содержанию продуктов позднеримской цивилизации, в этих городах, как бы высоки ни были достоинства их устройства и архитектуры, имелось не так уж много от всего лучшего, что было в античной культуре. Храмы для отправления религиозного культа, который в традиционных формах пришел в упадок и был наполнен суевериями; залы и базилики для государственной службы и судопроизводства, кои при совершенно расшатанной политико-экономической структуре общества мало-помалу вырождались и глохли в тисках вымогательства и чиновной рутины; цирки и театры для кровавых, варварских игр и развратных зрелищ; бани, скорее для расслабляющего, нежели закаливающего ухода за телом, — всё это вместе едва ли можно считать подлинной и прочной культурой. Бóльшая часть всего этого делалась напоказ, ради развлечения и тщеславного великолепия. Это был остов, пустой внутри, остов грандиозной Римской империи. Благоденствие щедрых дарителей, чьи хвастливые инскрипции порождают ощущение кажущегося величия, покоилось на чрезвычайно шатком фундаменте. Оно должно было рухнуть от первого же удара. Снабжение продуктами питания обеспечивалось недостаточно. Государство само выжимало из организма соки здорового благосостояния.

На всей этой цивилизации лежит фальшивый внешний глянец. И религия, и искусство, и литература должны были снова и снова использоваться для того, чтобы с преувеличенной настойчивостью уверять, что с Римом и его отпрысками всё в порядке, что его изобилие обеспечено, а победоносная мощь не вызывает сомнений. Об этой и подобных идеях говорят горделивые здания, колонны, воздвигнутые в честь побед, триумфальные арки, алтари с их рельефами, стенная роспись в жилищах. Священные

и мирские изображения в римском искусстве сливаются воедино. С несколько игривой грацией и вне всякого сколько-нибудь строгого стиля аляповатые фигурки богов располагаются в окружении умиротворяющих аллегорий с прозаическими и повседневными атрибутами роскоши и изобилия, которые раздают маленькие прелестные гении. Во всём этом есть некая доля несерьезности, желание укрыться в идиллию, чем культура и выдает свой упадок. Ее игровой элемент явно выступает на первый план, но не обладает более никакой органической функцией в устройстве и событиях общественной жизни.

Политика императоров также определялась потребностью то и дело громогласно провозглашать общественное благо, прибегая для этого к древним сакральным игровым формам. Разумные цели, однако, лишь отчасти — впрочем, где и когда это бывает иначе? — определяют политику Империи. Конечно, завоевания нужны для того, чтобы через приобретение новых областей как источников снабжения обеспечить дальнейшее благосостояние; чтобы, раздвигая границы, укрепить безопасность; чтобы сохранить незыблемость *Pax Augusta*⁶. Но мотивы извлечения выгоды во всём этом подчинены некоему священному идеалу. Победы, лавры, воинская слава суть конечные цели сами по себе, это некая священная миссия, возложенная на императора². В самом его *триумфе*⁷ государство переживает свое спасение или выздоровление. Агональный идеал сквозит в этом простирающемся на весь мир здании Римской империи, через всю ее историю, еще и потому, что и здесь основной фактор — это престиж. Каждый народ выдает войны, которые он вел или выдерживал, за доблестную и славную борьбу за существование. В том, что касается галлов, пунийцев и позднее варваров⁸, Рим имел, пожалуй, некоторые основания для подобного утверждения. Но и в начале борьбы за существование стоит чаще всего не голод, а завистливое стремление к мощи и почестям.

Игровой элемент в жизни Рима наиболее явственно раскрывается в пресловутом *Panem et circenses!* — *Хлеба и зрелищ!* — как

выражении того, что народ требовал от государства. Наше ухо склонно слышать в этих словах не более чем требование безработных о выдаче пособий и билетов в кино — пропитания и развлечений для народа. Но эти слова значили нечто большее. Римское общество не могло жить без игр. Они были для него такой же основой существования, как и хлеб. Ведь это были священные игры, и народ имел на них священное право. Первоначальной функцией их было не только праздничное торжество в связи с достигнутым благом, но и одновременно укрепление и упрочение будущего блага посредством священнодействия. Игровой фактор продолжал и здесь существовать в своем архаическом облике, хотя мало-помалу он и утратил всю свою силу. И действительно, в самом Риме императорская щедрость почти совершенно свелась к грандиозным раздачам милостыни и развлечениям для обнищавшего городского пролетариата. Религиозную освященность, без которой всё же *ludi* были немыслимы, толпа, по всей вероятности, едва ли уже переживала всерьез. И всё же тем сильнее говорит о важности игры как функции римской культуры тот факт, что в каждом городе амфитеатр занимал столь важное место, как то позволяют нам видеть дошедшие до наших дней руины. Бой быков как фундаментальная функция испанской культуры сохраняет и по сегодняшний день черты римских *ludi*, хотя в своем нынешнем виде он восходит к формам, которые отстояли от игр гладиаторов дальше, чем известная нам *коррида*.

Щедрое одаривание горожан не было делом одного императора. В первые столетия периода Империи тысячи граждан вплоть до отдаленнейших уголков государства соревновались в том, чтобы основывать и дарить залы, бани и театры, заниматься раздачей провизии, устраивать или оснащать игры — всё это в постоянно растущих масштабах, — и всё это запечатлевалось для потомков в прославляющих надписях. Каков же был дух, побуждавший ко всему этому? Не был ли он предшественником *caritas* [христианского милосердия]? — В весьма малой степени:

как предметы щедрости, так и способы ее проявления говорят совсем о другом. Был ли это *public spirit* в его современном значении? Нет сомнения, что античная страсть раздаривать ближе к *public spirit*, чем к христианской благотворительности. Но не приблизимся ли мы несколько более к характеру этого *общественного духа*, если будем говорить о духе *потлатча*! Дарить ради славы и чести, чтобы превзойти и побить соседа, — вот древний культово-агональный фон римской культуры, который явно видится во всём этом.

Игровой элемент римской культуры выявляется, наконец, еще отчетливее в формах литературы и искусства. Высокопарный панегирик и пустая риторика характерны для первой. В изобразительном искусстве — поверхностная декоративность, прикрывающая тяжесть конструкции, стенные росписи, довольствующиися легковесными жанровыми картинами или впадающие в расслабленную эlegantность. Характерные черты, подобные этим, накладывают на последнюю фазу античного величия Рима печать какой-то не вполне цельной серьезности. Жизнь превратилась в протекающую в рамках культуры игру, в которой фактор культа всё еще удерживается как форма, но священного там уже не осталось. Глубокие духовные импульсы отстраняются от этой поверхностной культуры и заново укореняются в мистериальных службах. Когда же, в конце концов, христианство полностью отрезает римскую культуру от ее сакральной основы, она вскорости увядает.

Примечательным свидетельством стойкости игрового фактора в римской Античности является наглядное применение принципа *ludi* на гипподроме Византия. Даже будучи оторвано от своих культовых оснований, конное ристалище остается очагом общественной жизни. Народные страсти, некогда насыщавшиеся кровавыми битвами людей и зверей, теперь вынуждены удовлетворяться скачками. Едва ли они представляли собой нечто большее, чем праздничное увеселение, не имеющее никакого отношения к святости, и тем не менее они были в состоянии

вобрать в свой круг все общественные интересы. Цирк в самом буквальном смысле стал ареной не только для конного спорта, но для политических и даже отчасти для религиозных столкновений. Скаковые общества, названные по четырем цветам возникших, не только устраивали соревнования, но были также признанными общественными организациями. Отдельные партии назывались *демосами*, лидеры их — *демархами*. Если полководец празднует свою победу, гипподром отводится для *триумфа*; император показывается здесь народу, иногда здесь же вершится и правосудие⁹. С архаическим единством игры и священнодействия, в котором вырастали формы культуры, это позднейшее смешение праздничного развлечения и публичности имеет не много общего. Это было постлюдией, эпилогом.

Об игровом элементе средневековой культуры я, хотя и не специально, уже распространялся в другом месте настолько подробно³, что здесь хотелось бы ограничиться лишь немногим. Средневековый мир полон игры, резвой, необузданной народной игры, полон языческих элементов, которые утратили свое сакральное значение и преобразились в чисто шуточные обряды, в помпезные и величественные рыцарские игры, утонченную игру куртуазной любви и множество иных форм. В большинстве случаев, однако, прямая культуросозидающая функция всем этим игровым формам уже не свойственна. Ибо крупные формы в культуре: поэзию и обряды, философствование и науку, политику и ведение войн — эта эпоха уже унаследовала из своего античного прошлого. Эти формы были закреплены. Средневековая культура более не была архаической. Она должна была большей частью заново перерабатывать унаследованный материал — христианский или классический по своему содержанию. Только там, где она не была привязана к античным корням, где она не находилась под церковным или греко-римским влиянием, творческое воздействие игрового фактора еще могло иметь место. И это было возможно там, где средневековая цивилиза-

ция произрастала из кельто-германского или из своего еще более древнего прошлого. Так обстояло дело с происхождением рыцарства и отчасти феодальных форм вообще. В посвящении в рыцари, вступлении во владение леном, в турнирах, геральдике, рыцарских орденах и обетах, то есть во всех тех вещах, которые, хотя в них и сказываются античные влияния, прямо соприкасаются с глубокой архаикой, игровой фактор сохраняет полную силу и существенные творческие возможности. Но и помимо этого, в правосудии и судопроизводстве, с их содержательной образностью и странными формальными действиями (например, процессами над животными), в правилах относительно гильдий, в мире школы настроение игры ловко берет верх над средневековым духом.

Бросим далее взгляд на эпоху Ренессанса и Гуманизма. Если когда-либо сознательная и обособленная элита стремилась воспринимать жизнь как игру в воображаемое совершенство, то это был круг Ренессанса. Еще раз напомним, что игра не исключает серьезности. Дух Ренессанса был далек от фривольности. Следовать Древности было для него святою серьезностью. Преданность идеалу пластического творчества и интеллектуальной пытливости отличалась небывалым неистовством, была глубокой и чистой. Более серьезных фигур, чем Леонардо и Микеланджело, нельзя и представить. И всё же духовная атмосфера Ренессанса — это атмосфера игры. Такая одновременно утонченная и при этом свежая и сильная устремленность к прекрасной и благородной форме — не что иное, как игровая культура. Всё великолепие Ренессанса — это радостное и торжественное облачение в наряды порождаемого фантазией идеального прошлого. Мифологические персонажи или основанные на далеких заимствованиях и отягощенные сведениями из астрологии и истории аллегории и эмблемы, все они — фигуры на шахматной доске. Декоративная фантазия в строительном искусстве и графике играет использованием классических мотивов гораздо бо-

лее сознательно, чем средневековый миниатюрист, иллюстрировавший манускрипты, — своими замысловатыми выдумками. Ренессанс пробуждает два в высшей степени игровых вида образного воплощения жизни — пастораль и рыцарство — к новой жизни, а именно к жизни в литературе и празднике. Трудно назвать поэта, который бы дал более чистое воплощение истинно игрового духа, чем Ариосто. Никто с таким совершенством не выразил тон и звучание Ренессанса. Разворачивалась ли когда-либо поэзия в столь неограниченном игровом пространстве и столь же непринужденно, как у Ариосто? Своим неуловимым парением между патетико-героическим и комическим в сфере почти музыкальной гармонии, полностью отрешенной от действительности и при этом насыщенной зримо осязаемыми персонажами, — но более всего никогда не снижающейся жизнерадостностью тона, Ариосто убедительно доказывает тождество игры и поэзии.

С понятием Гуманизма мы обычно связываем не столь красочные и, пожалуй, более серьезные представления, чем с понятием Ренессанса. Однако при ближайшем рассмотрении многое от игрового характера Ренессанса оказывается в равной мере характерным и для Гуманизма. Еще более, чем Ренессанс, замкнут Гуманизм в кругу посвященных и знатоков. Гуманисты культивировали строго сформулированные жизненные и духовные идеалы. Они умели вкладывать даже в свой классический язык и в свои антично-языческие персонажи выражение своей христианской веры, не лишенной, однако, оттенка искусственности и не вполне окончательной искренности. Язык Гуманизма никак не хотел следовать «за Христом». Кальвин и Лютер не переносили тона, в котором гуманист Эразм строил свои рассуждения о священных предметах. Эразм! Как всё его существование излучает настроение игры! И не только *Похвала глупости* и *Беседы*, но и *Adagia* [*Пословицы*], и очаровательное остроумие его писем, а порой и серьезнейшие из его научных трудов.

Когда перед нашим мысленным взором проходит вереница ренессансных поэтов, начиная от Grands rhétoriciens [Великих

риториков], еще бургундских по духу, таких как Молине и Жан Лёмёр дё Бельж, — нас всякий раз поражает игровая сущность их творчества¹⁰. Коснемся ли мы Рабле или поэтов новой пасторали, Саннадзаро, Гуарини¹¹; цикла об Амадисе Галльском¹², доведшего героическую романтику до крайних пределов, где ее и настигла насмешка Сервантеса; или причудливого смешения скабрёзного жанра и вполне серьезного платонизма в *Гентаме-роне* Маргариты Наваррской¹³ — везде наличествует элемент игры, который кажется чуть ли не самой сущностью этих произведений. Даже школа гуманистов-правоведов в свой замысел возвысить право до уровня стиля и красоты привносит некую игровую ноту.

Если мы перейдем теперь к исследованию игровой составляющей XVII столетия, объектом наших наблюдений вполне естественно сразу же станет понятие Барокко, и именно в том расширенном значении, которое это слово постепенно и неодолимо приобретает в течение последней четверти века; значении всеохватывающего стилевого качества, которое находит свое выражение не только в скульптуре и архитектуре указанного периода, но в равной мере определяет существо живописи, поэзии и даже философии, политики и богословия этой эпохи. Наблюдается, правда, большое различие в общих представлениях, которые вызывает слово *Барокко*, — в зависимости от того, открываются ли нашему взору преимущественно более пестрые и беспокойные образы раннего периода или напряженность и величественность более позднего. И всё же с представлением о Барокко связывается картина сознательно преувеличенного, намеренно выставляемого напоказ, заведомо надуманного. *Формы искусства* Барокко были и остаются в полном смысле этого слова *искусственными*. Даже когда они изображают священное, то деланно-эстетическое настолько выходит на первый план, что потомкам бывает нелегко почитать подобные воплощения заданной темы как непосредственное выражение религиозных порывов.

Склонность к утрированию, которая присуща Барокко, очевидно, может быть понята лишь исходя из глубоко игрового содержания самого творческого импульса. Чтобы от всего сердца наслаждаться и восхищаться Рубенсом, Вонделом или Бернини, нужно начать с того, чтобы не воспринимать их формы выражения чересчур уж *взাপравду*. Если это относится ко всякой поэзии и ко всякому искусству, ну что ж, тем лучше это доказывает весомость игрового фактора в культуре и вполне согласуется со всем тем, что было сказано выше. Но в Барокко игровой элемент звучит, пожалуй, особенно отчетливо. Не нужно спрашивать, насколько серьезно подходит к своему творению сам художник, потому что, во-первых, это невозможно измерить и, во-вторых, его субъективные ощущения не могут быть правильной меркой. Вот только один пример. Хюго де Гроот был чрезвычайно серьезным человеком, с небольшим чувством юмора и громадной любовью к истине. Свое лучшее произведение, непреходящий памятник духа, *De iure belli ac pacis* [*О праве войны и мира*]¹⁴, он посвятил королю Франции Людовику XIII. Это посвящение — образец самой высокопарной барочной экспрессии на тему повсеместно превозносимой справедливости короля, которой тот затмевает всё величие Рима. Думал ли так Гроций на самом деле? Агал ли он? Он вместе со всеми играл на инструменте, который соответствовал стилю эпохи.

Вряд ли можно назвать век, дух которого столь же явно носил отпечаток стиля эпохи, как это было в веке XVII. Всеохватывающее моделирование жизни, духа и внешнего облика по выкройке Барокко находит поистине разительное подтверждение в одежде. Мода в парадном мужском костюме — ибо именно сюда следует обратиться в поисках стиля — на протяжении всего XVII в. совершает ряд резких скачков. К 1665 г. отказ от простого, естественного и практичного достигает своей наивысшей точки. Формы предметов туалета гипертрофируются до крайности: плотно облегающий камзол спускается лишь чуть ниже подмышек, сорочка выступает на три четверти между камзолом

и панталонами, эти последние невероятно коротки и широки и почти неузнаваемы в так называемом *rhingrave*, более похожем на юбку. Перегруженный избытком украшений: лентами, кружевами, бантами до самых туфель, — этот игривый костюм спасает свой шик и достоинство только с помощью плаща, шляпы и парика.

Вряд ли в более ранние периоды европейской цивилизации можно найти элемент, более подходящий для демонстрации игрового импульса культуры, чем парик, в том виде, как его носили в XVII и XVIII вв. Введение в нидерландское словоупотребление выражения «эпоха париков» по отношению к XVIII веку с исторической точки зрения было некоторой неточностью, поскольку XVII век в этом смысле более характерен и более замечателен. Всякая эпоха полна контрастов. Век Декарта, Пор Руаля¹⁵, Паскаля и Спинозы, Рембрандта и Мильтона, отважного мореплавания, заселения заморских земель, смелой торговли, восходящего естествознания, морализирующей литературы — именно этот век приносит с собою парик. В 20-е гг. XVII в. вместо коротких причесок уже носят длинные волосы, а в начале второй половины века в моду входит парик. Каждый, кто хотел слыть господином, будь то дворянин, магистрат, военный, клирик или купец, с этих пор носит парик как парадное украшение; даже морские офицеры в роскошных доспехах украшают себя париками. Уже в 60-е гг. парик достигает наибольшей пышности в так называемом надставном парике. Его можно квалифицировать как бесподобное и смехотворное утрирование стремления к красоте и стилю. Но этим сказано еще далеко не всё. Парик как явление культуры заслуживает несколько большего внимания. Исходным пунктом столь длительной моды на парики остается, конечно, тот факт, что ношение длинных волос, убранных в прическу, скоро стало требовать от природы больше, чем способны были обеспечить и неизменно поддерживать большинство мужчин. Парик сначала появился как суррогат недостаточной красоты локонов, то есть как подражание природе. Когда же носить

парик стало всеобщей модой, он быстро утратил всякую претензию на обманчивое подражание естественной шевелюре и стал элементом стиля. В XVII в., почти с самого зарождения моды, мы уже имеем дело со стилизованным париком. Он означает в самом буквальном смысле обрамление лица, как живописного полотна — рамой (каковой обычай принимает свою типичную форму примерно в это же время). Он служит не для подражания, но для того, чтобы выделять, облагораживать, возвышать. Парик тем самым есть самое барочное в арсенале Барокко. В надставном парике размеры гипертрофированы, и всё же целое сохраняет непринужденность, изящество и даже оттенок величественности, которые полностью отвечают стилю юного Людовика XIV. Здесь действительно — давайте признаем это наперекор искусствоведению — был достигнут эффект красоты: надставной парик — это прикладное искусство. Впрочем, будем иметь в виду, что для нас, взирающих на дошедшие до нас портреты, возникающая при этом иллюзия гораздо сильнее, чем она могла быть для их современников, у которых перед глазами были живые, слишком живые люди. На изображениях эффект сильно приукрашен, и мы забываем жалкую оборотную сторону этой моды — нечистоплотность.

Примечательно, однако, в ношении парика не только то, что он, столь неестественный, обременительный и нездоровый, в течение полутора веков удерживает за собою поле сражения и, следовательно, не может быть отброшен как всего лишь каприз моды, — но также и то, что чем дальше, тем больше он отдаляется от естественных причесок, становясь всё более стилизованным. Эта стилизация обеспечивается тремя средствами: накладными локонами, пудрой и бантом. С момента перехода от XVII к XVIII столетию парик, как правило, носят только белый, напудренный. Но также и этот эффект портреты донесли до нас, без сомнения, весьма приукрашенным. Что могло быть культурно-психологической причиной такого обычая, выяснить невозможно. С середины XVIII в. начинается отделка парика тугими

рядами локонов над ушами, высоко начесанным хохлом и бантом, скреплявшим парик на затылке. От всякой видимости подражания природе совершенно отказываются, парик теперь не более чем орнамент.

Следует коснуться еще двух особенностей. Женщины носят парик только в случае необходимости, но их прическа в общих чертах следует мужской моде, с пудрой и стилизацией, которая к концу XVIII в. достигает максимума. Вторая особенность такова. Господство парика не было абсолютным. В то время как, с одной стороны, в театре даже трагические роли героев древности игрались в париках, которые на этот момент были в моде, с другой стороны, мы видим, уже начиная с XVIII в., изображения ряда лиц, прежде всего молодых людей, и прежде всего в Англии, которые носят естественные длинные волосы, как, например, Бурхааве у Трооста^{4 16'}. Это означает склонность к непринужденности и раскованности, к подчеркнутой беспечности, невинной естественности, которая на протяжении всего XVIII в., уже со времени Ватто, противостоит приукрашиванию и натянутости. Проследить подобную тенденцию и в других областях культуры было бы увлекательным и важным занятием; здесь обнаружилось бы немало связей с игрой, однако это завело бы нас чересчур далеко⁵. Мы стремились лишь указать, что весь этот феномен парика в рамках столь продолжительной моды трудно обозначить иначе, как одно из явных проявлений игрового фактора в культуре.

Французская революция возвестила окончание моды на парики, хотя произошло это вовсе не сразу. Но мы не более чем вскользь упомянем здесь о процессе, отразившем столь значительный отрезок истории.

Если мы признаем наличие живого элемента игры в эпохе Барокко, то в еще большей мере это относится к последующему периоду — Рококо. Именно там игровые качества расцветают столь пышно, что само определение стиля рококо едва ли может

обойтись без прилагательного *игривый*. Игровые качества с давних пор соотносят с этим стилем как один из его существенных признаков. Но не содержится ли в самом понятии *стиль* признание включенности туда определенного элемента игры? Не присуща ли самому рождению стиля некая игра духа или способности образовывать формы? Стиль живет тем же, что и игра: ритмом, гармонией, чередованием и повторами, рефреном и метром. Понятия стиля и моды стоят ближе друг к другу, чем это, как правило, желает признавать ортодоксальное учение о прекрасном. В моде тяготение к красоте смешано с обуревающими людей страстями и чувствами: кокетством, тщеславием, выставлением своих достоинств; в стиле тяготение к красоте выкристаллизовывается в чистом виде. Редко до такой степени сближаются друг с другом стиль и мода, и тем самым игра и искусство, как в рококо или же как это, судя по всему, было в японской культуре. О чем бы мы ни подумали: о саксонском фарфоре или о более утонченной и нежной, чем когда-либо прежде, пастушеской идиллии, об украшении интерьера или о Ватто и Ланкре, о наивной страсти к экзотике, играющей возбуждающими или сентиментальными образами турок, индейцев, китайцев, — впечатление от пронизывающей всё на свете игры не покидает нас ни на минуту.

Игровые качества культуры XVIII в. уходят, однако, гораздо глубже. Искусство управления государством: политика кабинетов, политические интриги и авантюры — поистине всё это никогда еще не было настолько игрою. Всесильные министры или князья, в своих близоруких деяниях, к счастью еще ограниченные малоподвижностью инструмента власти и сравнительным недостатком имеющихся у них для этого средств, необремененные заботами социального и экономического характера и нестесняемые назойливым вмешательством разных инстанций, самолично, с любезной улыбкой и в учтивых выражениях, подвергают смертельному испытанию мощь и благосостояние своих стран — так, как если бы речь шла о риске потерять офицера

или коня в игре в шахматы. Из жалких побуждений личного сомнения и династического тщеславия, порою прикрываемых иллюзорною позолотой отеческой заботы о благе своей страны, они пускаются во всякого рода искусные махинации, употребляя для этого еще сравнительно прочное величие своей власти.

На каждой странице жизни культуры XVIII в. мы встречаем наивный дух ревнивого соперничества, клубной активности и таинственности, что проявляется в создании литературных союзов, обществ рисования, в страсти к коллекционированию раритетов и всяческих творений природы, в склонности к тайным союзам, в тяготении к разным, в том числе и религиозным, кружкам, — и основание всего этого обнаруживается в игровом поведении. Чего нельзя сказать, так как раз того, что всё это не имело никакой ценности, — напротив, именно игровой порыв и неумеряемая никакими сомнениями увлеченность делают эти явления исключительно плодотворными для культуры. Свойственный литературе или науке дух разногласий, который занимает и забавляет *затронутую* часть интернациональной элиты, также носит игровой характер. Изысканная публика, для которой Фонтенель написал свои *Entretiens sur la pluralité des mondes* [Беседы о множественности миров]¹⁷, группируется в лагеря и партии по любому поводу «злобы дня». Вся машинерия литературы — набор чисто игровых фигур: бледных аллегорических абстракций, пустых морализаторских фраз. Шедевр поэтической игры ума, *Rape of the Lock* [Похищение локона] Поупа, мог родиться только в такое время.

Новое время лишь постепенно стало осознавать высокое содержание искусства XVIII века. Век XIX утратил ощущение элементов игры и не замечал таившейся за нею серьезности. В завитках и зарослях орнамента рококо, скрывающего, как в музыкальных украшениях, основную линию, он видел лишь слабость и неестественность. Он не понимал, что в этой игре мотивов дух XVIII века сознательно искал путь назад к природе — но только в исполненной стиля форме. Он упускал из виду, что в

шедеврах архитектуры, которые этот век также создал в большом количестве, орнамент совершенно не затрагивает строгих архитектурных форм как таковых, так что здание сохраняет все благородные достоинства гармоничных пропорций. Немногие эпохи искусства умели выдерживать в таком чистом равновесии серьезное и игровое, как Рококо. И немногим эпохам удавалось достигнуть такого созвучия между выражением пластического и мусического, как мы это видим в XVIII в.

Игровое по своей сути качество музыки вообще не нуждается в том, чтобы здесь его доказывать заново. Музыка есть самое чистое и самое высшее проявление свойственной человеку *facultas ludendi* [способности к игре]. По-видимому, не покажется слишком смелым приписать неслыханное значение XVIII века как музыкальной эпохи в значительной степени равновесию между игровым и чисто эстетическим содержанием музыки того времени.

Музыка как чисто акустический феномен тогда всячески обогащалась, набирала силу и делалась всё утонченней благодаря усовершенствованию существующих музыкальных инструментов и изобретению новых, благодаря тому, что в исполнении больше места стали отводить женскому голосу, и т. д. По мере того как инструментальная музыка отвоевывала позиции у вокальной, связь музыки со словом ослабевала, и тем самым ее положение как самостоятельного искусства упрочивалось. Ее роль как эстетического фактора также возрастала во многих аспектах. Всё большая секуляризация общественной жизни способствовала росту значения музыки как элемента культуры. Занятия музыкой ради нее самой принимали всё более распространенный характер. Оставим в стороне вопрос, пошли ей на пользу или во вред два следующих отличия от нынешней ситуации. Музыкальные произведения всё еще преимущественно сочиняли «на случай», для литургических целей или для светских праздников — вспомним творчество Баха. Музыка как искусство далеко еще не обрела той известности, какую она получит со временем.

Противопоставляя, таким же образом, чисто эстетическому содержанию музыки ее игровое содержание, мы обнаружим примерно следующее отличие. Сами музыкальные формы суть игровые формы. Музыка покоится на добровольном подчинении и строгом следовании системе правил, касающихся тона, размера, мелодии и гармонии. (Это остается справедливым также и там, где происходит отказ от всех до тех пор действенных правил^{18*}.) Системы музыкальных ценностей складываются, как известно, по-разному, в зависимости от места и времени. Никакая единообразная установка относительно формообразования или целенаправленности не связывает музыку Востока и Запада, Средневековья — и нашего времени. Каждая культура в музыкальном отношении конвенциональна по-своему, и наш слух обычно переносит только те звуковые формы, на которых он был воспитан. В многообразии музыки опять-таки заключается доказательство того, что в сущности она есть игра, то есть согласованность правил — пусть лишь в пределах очерченных границ, но зато при этом совершенно неукоснительных; не устремленная к пользе, но способная приносить удовольствие, отдохновение, радость, вызывать душевный подъем. Необходимость строжайшей школы, точно заданный канон допустимого, притязание всякой музыки на исключительную убедительность как нормы прекрасного — всё это важнейшие черты игровой специфики музыки. Именно благодаря этим особенностям музыка гораздо строже в своих требованиях, чем изобразительное искусство. Нарушение правил кладет конец игре.

В архаические эпохи музыка понимается как освящающая сила, как эмоциональное возбуждение, как игра. Лишь много позже сюда проникает еще и четвертый вид сознательной оценки: как содержательное наполнение жизни, как выражение ощущения жизни, короче говоря, как искусство в его современном значении. Отмечая, сколь недостаточно выражает в словах эту последнюю оценку XVIII столетие, скрываемое истолкованием музыкальных эмоций как непосредственной передачи голо-

сов природы⁶, мы наверняка сможем себе уяснить, что ранее имелось в виду под равновесием игрового — и эстетического содержания музыки XVIII в. Еще у Баха и Моцарта она считалась не более чем благороднейшим видом времяпрепровождения (διαψυχή, по выражению Аристотеля) и искуснейшим из умений, и именно это райское простодушие возвысило ее до неподражаемого совершенства.

Несмотря на кажущееся поначалу противоречие, у нас нет причин отказывать последующим эпохам в игровых качествах, которые мы столь охотно признаем за эпохою Рококо. На первый взгляд, во времена возобновленного и обновленного классицизма и уже появляющегося романтизма повсюду, казалось бы, преобладают мрачная серьезность, уныние, слезы, и обнаружить игровой элемент здесь едва ли возможно. Но стоит приглядеться поближе, и мы увидим совершенно обратное. Если стиль и настроение эпохи когда-либо рождались в игре, то именно это и произошло в европейской культуре второй половины XVIII в. Это справедливо для нового классицизма, равно как и для образов, вдохновлявших романтиков. Европейский дух в своих то и дело повторявшихся обращениях к древности искал и находил в классической культуре именно то, что отвечало характеру текущей эпохи. Помпея воскресла из небытия как раз вовремя, чтобы обогатить и оплодотворить новыми мотивами из милой сердцу Античности времена, отмеченные спокойным, холодным изяществом. Английский классицизм в архитектуре и оформлении интерьера, Эдамсы, Веджвуд и Флэксмен порождены игрою духа XVIII столетия¹⁹.

Романтизм имеет столько лиц, для скольких он нашел выражение. Если обратиться ко времени его появления в XVIII в., то его можно, пожалуй, обозначить как потребность переносить эстетические и эмоциональные переживания в воображаемое прошлое, где персонажи обрисованы нечеткими контурами и несут в себе нечто таинственное и пугающее. Уже подобное выделение некоего идеального пространства свидетельствует о на-

строении игры. Можно пойти еще дальше: факты самой истории говорят о том, что романтизм родился в игре и из игры. Если как следует вчитаться в письма Хораса Уолпола, где процесс рождения романтизма словно бы разыгрывается у нас на глазах, нетрудно заметить, что автор в своих взглядах и убеждениях сохраняет, собственно говоря, явное пристрастие к классицизму. Романтизм, обретавший свою форму у Уолпола более, чем у кого-либо другого, оставался для него чистым любительством. Он пишет свой *Castle of Otranto* [*Замок Отранто*]²⁰, первый, беспомощный опыт средневекового романа ужасов, то ли из каприза, то ли от скуки. *Vric à bras* [*Хлам готических древностей*], которым он наполняет до краев свой дом в Строберри Хилл, означает для него собрание не предметов искусства или священных реликвий, но всего лишь — курьезов. Сам он вовсе не уходит с головой в свою готику, которая всё еще звучит для него как *trifling* [*пустая трата времени*] и *bagatelle* [*безделица*], и высмеивает ее у других. Он всего лишь обыгрывает уже имеющиеся настроения.

Одновременно с увлечением готикой всё большее распространение приобретает сентиментализм. Господство сентиментализма на протяжении четверти века и более в мире, чьи мысли и дела направлены были, однако, совсем на другие цели, вполне сопоставимо с господством идеала куртуазной любви в XII и XIII вв. Элита старается приспособиться к искусственным, гипертрофированным любовным и жизненным идеалам. При этом элита конца XVIII в. значительно шире, чем весь феодально-аристократический мир от Бертрана де Борна до Данте²¹. Буржуазный элемент, образ жизни и умонастроение буржуазии уже перевешивают. Общественные и педагогические идеи звучат всё активнее. Но сам культурный процесс сходен с тем, что был пятью веками ранее. Весь эмоциональный состав личной жизни, от колыбели до могилы, возводится в формы искусства. Всё вращается вокруг любви и брака, но сюда же сами собой вовлекаются и все прочие жизненные состояния и отношения: воспитание, от-

ношение родителей к детям, переживания в связи с болезнью и выздоровлением, смерть и траур по умершему. Сентиментальность чувствует себя в литературе как дома, но реальное существование лишь до известной степени адаптируется к требованиям нового стиля жизни.

Здесь, однако, вновь возникает вопрос: в какой мере всё это можно считать серьезным? Кто исповедовал и переживал стиль времени с большей серьезностью: гуманисты и люди эпохи Барокко — или романтики и сентименталисты XVIII века? Несомненно, первые были гораздо сильнее убеждены в бесспорной нормативной действенности классического идеала, чем поздние почитатели готики в том, что неясные видения их мечтаний о прошлом являются образцовыми и обязательными. Когда Гёте сочинял свой *Totentanz* [*Танец мертвых*], это наверняка было для него не более чем игрой. Но с сентиментализмом дело обстоит несколько по-иному, нежели с тяготением к Средневековью. Когда в XVII веке писали портрет регента Голландии в античных одеждах, которые ему даже не принадлежали, или славили его в стихах как жемчужину римских гражданских добродетелей, это было маскарадом, не более. Драпирование античными складками оставалось игрою. О серьезном подражании античной жизни не было и речи. В отличие от этого, читатели *Юлии* и *Вертера*, несомненно, всерьез пытались жить по законам чувства и выражения своих идеалов. Другими словами: сентиментализм был в гораздо более высокой степени серьезным, искренним *imitatio*²², чем античная поза Гуманизма или Барокко. Если столь эмансипированный ум, как Дидро, мог всем сердцем наслаждаться резкими проявлениями чувств *Отцовского проклятия* Грёза; если Наполеон мог восторгаться поэзией Оссиана, доказательств здесь, кажется, более чем достаточно²³.

И всё же от наших наблюдений не должен ускользать ни на миг явно игровой фактор в сентиментализме XVIII века. Стремление мыслить и жить в согласии с сентиментализмом не могло быть слишком глубоким. Но по мере того как мы приближаемся

к нашему собственному этапу цивилизации, различать содержание культурных импульсов становится всё труднее. К прежнему нашему сомнению: *серьезное* это или *игра* — примешивается теперь более чем когда-либо ранее подозрение в лицемерии и притворстве. С неустойчивым равновесием между *всерьез* и *понарошку* и бесспорным наличием элемента притворства в освященных играх архаических культур мы уже сталкивались⁷. Даже в понятие *священного* мы должны были ввести игровой фактор. Тем более мы должны принять наличие этой двойственности в культурных переживаниях несакрального характера. Ничто, следовательно, не мешает нам считать на самом деле игрой то или иное культурное явление, пусть даже оно опирается на что-то вполне серьезное. И если наше утверждение справедливо, то именно — по отношению к романтизму в самом широком смысле слова, а также к той удивительной экспансии чувств, которая какое-то время его сопровождала и наполняла, — к сентиментализму.

XIX век, казалось бы, оставляет мало места для игровой функции как фактора в культурном процессе. Тенденции, которые, по-видимому, ее исключают, всё больше и больше получают перевес. Уже в XVIII в. трезвое, прозаическое понятие пользы (смертельное для идеи Барокко) и буржуазные идеалы благополучия стали овладевать духом общества. К концу того же столетия промышленный переворот с его постоянно растущей технической эффективностью еще более усиливает эти тенденции. Труд и производство продукции становятся идеалом и вскоре превращаются в подобие идола. Европа облачается в рабочее платье. Общественная польза, тяга к образованию, научная оценка доминируют в культурном процессе. Чем дальше продвигается мощное индустриально-техническое развитие на пути от паровой машины до электричества, тем больше оно порождает иллюзию, что именно в этом и заключается прогресс культуры. Как следствие этого смогло сформироваться и обрести при-

знание постыдное заблуждение, что экономические силы и экономические интересы определяют ход событий в мире и главенствуют над ними. Переоценка экономического фактора в обществе и духовном состоянии личности была в известном смысле естественным результатом рационализма и утилитаризма, которые убили тайну как таковую и провозгласили человека свободным от вины и греха. При этом забыли освободить его от глупости и ограниченности, и он оказался призванным и способным оскотливить мир по меркам присущей ему банальности.

Таков XIX век, как он выглядит со своей наихудшей стороны. Великие течения мысли этого времени почти все были направлены непосредственно против игрового фактора в общественной жизни. Ни либерализм, ни социализм не давали ему никакой пищи. Экспериментальная и аналитическая наука, философия, политический утилитаризм, идеи манчестерской школы²⁴ — всё это деятельность, серьезная до последней капли. И когда в искусстве и литературе романтические восторги были исчерпаны, тогда с приходом реализма и натурализма, но в особенности импрессионизма, начинают преобладать формы выражения, более чуждые понятию игры, чем всё то, что ранее процветало в культуре. Если какой-нибудь век и воспринимал всерьез себя и всё сущее вообще, то это был век девятнадцатый.

Общее углубление серьезности как феномен культуры XIX столетия вряд ли подлежит какому-либо сомнению. Культура в значительно меньшей степени *разыгрывается* по сравнению с предшествующими периодами. Внешние формы общественной жизни больше не являются сценой для *представления* идеалов высшего общества, как это было во времена коротких панталон, парика и шпаги. Едва ли можно указать на более заметный симптом этого отказа от элементов игры, чем на убывание фантазии в мужском платье. Изменения, которые вносит сюда Французская революция, нечасто приходится наблюдать в истории культуры. Длинные штаны, до тех пор употреблявшиеся в разных странах как одежда крестьян, рыбаков и матросов и по этой при-

чине также и персонажами *commedia dell'arte*, внезапно входят в одежду господ вместе с буйными прическами, выражающими неистовство Революции^{8 25'}. И хотя фантастическая мода еще безумствует у *incroyables*^{26'}, еще изощряется в военных мундирах наполеоновского времени (броских, романтических и непрактичных), с демонстрацией публично разыгрываемой знатности уже покончено. Мужской костюм делается всё бесцветней и всё бесформенней, он всё меньше подвергается изменениям. Знатный господин былых времен, пышным нарядом выставивший напоказ свой вес и достоинство, становится человеком серьезным. В своем нынешнем платье он больше не играет героя. Надевая цилиндр, он водружает себе на голову символ и венец серьезного отношения к жизни. Только в незначительных вариациях и преувеличениях, таких, как узкие брюки в обтяжку, лента вместо галстука, жесткий крахмальный воротничок, еще заявляет о себе в первой половине XIX в. игровой фактор в мужской одежде. Вслед за этим исчезают и последние элементы декоративности, оставив слабые следы лишь в парадном костюме. Более светлые, пестрые цвета исчезают, сукно уступает место грубым тканям, поставляемым из Шотландии, фрак для особо торжественных случаев, а также для официантов становится последним звеном длившейся века эволюции, основное место отныне отводится пиджаку. Изменения в мужской моде, если не считать спортивного костюма, становятся всё незначительнее. Костюм 1890 года только опытному глазу мог бы сегодня показаться нелепым.

Не следует недооценивать этот процесс нивелирования и зстоя в мужском костюме как явление культуры. Все духовные и общественные перемены со времени Французской революции нашли в нем свое отражение.

Само собой разумеется, что женское платье, точнее дамский костюм, ибо здесь речь должна идти об элите, которая *представляет* культуру, не претерпевает воздействия оскудения и невыразительности мужской моды. Фактор красоты и функция сек-

суальной приманки настолько превалируют в женском наряде (у животных — наоборот), что делают эволюцию последнего проблемой совершенно иного рода. Если сам по себе факт, что развитие дамского костюма с конца XVIII в. движется в направлении, отличном от мужской моды, и не кажется странным, то здесь примечательно следующее. Вопреки всем сатирам и буадам в манере *Kostlijck Mal*²⁷, в словах или образах, женское платье со времен раннего Средневековья претерпело гораздо меньше изменений в форме и пережило меньше эксцессов, чем мужское. Это становится очевидным, если вспомнить, например, период 1500-х–1700-х гг.: резкие и непрерывные изменения в мужском костюме и значительная степень постоянства в женском. До известных пределов это вполне естественно: основные черты женского туалета — длинная до пят юбка и лиф — допускали, в соответствии с более строгими ограничениями со стороны нравов и декорума, намного меньше вариаций, чем мужская одежда. Лишь к концу XVIII в. женский костюм вступает в *игру*. В то время как под влиянием рококо вырастают высокие, похожие на башню прически, романтизм процветает в полунеглиже, с томным взором, распущенными волосами и руками, обнаженными до плеч (что вошло в моду намного позже, чем декольте, появившееся уже в Средневековье). Начиная с *merveilleuses* периода Директории²⁸, дамский костюм в изменчивости и преувеличениях оставляет мужской далеко позади. Излишества вроде кринолина (около 1860 г.) и турнюра (1880 г.) едва ли можно было увидеть в женской одежде предыдущих столетий. И только на пороге XX века зарождается в высшей степени знаменательное движение в моде, которое возвращает женское платье к большей простоте и естественности, в сравнении со всем тем, что было известно начиная с 1300 г.

Подводя итог, о XIX веке можно свидетельствовать, что почти во всех явлениях культуры игровой фактор заметно отступает на второй план. Как духовная, так и материальная организация общества были препятствием для сколько-нибудь яв-

ного воздействия этого фактора. Общество стало чересчур уж сознательно воспринимать свои стремления и интересы. Оно полагало, что уже выросло из своих детских одежд. Оно старалось воплотить в жизнь научные замыслы по достижению собственного земного благополучия. Идеалы труда, всеобщего образования и демократии едва ли оставляли место вечному началу игры.

И вот перед нами встает заключительный вопрос наших исследований. Что означает фактор игры в современной культурной жизни?

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ

ИГРОВОЙ ЭЛЕМЕНТ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Нам не хотелось бы тратить время на решение вопроса, что именно следует понимать под понятием *современный*. Само собой разумеется, что время, о котором мы говорим, всегда представляет собою уже некое историческое прошлое — прошлое, распадающееся на куски позади нас, по мере того как мы уходим от него всё дальше и дальше. События, которые в сознании более молодых обозначают существовавшее *раньше*, для более пожилых произошли еще в *их время* — не потому, что они лично их помнят, но потому, что эти события входят составной частью в их собственную культуру. Однако это зависит не только от поколения, к которому мы принадлежим, но и от того, какими знаниями мы обладаем. Исторически направленный ум в своем представлении о *сегодняшнем, современном*, несомненно, охватывает больший кусок прошлого, в сравнении с теми, кто живет близорукой ограниченностью момента. Так что термин *современная культура* будет использоваться здесь с обширными краевыми полями, простирающимися далеко в XIX столетие.

Итак, вопрос наш: в какой степени культура, в которой мы живем, раскрывается в формах игры? В какой мере игровой дух

властен над человеком, вовлеченным в переживание культурных феноменов? Минувший век, думалось нам, утратил многое из тех элементов игры, которые были свойственны прошлым столетиям. Выправился ли этот недостаток или стал еще больше?

На первый взгляд кажется, что утрату игровых форм в общественной жизни более чем возместило одно чрезвычайно значительное явление компенсирующего характера. Спорт как функция достижения общности постоянно расширял свою социальную значимость и втягивал всё новые области в сферу своих владений.

Состязания в ловкости, силе и выносливости издавна занимали важное место во всякой культуре, либо будучи связаны с культом, либо как юношеские игры и праздничные увеселения. Феодалное общество Средневековья, собственно говоря, уделяло особое внимание только турнирам. Резко драматизированный и аристократически нарядный, турнир не может быть безоговорочно отнесен к спорту. Одновременно он выполнял театральную функцию. Лишь узкая элита участвовала в нем активно. Церковные идеалы вообще препятствовали признанию ценности телесных упражнений и радостей игр с применением силы, если это не было элементом аристократического воспитания, — хотя этнология и предоставляет нам множество фактов того, как много и с каким удовольствием люди Средневековья состязались между собой во всяческих играх. Проникнутые эрудицией идеалы Гуманизма были так же мало, как и строго моралистические идеалы Реформации и Контрреформации, склонны признавать игру и телесные упражнения культурными ценностями. Резких сдвигов в их месте в жизни не наблюдается вплоть до XVIII в.

Основные формы спортивного состязания по самой своей сути являются древними и неизменными. В некоторых из них на первый план выступает соревнование в быстроте или силе. Это бег, в том числе и на коньках, гонки и скачки, поднятие тяжестей, стрельба по мишеням и т. д. Хотя люди всегда старались превзойти друг друга в беге, гребле или плавании, в продолжи-

тельности ныряния (в том числе и намеренно удерживая под водой друг друга, как в *Беовульфе*), эти виды состязаний лишь в незначительной степени принимают характер организованных игр. И всё же мы без колебаний именуем их играми именно из-за их агональных особенностей. При этом существуют и такие формы, что сами собой развиваются в организованные игры с системой правил. Прежде всего это игры с мячом или же игры, когда участники убегают и ловят друг друга.

Перейдем теперь от состязаний как развлечений от случая к случаю — к жестко организованным, клубным или внеклубным, соревнованиям. На картинах наших художников XVII в. можно видеть фигурки мужчин, ревностно гоняющих клюшками мяч, но об организованных согласованных играх или особо назначенных соревнованиях, насколько мне известно, слышно было тогда не много. Ясно, что подобная жесткая организация легче всего прививается в играх, где две группы играют друг против друга. И это тоже старо как мир: деревня мерится силой с деревней, школа — со школой, квартал — с кварталом. Прежде всего это такие игры в мяч, которые требуют отработанной сыгранности постоянных команд, а это как раз то самое, что дает начало современному спорту. То, что обычай этот пришел к нам в XIX в. из Англии, до некоторой степени понятно, хотя такой фактор, как специфика английского национального характера — что здесь, несомненно, сказалось, — остается невыраженным и неясным. Свообразные же особенности английского общества внесли сюда вполне ощутимый вклад. Местное самоуправление укрепляло дух очевидной взаимосвязанности и общности интересов. Отсутствие всеобщей и обязательной военной подготовки создавало благоприятную возможность и даже потребность заниматься вольными физическими упражнениями. В том же направлении шло развитие и школьного воспитания; наконец, особое значение имели характер местности да и сам английский ландшафт, с общинными угольями, *common's*, предлагавшими превосходные лужайки для игр.

Развитие спорта, начиная с последней четверти прошлого века, таково, что отношение к игре становится всё серьезнее. Правила делаются всё более строгими и всё более скрупулезными. Спортивные достижения продолжают расти. Каждому знакомы гравюры первой половины прошлого века, запечатлевшие игроков в крикет в цилиндрах. Такие изображения говорят сами за себя.

Теперь, при всё большей систематизации и всё более строгой дисциплине игры, что-то в ее чисто игровом содержании совершенно утрачивается. Это проявляется в разделении на любителей и профессионалов. Среди игроков различают тех, для кого игра уже не игра, и тех, кто хотя и обнаруживает большие способности, занимает более низкий уровень по сравнению с настоящими игроками. Поведение профессионала — это уже не игровое поведение, непосредственности и беспечности в нем уже нет. В современном обществе спорт мало-помалу отдалается от чисто игровой сферы и превращается в некий элемент *sui generis*: уже не *игра*, но и еще не *серьезность*. Спорт в нынешней общественной жизни занимает место в стороне от собственно культурных процессов, которые идут вне его. В архаических культурах состязания были частью культовых празднеств. Они были необходимы как священные и освящающие действия. В современном спорте такого рода связи совершенно исчезли. Это чисто мирское дело, не имеющее какой-либо органической связи со структурой общества, даже если занятия спортом и предписываются властями. Спорт является скорее самостоятельным выражением агональных инстинктов, чем фактором плодотворного чувства солидарности. Совершенство, с которым современные социальные механизмы умеют усиливать внешний эффект массовых мероприятий, ничего не меняет в том факте, что ни олимпиады, ни организация занятий спортом в американских университетах, ни шумно пропагандируемые соревнования между странами не могут возвысить спорт до уровня деятельности, творящей стиль и культуру. Каково бы ни было его

значение для участников соревнований и зрителей, он остается бесплодной функцией, в которой древний игровой фактор по большей части уже успел отмереть.

Такое понимание идет вразрез с расхожим публичным мнением, считающим спорт важнейшим игровым элементом нашей культуры. На самом деле из своего игрового содержания он потерял самое лучшее. Игра обрела серьезность, игровое настроение из нее более или менее улетучилось. Заслуживает внимания, что этот сдвиг к большей серьезности затронул и неатлетические игры, в особенности основанные на умственном расчете, такие как шахматы или карты.

В настольных играх на доске и играх с ходами, весьма значимых уже у первобытных народов, с самого начала, даже если это азартные игры (типа игры в рулетку), присутствует элемент серьезного. Атмосфера радостного веселья им вряд ли присуща, и прежде всего там, где случай не играет никакой роли, как, например, в шашках, шахматах, осаде замка, мельнице¹ и т. д. Тем не менее эти игры сами по себе полностью подпадают под дефиницию игры. Лишь в самое последнее время общественное мнение благодаря общепризнанным чемпионатам, публичным соревнованиям, регистрации рекордов, газетным репортажам в присущем им стиле стало причислять к спорту все эти умственные игры, как на доске, так и карточные.

Игра в карты отличается от игр на доске прежде всего тем, что карты не исключают роль случая. В той мере, в какой карты являются азартной игрой, они граничат и по своему настроению, и как род духовного занятия с игрой в кости, не слишком подходящей для организации клуба или публичного соревнования. Умственные же виды игры в карты, напротив, допускают такое развитие. Здесь всевозрастающая серьезность выглядит особенно убедительно. От ломбера и кадрили через вист и до бриджа карточная игра проходит процесс утончающейся усложненности, но только в бридже современные социальные механизмы полностью берут верх над игрой. Со своими учебниками и

системами, крупными мастерами и профессиональными тренерами бридж превратился в убийственно серьезное дело. Недавнее газетное сообщение оценивало годовой доход четы Калбертсонов² более чем в 200.000 долларов. Как долгое и всеобщее *staze* [безумие] бридж ежедневно поглощает огромное количество духовной энергии — будь то на благо или же во вред обществу. О благородном *δίαγωγῆ* (диагогέ) [препровождении времени] в том смысле слова, который придавал ему Аристотель, здесь едва ли может идти речь: это совершенно бесплодное умение, которое лишь односторонне оттачивает умственные способности и вовсе не обогащает душу, сковывает и растрчивает массу интеллектуальной и духовной энергии, которой можно было бы найти куда лучшее применение... хотя, впрочем, боюсь, что ее стали бы использовать еще хуже. Место, которое бридж занимает в нашей сегодняшней жизни, означает, казалось бы, неслыханное усиление игрового элемента в нашей культуре. Однако это вовсе не так. Чтобы действительно играть, человек должен, пока он играет, вновь стать ребенком. Но можно ли утверждать это, говоря об увлечении подобной чрезвычайно рафинированной умственной игрой? А если нет, то игре здесь недостает ее самого главного качества.

Попытка исследовать игровое содержание нашей повседневной суеты и неразберихи всякий раз приводит нас к заключениям, которые противоречат друг другу. В спорте следовало бы говорить о деятельности, осознаваемой и признанной в качестве игры, но при этом доведенной до такой степени технической организованности, материальной оснащенности и научного осмысления, что в ее коллективном и публичном осуществлении возникает угроза потери самого духа игры. Нынешней тенденции перехода от игрового к серьезному противостоят явления, казалось бы, противоположного свойства. Определенные занятия, вызванные материальным интересом, нуждой или потребностью и первоначально никак не проявляющиеся в игровых формах, приобретают затем некие вторичные качества, которые

трудно назвать иначе, нежели игровыми. Значимость действий ограничивается в них некоей замкнутой сферой, и распространяемые на них правила теряют свою всеобщую приложимость. В случае спорта — это игра, всё более жесткая в своей растущей серьезности, но при этом всё так же считающаяся игрою; в другом случае — серьезное занятие, вырождающееся в игру, но продолжающее считаться серьезным. Оба эти явления объединяет сильное агональное чувство, которое по-прежнему правит миром, хотя и в иных формах, чем раньше.

В распространении этого агонального чувства, увлекающего мир в сторону игры, присутствует чисто внешний фактор, в основе своей независимый от духа культуры, а именно то, что общение между людьми во всех областях и с использованием самых различных средств стало гораздо легче, чем раньше. Техника, пресса, реклама во всём подталкивают к конкуренции и делают возможным удовлетворение этих стремлений. Коммерческое соревнование не принадлежит к области изначальных древних, священных игр. Оно появляется, когда торговля начинает создавать зоны активности, внутри которых одни стараются одержать верх над другими и вывести их из игры. Ограничительные правила, то есть обычаи торговли, вскоре делаются в таких местах совершенно необходимыми. До сравнительно поздних времен торговая конкуренция оставалась на достаточно примитивном уровне. Лишь внедрение современных средств сообщения, коммерческой рекламы и статистики делает ее интенсивной. Не могло не случиться, что понятие *рекорд*, возникшее в спорте, завоевало себе место и в деловой жизни. Рекорд в его нынешнем обиходном значении первоначально означал отметку, которую пришедший первым конькобежец — если не выходить из голландских понятий — оставлял на балке в трактире. Сравнительная статистика торговли и производства сделала этот элемент спорта достоянием экономической и технической жизни. Всюду, где промышленные достижения обнаруживают свою спортивную сторону, царит погоня за рекордами: наибольшее водо-

измещение почтового судна, синяя лента за самый быстрый трансатлантический рейс. Чисто игровой элемент полностью оттесняет здесь соображения пользы: серьезные вещи превращаются в игру. Крупное предприятие сознательно внедряет в среду своего персонала спортивный фактор, чтобы повысить производительность. Так процесс снова обращается вспять: игра переходит в серьезное. На церемонии присуждения почетной ученой степени в Роттердамской высшей торговой школе доктор А. Ф. Филипс заявил следующее: «Со времени моего вступления в это N.V.³ между техническим и коммерческим руководством возникло соревнование в борьбе за первенство. Одно старалось производить столько, чтобы, как оно полагало, коммерческое руководство не поспевало со сбытом, другое же пыталось сбыть столько, чтобы производство не могло угнаться за сбытом, и это соревнование не утихало. То одни были впереди, то другие одерживали победу; ни мой брат, ни я никогда, собственно говоря, не рассматривали наше дело как некую поставленную перед нами задачу, но скорее как спорт, навыки которого мы старались привить нашим сотрудникам и младшему поколению». Чтобы повысить этот дух конкуренции, крупные предприятия формируют собственные спортивные общества и заходят даже столь далеко, что принимают людей на работу с оглядкой на возможный состав футбольной команды, а не только по их профессиональным способностям. Процесс вновь обращается вспять.

Не столь просто, как с агональным фактором в деловой жизни, обстоит дело с игровым элементом в современном искусстве. Выше было показано, что игровой элемент ни в коей мере не чужд самой сути создания и исполнения произведений искусства. Он заявляет о себе чрезвычайно отчетливо в мусических искусствах, где ярко выраженное игровое содержание можно прямо назвать основополагающим и существенно важным. В пластических искусствах причастность игре оказывалась при-

сущей всему, что может быть названо украшением, то есть игровой фактор при создании художественной формы прежде всего действует там, где дух и рука располагают наибольшей свободой. Сверх того, игровой фактор выступал здесь и повсюду в форме испытания на мастерство, так сказать, в форме кунштюка, в форме достижения, обретенного в состязании. Вопрос теперь в том, следует ли, оценивая роль игрового элемента в искусстве с конца XVIII в., говорить о приобретениях — или же об утратах.

Культурный процесс, в ходе которого искусство постепенно порывало со своей основой — витальной функцией общественной жизни — и всё более превращалось в свободную, самостоятельную деятельность индивидуума, движется сквозь века. Одной из вех этого процесса было выдвижение станковой живописи и оттеснение фресок, а также вытеснение книжной миниатюры — гравюрой. Подобный сдвиг социального к индивидуальному выразился в перемещении центра тяжести в архитектуре в период, последовавший за Ренессансом. В качестве первоочередной задачи от нее требовались теперь не церкви и дворцы, но жилые дома, не роскошные галереи, но жилые квартиры. Искусство стало интимнее, но также и более изолированным, стало уделом немногих. Подобным образом камерная музыка, в том числе и вокальная, произведения, рассчитанные на удовлетворение индивидуальных художественных потребностей, стали превосходить формы искусства, пользующиеся бóльшим спросом у публики, по масштабу воздействия, а нередко и силою выразительности.

В то же время функция искусства претерпела еще одно изменение. Искусство всё больше и больше обретало признание как совершенно самостоятельная и исключительно высокая культурная ценность. Вплоть до XVIII в. оно занимало на шкале этих ценностей, собственно говоря, подчиненное место. Искусство было благородным украшением жизни привилегированного сословия. Эстетическое наслаждение испытывали от него так же, как и теперь, однако интерпретировали это или как религиозное вдохновение, или как нечто возвышенное и диковинное,

доставляющее удовольствие или служащее для развлечения. Художник, всегда бывший ремесленником, оставался на положении слуги, тогда как занятия наукой были привилегией людей, которые не знали забот.

Громадные перемены во всём происходят в результате начавшегося духовного оживления в художественной сфере, которое возникает во второй половине XVIII в. и принимает романтическую и классицистскую формы. Основное течение здесь — романтическое, второе развивается в русле первого. Оба они приводят к решительному подъему эстетического наслаждения на шкале жизненных ценностей, подъему поистине до небес — ибо отныне, и к тому же сверх меры, ему предстоит занимать место ослабленного религиозного сознания. От Винкельмана эта линия тянется до Джона Раскина и далее⁴. Только к концу XIX в., не без влияния техники фотографии, волна искусства докатывается до приобщившихся к образованию масс. Искусство становится сферой общественной жизни, любить искусство становится хорошим тоном. Представление о художнике как о существе высшего порядка проникает повсюду. Снобизм получает широчайшее распространение среди публики. В то же время судорожный поиск оригинальности становится главным импульсом создания художественной продукции. Эта постоянная потребность во всём новом, доселе неслыханном, устремляет искусство со ступеней импрессионизма к эксцессам XX столетия. Для пагубных факторов современного производственного процесса искусство оказалось уязвимее, чем наука. Механизация, реклама, погоня за внешним эффектом влияют на него больше, потому что оно более ориентировано на рынок и работает с привлечением технических средств.

Во всём этом не так просто найти игровой элемент. С XVIII в., когда искусство стали осознавать как фактор культуры, оно, по всей вероятности, больше потеряло, чем приобрело в своем игровом качестве. Означало ли это подъем? Не трудно было бы показать, что для искусства было некогда благом в значительной

мере не осознавать ни того смысла, который оно несет, ни той красоты, которую оно творит. В уверенном сознании своего высокого назначения оно что-то утратило от своего вечно детского бытия.

Если же взглянуть на всё это с другой стороны, определенное усиление игрового элемента в художественной жизни можно было бы увидеть, например, в следующем. Художник рассматривается как исключительное существо, возвышающееся над толпой своих соплеменников, и известное почитание должен поэтому принимать как нечто вполне заслуженное. Чтобы иметь возможность переживать сознание своей исключительности, он нуждается в почитающей его публике или в группе собратьев по духу, ибо массы одаривают его почестями, которые, самое большее, сводятся всего-навсего к фразам. Как и поэтическому искусству древности, современному искусству необходима определенная степень эзотеричности. В основе всякой эзотеричности лежит некий уговор: мы, посвященные, будем считать это тем-то, понимать так-то, восхищаться таким-то. Всё это требует наличия игрового сообщества, которое старается окопаться внутри своей тайны. Всюду, где пароль на *-изм* обеспечивает единство некоего художественного направления, вырисовывается картина игрового сообщества. Современный аппарат организации общественной жизни, с изоэтрной художественной критикой, с выставками и лекциями, призван к тому, чтобы повышать игровой характер художественных манифестаций.

Совершенно по-другому, чем в отношении искусства, обстоит дело с попыткой определить игровое содержание современной науки. Причина здесь в том, что последнее почти неизбежно возвращает нас к основному вопросу: «что такое игра?» — тогда как мы до сих пор неизменно пытались исходить из категории игры как данности и величины общепринятой. В качестве одного из существенных условий и признаков игры мы с самого начала установили наличие игрового пространства, некий наме-

ренно ограниченный круг, внутри которого и происходит действие в соответствии с провозглашенными правилами. Возникает склонность поэтому чуть ли не внутри каждой огады уже заранее видеть игровое пространство. Нет ничего легче, как за каждой наукой, на основании ее изолированности в границах ее метода и понятий, признать игровой характер. Если же мы стараемся придерживаться очевидного, приемлемого для непредвзятого мышления понятия игры, то, чтобы квалифицировать явление как игру, понадобится нечто большее, чем всего лишь игровое пространство. Игра фиксируется во времени, она сама по себе исчерпывается и вне себя самой не имеет никакой собственной цели. Ее поддерживает сознание радостного отдохновения вне требований обыденной жизни. Всё это не подходит науке. Ибо она ищет прочного контакта с всеобщей реальностью, значимости для этой реальности. Ее правила — в отличие от правил игры — не являются незыблемыми раз и навсегда. Опыт постоянно изобличает ее во лжи, после чего она сама себе изменяет. Правила игры нельзя уличить во лжи. Игру можно варьировать, но в нее нельзя вносить изменения.

Таким образом, существуют все основания, чтобы заключение о том, что всякая наука есть лишь игра, пока что отложить в сторону как весьма дешевую истину. Другое дело — вопрос, не может ли наука заниматься «игрою» внутри области, ограниченной ее же собственным методом. Так, например, со всякой склонностью к систематизации почти нерушимо связано влечение к игровому. Прежняя наука, недостаточно опиравшаяся на опыт, имела обыкновение пускаться в безбрежное систематизирование всех мыслимых свойств и понятий. Наблюдения и расчеты, бесспорно, здесь являются тормозом, но отнюдь не абсолютной гарантией. С терминами однажды разработанного специального метода всё еще можно легко обращаться как с игровыми фигурами. В этом с давних пор упрекали законоведов. Языкознание также заслуживало подобные упреки, поскольку оно безрассудно принимало участие в старинной игре толкования слов, бывшей

в ходу со времен *Ветхого Завета* и *Вед* и до сих пор привлекающей каждого, кто не имеет и понятия о языкознании. Есть ли уверенность в том, что новейшие строго научные синтаксические школы не находятся на пути к новой *ludификации*? Не вводится ли то одна, то другая наука в сферу игры слишком усердным применением фрейдистской терминологии сведущими и несведущими в ней людьми?

Не говоря о возможности для научного специалиста или дилетанта *играть* терминами своего предмета, сами научные занятия втягиваются в орбиту игры из-за жажды к соревнованию. Хотя конкуренция в науке не имеет столь непосредственно экономических оснований, как в искусстве, логическому развитию культуры, с другой стороны, противоречивый характер более свойствен по самой ее природе. Выше были приведены рассуждения по поводу истоков знания и науки в архаические периоды: они всегда лежали в области агонального. Не без оснований говорилось о полемичности науки. Но весьма неблагоприятный признак, когда в науке желание опередить в своем открытии другого или опровергнуть его доказательства решительно выдвигается на первый план. Подлинное стремление к познанию истины путем исследований невысоко ценит торжество над противником.

Подводя итог, можно, пожалуй, склониться к суждению, что современная наука — коль скоро она придерживается строгих требований точности и любви к истине и поскольку, с другой стороны, нашим критерием остается понятие игры во всей его очевидности — относительно малодоступна для игрового подхода и обнаруживает явно меньше игровых черт, чем в ранние годы своего возникновения или в период оживления со времени Ренессанса вплоть до XVIII столетия.

Если же мы, наконец, обратимся к определению игрового содержания нынешней общественной жизни вообще, в том числе и политической жизни, то здесь нужно будет с самого начала

различать две возможности. Во-первых, есть основания полагать, что игровые формы более или менее сознательно используются для сокрытия намерений общественного или политического характера. В этом случае речь идет не о вечном игровом элементе культуры, который мы пытались выявить на этих страницах, а о притворной игре. Во-вторых, сталкиваясь с явлениями, на поверхности демонстрирующими видимость свойств игры, можно пойти по ложному следу. Повседневная жизнь современного общества во всё возрастающей степени определяется свойством, которое имеет некоторые общие черты с настроением игры и в котором, как может показаться, скрыт необычайно богатый игровой элемент современной культуры. Это свойство можно лучше всего обозначить как *пуэрилизм*¹⁵, понятие, передающее наивность и ребячество одновременно. Но ребяческая наивность и игра — это не одно и то же.

Когда я несколько лет тому назад пытался охватить ряд внушающих опасение явлений современной общественной жизни термином *пуэрилизм*, я имел в виду сферы деятельности, в которых человек нашего времени, прежде всего как член того или иного организованного коллектива, ведет себя словно бы по меркам отроческого или юношеского возраста. Это касается большей частью навыков, вызванных или поддерживаемых техникой современного духовного общения. Сюда попадает, например, легко удовлетворяемая, но никогда не насыщаемая потребность в банальных развлечениях, жажда грубых сенсаций, тяга к массовым зрелищам. На несколько более глубоком уровне к ним примыкают: бойкий дух всевозможных союзов с их обширным арсеналом броских знаков отличия, церемониальных жестов, лозунгов и паролей (ключей, возгласов, приветствий), маршированием, ходьбой строем и т. п. В число свойств, психологически укорененных еще глубже, чем вышеназванные, и также лучше всего подпадающих под понятие пуэрилизма, входят: недостаток чувства юмора, вспыльчивая реакция на то или иное слово, далеко заходящая подозрительность и нетерпимость к

тем, кто не входит в данную группу, резкие крайности в хвале и хуле, подверженность любой иллюзии, если она льстит себялюбию или групповому сознанию. Многие из этих пуэрильных черт более чем достаточно представлены в ранних культурных эпохах², но никогда — с такой массовостью и жестокостью, с какими они распространяются в общественной жизни нашего времени. Здесь не место для обстоятельного исследования исходных причин и дальнейшего роста данного явления культуры. К числу факторов, которые на него воздействуют, относятся, во всяком случае, такие, как участие в духовном обмене широких полуграмотных масс, ослабление моральных стандартов и слишком высокая роль провожатого, которую техника и организация предоставили обществу. Состояние духа, свойственное подростку, не обузданное воспитанием, привычными формами и традицией, пытается получить перевес в каждой области, и весьма в этом преуспевает. Целые сферы формирования общественного мнения пребывают в подчинении темпераменту подрастающих юнцов и умственному багажу молодежных объединений. Приведем один из многих примеров официального пуэрилизма. Газета *Правда* от 9 января 1935 г. сообщала, что в Курской области местная советская власть за недостачу в поставках зерна переименовала три колхоза — *имени Буденного, Красная Нива и имени Крупской* — в *Лодырь, Саботажник и Бездельник*. Правда, это свидетельство *tror de zèle* [усердия не по разуму] вызвало порицание по адресу соответствующего органа власти со стороны центрального комитета партии, и названная мера была отменена, но сама духовная атмосфера выглядит от этого не менее красноречиво. Манипуляции с именами типичны для периодов политической экзальтации — как в дни Конвента³⁶, так и в современной России, которая решила заново окрестить большие старинные города именами святых своего нынешнего календаря. Лорд Бейден-Поуэлл, которому принадлежит честь первооткрывателя в осознании социальной силы организованного духа подростков, преобразил ее в удивительное творение — движение

бойскаутов. Здесь уже речь идет не о пуэрилизме, ибо мы имеем дело с воспитательной игрой для подростков, которая с замечательным талантом была рассчитана на склонности и привычки этого возраста и которая продемонстрировала умение использовать их с полезным эффектом. Устав движения именуется им игрой. Всё, однако, выглядит по-другому, когда те же обычаи проникают в занятия, претендующие на то, чтобы считаться вполне серьезными, и вбирают в себя заряд злых страстей социальной и политической борьбы. Тогда-то и встает главный вопрос: нужно ли рассматривать пышно разрастающийся в современном обществе пуэрилизм как игровую функцию или нет?

На первый взгляд, кажется, что ответ будет: «да», — и в этом смысле я интерпретировал означенное явление в моих прежних рассуждениях о связи между игрой и культурой⁴. Но теперь я считаю, что должен резче очертить понятие игры и на этом основании отказать пуэрилизму в подобной квалификации. Играющее дитя ведет себя не по-детски. Ребячливость проявляется лишь тогда, когда игра ему надоедает или когда ребенок не знает, во что играть. Если бы всеобщий пуэрилизм нашего времени действительно был игрой, тогда мы видели бы перед собой общество, устремленное вспять, к архаическим формам культуры, где игра была живым творческим фактором. Вероятно, многие склонны приветствовать в этой продолжающейся *рекрутизации* общества первый этап такого пути назад. И, как нам кажется, совершенно ошибочно. Во всех этих явлениях духа, добровольно жертвующего своей зрелостью, мы в состоянии видеть лишь знаки грозящего разложения. В этих явлениях отсутствуют существенные признаки настоящей игры, пусть даже пуэрильные манеры и соответствующее поведение большей частью принимают внешне игровую форму. Чтобы вернуть себе вновь освященность, достоинство и стиль, культура должна идти другими путями.

Всё больше и больше напрашивается вывод, что игровой элемент культуры с XVIII в., в котором мы еще могли наблюдать его в полном расцвете, утратил свое значение почти во всех областях, где он раньше чувствовал себя «как дома». Современную культуру едва ли уже *играют*, а там, где кажется, что ее всё же играют, игра эта притворна. Между тем различать между игрой и не-игрой в явлениях цивилизации становится всё труднее, по мере того как мы приближаемся к нашему времени. Еще совсем недавно организованная политическая жизнь в ее парламентарно-демократическом виде была полна несомненных игровых элементов. В дополнение к отдельным разрозненным замечаниям из моей речи 1933 г.⁵ недавно одна моя ученица в своей работе о парламентском красноречии во Франции и Англии⁶ убедительно показала, что дебаты в Нижней палате с конца XVIII в. весьма существенно отвечали нормам игры. На них постоянно оказывают воздействие моменты личного состязания. Это нескончаемый матч, в ходе которого те или иные мастера своего дела время от времени пытаются объявить друг другу шах и мат — не затрагивая при этом интересов страны, службу которой они несут с полной серьезностью. Атмосфера и нравы парламентской жизни в Англии всегда были вполне спортивными. Равным образом всё это еще действует в странах, которые до некоторой степени сохраняют верность английскому образцу. Дух товарищества еще и сегодня позволяет даже самым ожесточенным противникам обмениваться дружескими шутками сразу же после дебатов. Лорд Хью Сесил с юмором заявил о нежелательности епископов в Верхней палате⁷ — и продолжал после этого приятную беседу с архиепископом Кентерберийским. В игровой сфере парламентаризма пребывает и фигура *gentlemen's agreement* [джентльменского соглашения], иной раз понимаемая превратно одним из джентльменов. Не кажется диким видеть в этом элементе игры одну из самых сильных сторон ныне столь поносимого парламентаризма, по крайней мере, для Англии. Это обеспечивает гибкость отношений, допускающих напряжения,

которые иначе были бы невыносимы; отмирание юмора — именно оно-то и убивает. Вряд ли нужно доказывать, что наличие игрового фактора в английской парламентской жизни не только явствует из дискуссий и из традиционных форм организации сессий, но связано и со всей системой выборов.

Еще более ярко, чем в британском парламентаризме, игровой элемент проявляется в американских политических нравах. Задолго до того, как двухпартийная система в Соединенных Штатах стала близка по характеру противостоянию двух спортивных команд, чье политическое различие едва ли уловимо для постороннего, предвыборная кампания здесь уже напоминала по своему облику большие национальные игры. Президентские выборы 1840 г. задали стиль всем последующим. Кандидатом тогда был популярный генерал Харрисон. Программы у его сторонников не было, но случай снабдил их символом — log-cabin, грубой бревенчатой хижиной пионеров, и с этим знаком они победили. Выдвижение кандидата силою большинства голосов, то есть всей мощью крика, завершилось инаугурацией после выборов 1860 г., когда Линкольн получил пост президента. Эмоциональный характер американской политики заложен уже в самых истоках национального темперамента; да никогда и не скрывалось, что своим происхождением он обязан примитивным отношениям среди пионеров. Слепая верность партии, тайные организации, массовый энтузиазм в сочетании с ребяческим стремлением к внешним символам придают игровому элементу американской политики нечто наивное и непосредственное, чего лишены более молодые массовые движения Старого Света.

Менее простым, чем в обеих названных странах, представляется наличие игрового элемента в политике Франции. Несомненно, есть повод рассматривать под знаком игры практику многочисленных политических партий, которые большей частью представляют интересы отдельных личностей или групп и, вопреки всяким государственным интересам, своей тактикой

свержения кабинетов то и дело подвергают страну опасностям политических кризисов. Однако слишком очевидные корыстные цели коллективной или индивидуальной выгоды в деятельности партий, видимо, плохо согласуются с сущностью настоящей игры.

Если следы игрового фактора достаточно заметны во внутренней политике нынешних государств, то их внешняя политика, на первый взгляд, дает мало поводов думать о сфере игры. И всё же сам по себе факт, что политические отношения между нациями пали до неслыханных крайностей насилия и самого опасного риска, еще не является основанием заранее исключать здесь фактор игры. Мы уже видели, что игра может быть жестокой и кровавой, а также, что она нередко бывает притворной. Всякое правовое или политическое сообщество по своей природе обладает рядом признаков, которые связывают его с сообществом игровым. Система международного права поддерживается взаимным признанием принципов и правил, которые, сколь бы ни были основания их укоренены в метафизике, на практике действуют как правила игры. Выразительное утверждение *pacta sunt servanda* [договоры должны выполняться]⁸⁷ фактически содержит в себе признание, что целостность системы покоится лишь на воле к совместному участию в общей игре. Как только одна из причастных сторон перестает соблюдать правила, тогда или рухнет вся система международного права (пусть даже временно), или нарушитель должен быть как *шпиль-брексер* изгнан за пределы сообщества. Соблюдение норм международного права всегда в высокой степени зависело от следования понятиям чести, приличия и хорошего тона. Не зря в развитии европейского военного права значительная доля принадлежала кодексу рыцарских понятий о чести. В международном праве действовало молчаливое допущение, что побежденное государство должно вести себя как *a good loser* — джентльмен, умеющий «красиво проигрывать», хотя делало оно это достаточно редко. Обязанность официального объявления войны,

хотя она нередко и нарушалась, входила в нормы поведения воюющих государств. Одним словом, старые игровые элементы войны, которые нам повсюду встречались в архаические эпохи и на которые в значительной части опиралась безусловная обязательность правил ведения войн, в какой-то степени существовали вплоть до недавнего прошлого и в европейских войнах Нового времени.

В обиходном немецком словоупотреблении наступление состояния войны именуется как *Ernstfall* [*серьезный случай*]. В чисто военном смысле это можно считать совершенно правильным. Мнимым сражениям на маневрах и военной муштре *настоящая* война действительно противостоит так, как игре противостоит серьезность. Иное дело, если термин *Ernstfall* понимать политически. Ибо тогда он должен означать, что, собственно, вплоть до начала войны деятельность в сфере внешней политики не достигает полной серьезности, целесообразности в собственном смысле слова. И действительно, некоторые придерживаются именно такой точки зрения⁷. Для них все дипломатические сношения между государствами, пока они протекают в русле переговоров и соглашений, расцениваются лишь как введение к состоянию войны или как переходный период между двумя войнами. Логично, что приверженцам теории, считающим серьезной политикой только войну, включая, разумеется, и ее подготовку, приходится тем самым отказывать ей в каком бы то ни было характере состязания, то есть игры. В прежние эпохи, говорят они, агональный фактор мог быть в войне мощным и действенным, — современная же война носит такой характер, который поднимает ее над поединками древности. Она держится на принципе «друг — или враг». Согласно этому взгляду, все реальные политические отношения между государствами подчиняются этому принципу⁸. *Другие* — всегда или ваши друзья, или ваши враги. Враг — это не *inimicus*, ἐχθρός (*эчтрós*), то есть лично ненавидимый, тем более злой, но лишь *hostis*, πολέμιος (*полéмиос*), то есть чужой, тот, кто стоит или же встает у вас на

пути. Шмитт⁹ не желает рассматривать врага даже как партнера или соперника. По его мнению, это — противник в самом буквальном смысле слова, то есть тот, кого нужно убрать с дороги. Если этому принудительному сведению понятия *вражда* к почти механическим взаимоотношениям сторон и в самом деле находились когда-либо близкие соответствия в истории, то это именно архаическое противостояние фратрий, кланов или племен, в котором игровой элемент имел столь преобладающее значение и над которым постепенно мы сумели подняться с ростом культуры. Если в этой бесчеловечной бредовой идее Шмитта и есть проблеск истины, то вывод должен быть следующий: не война — *Ernstfall*, а мир. Ибо лишь преодолевая это горестное отношение «друг — или враг», человечество обретает право претендовать на полное признание своего достоинства. Война со всем тем, что ее вызывает и ей сопутствует, неизменно оказывается опутанной демоническими сетями игры.

Здесь еще раз обнажается ошеломляющая неразрешимость проблемы: «игра — или серьезность». Мы шли исподволь к убеждению, что культура укоренена в благородной игре и что она не должна утрачивать свое игровое содержание, если желает развивать свои лучшие качества в рамках стиля и достоинства. Ведь нигде не является столь необходимым придерживаться установленных правил, как в общении между народами и государствами. Нарушение их ввергает общество в варварство и хаос. С другой стороны, именно в войне должны мы, казалось бы, видеть возврат к тому агональному поведению, которое придавало форму и содержание первобытной игре во имя престижа.

Однако именно современная война, похоже, утратила всякое соприкосновение с игрой. Высокоцивилизованные государства полностью покидают международно-правовое сообщество и бесстыдно исповедуют принцип *pacta non sunt servanda* [*договоры могут не выполняться*]. Мир, собственное устройство которого всё более вынуждает страны искать политические пути для того, чтобы договориться друг с другом, не прибегая к высшим

мерам разрушительных средств насилия, не может существовать без спасительных ограничительных условий, которые в случае конфликта отвращают опасность и поддерживают возможность сотрудничества. Благодаря совершенству применяемых средств война из *ultima ratio* [крайнего довода] превратилась в *ultima rabies* [крайнее бешенство]. В политике наших дней, которая основывается на крайней степени подготовленности и — если придется — крайней степени готовности к войне, едва ли можно узнать даже намек на игровое поведение в древности. Всё, что связывало войну с культом и празднеством, исчезло из войн нашего времени, и с этим отчуждением от игры война также утратила и свое место в качестве элемента культуры. И всё-таки она остается тем, чем назвал ее Чемберлен¹⁰ в своем выступлении по радио в первые дни сентября 1939 г., — азартной игрой, *a gamble*.

Мысль об игре не может прийти в голову, если стать на позицию подвергшихся нападению, тех, кто борется за свои права и свободу. Но почему нет? Почему в этом случае невозможна ассоциация между борьбой и игрою? — Потому что здесь борьба обладает нравственной ценностью и потому, что именно нравственное содержание является тем пунктом, где квалификация игры теряет свое значение. Разрешить извечное сомнение «игра — или серьезность» можно в каждом отдельном случае лишь с помощью критерия этической ценности. Тому, кто отрицает объективную ценность права и нравственных норм, никогда не удастся разрешить это сомнение. Политика всеми своими корнями глубоко уходит в первобытную почву состязательно-игровой культуры. Освободиться от нее и подняться над нею политика может лишь через этос, который отвергает правомочность подхода «друг — или враг» и не принимает притязаний собственного народа за наивысшую норму.

Шаг за шагом мы уже приблизились к заключению: подлинная культура не может существовать без некоего игрового содержания, ибо культура предполагает некое самоограничение и са-

мообуздание, некую способность не воспринимать свои собственные устремления как нечто предельное и наивысшее, но видеть себя помещенной в некие добровольно принятые границы. Культура всё еще хочет, чтобы ее в некотором смысле *играли* — по взаимному соглашению относительно определенных правил. Подлинная культура требует всегда и в любом отношении *fair play* [честной игры], а *fair play* есть не что иное, как выраженный в терминах игры эквивалент добропорядочности. Шпильбрехер разрушает самоё культуру. Чтобы это игровое содержание культуры было *культуросозидающим* или *-способствующим*, оно должно оставаться чистым. Оно не должно состоять в оболванивании или в отступничестве от норм, предписываемых разумом, человечностью или верой. Оно не должно быть ложным фантомом, маскирующим замысел достижения определенных целей с помощью намеренно культивируемых игровых форм. Подлинная игра исключает всякую пропаганду. Ее цель — в ней самой. Ее дух и ее настроение — атмосфера радостного воодушевления, а не истерической взвинченности. В наши дни пропаганда, которая норовит проникнуть в каждый участок жизни, действует средствами, рассчитанными на истерические реакции масс, и поэтому — даже там, где она принимает игровые формы, — не в состоянии выступить как современное выражение духа игры, но всего лишь — как его фальсификация.

В обсуждении нашей темы мы старались так долго, как только возможно, придерживаться понятия игры, которое исходит прежде всего из позитивных и вполне очевидных ее признаков. Другими словами, мы брали игру в ее наглядном повседневном значении и хотели избежать короткого замыкания в уме, всё объясняющем с позиций игры. Тем не менее к концу нашего изложения именно это нас подстерегает и понуждает к отчету.

«Игрою детей называл он людские мнения», — так позднейшее предание говорило уже о Гераклите⁹. В начале нашего рассмотрения¹⁰ мы приводили слова Платона, достаточно важ-

ные, чтобы прозвучать еще раз. «Хотя дела человеческие не стоят большой серьезности, но приходится быть серьезным, пусть и нет в этом счастья». Найдем же наиболее подходящее применение этой серьезности. «Серьезным следует быть в том, что серьезно, а не наоборот. По самой природе вещей Божество достойно всяческой благословенной серьезности. Человек же сотворен, дабы служить игрушкой Бога, и это, по существу, самое лучшее для него. Посему должен он проводить свою жизнь, следуя своей природе и играя в самые прекрасные игры, хотя полагать это и противоречит тому, что ныне принято». Поскольку игра есть наисерьезнейшее, «следует проводить жизнь, играя в определенные игры, с жертвоприношениями, пением и танцами, дабы снискать милость богов и победить в битвах». Поэтому «люди должны жить согласно свойствам своей природы, ибо во многих отношениях они куклы и лишь в малой степени причастны истине».

«Ты полностью принижаешь род человеческий, чужеземец», — возражает другой. На что тот отвечает: «Прости меня. Взирая на Бога и взволнованный этим, сказал я эти слова. Если тебе угодно, не будем считать наш род ничтожным, но достойным некоторой серьезности»¹¹.

Из заколдованного круга игры человеческий дух может вырваться, устремляя взгляд в наивысшее. Продумывая вещи чисто логически, слишком далеко он не уйдет. Когда человеческая мысль проникает во все сокровища духа и испытывает всё величие его могущества, на дне всякого серьезного суждения она всякий раз обнаруживает некий остаток проблематичного. Любое высказывание решающего суждения признается собственным сознанием как не вполне окончательное. В том пункте, где суждение колеблется, исчезает сознание полной серьезности. Вместо старинного «всё — суэта» выдвигается, пожалуй, более позитивно звучащее «всё есть игра». Это кажется деше-

вой метафорой и каким-то бессилием духа. Но это — мудрость, к которой пришел Платон, называя человека игрушкой богов. В чудесном образе мысль эта возвращается в *Книге притчей Соломоновых*¹². Там Премудрость, источник справедливости и владычества, говорит, что прежде начала творения, играя пред Богом, была она Его радостью и, играя в земном кругу Его, разделяла радость с сынами человеческими.

Тот, у кого голова пойдет кругом от вечного коловращения понятия *игра* — *серьезное*, найдет точку опоры взамен ускользнувшей в логическом, вновь обратившись к этическому. Игра сама по себе, говорили мы в самом начале, лежит вне сферы нравственных норм. Сама по себе она не может быть ни дурной, ни хорошей. Если, однако, человеку предстоит решить, предписано ли ему действие, к которому влечет его воля, как нечто серьезное — или разрешено как игра, тогда его нравственное чувство, его совесть немедленно предоставят ему должный критерий. Как только в решении действовать заговорят чувства истины и справедливости, жалости и прощения, вопрос лишается смысла. Капли сострадания довольно, чтобы возвысить наши поступки над различениями мыслящего ума. Во всяком нравственном сознании, основывающемся на признании справедливости и милосердия, вопрос «игра — или серьезное», так и оставшийся нерешенным, окончательно умолкает.

ПРИМЕЧАНИЯ

ПРЕДИСЛОВИЕ — ВВЕДЕНИЕ

¹ Haarlem, Tjeenk Willink, 1933 [Verzamelde Werken, V, p. 3 vg.].

ГЛАВА ПЕРВАЯ

¹ Обзор этих теорий см.: Zondervan H. *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen*. Amsterdam, 1928; Buytendijk F. J. J. *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften*. Amsterdam, 1932.

² Granet M. *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*. Paris, 1914, p. 150, 292; Idem. *Danses et légendes de la Chine ancienne*. Paris, 1926, p. 351 sq.; Idem. *La civilisation Chinoise*. Paris, 1929, p. 231.

³ «As the Greeks would say, rather *methectic* than *mimetic*» [«Как сказали бы греки, скорее *метектическая*, нежели *миметическая*»]¹. — Harrison J. E. *Themis, A study of the social origins of Greek religion*. Cambridge, 1912, p. 125.

⁴ Marett R. R. *The Threshold of Religion*. London, 1912, p. 48.

⁵ Buytendijk. Loc. cit., p. 70–71.

⁶ Cambridge, 1912.

⁷ Frobenius L. *Kulturgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*. Phaidon Verlag, 1933; Idem. *Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens*. Leipzig, 1932.

⁸ Loc. cit., S. 23, 122.

⁹ *Kulturgeschichte*... S. 21.

¹⁰ Ibid., S. 122. «Ergriffenheit» как момент детской игры, S. 147; ср. заимствованный Бейтендейком у Эрвина Штрауса термин «анормальная (pathisch) установка», «захваченность» как основа детской игры. Loc. cit., S. 20.

¹¹ *Schicksalskunde*... S. 142.

¹² *Leges [Законы]*, VII, 803 с.

¹³ «οὐτ' οὐν παιδιὰ... οὐτ' αὐ παιδεία» (ут ун пайдиá... ут áу пайдéйá) [«итак, это и не игра... и вовсе не воспитание»].

¹⁴ Ср.: *Leges* [Законы], VII, 796, где Платон говорит о священных танцах куретов как о «Κουρήτων ἐνόπλια παίγνια» (Курéтон энóплиá пáйгниá) [«вооруженных играх куретов»]. Внутренние взаимосвязи между священной мистерией и игрой тонко отмечены Романо Гуардини в главе *Die Liturgie als Spiel* [Литургия как игра] его книги *Vom Geist der Liturgie* [О духе литургии], S. 56–70 (Ecclesia organs. Hrsg. von Dr. Ildefons Herwegen. I. Freiburg i. B., 1922). Не упоминая Платона, Гуардини почти вплотную приближается здесь к вышеприведенному высказыванию. Он приписывает литургии ряд признаков, которые мы выделяем как характерные признаки игры. В конечном итоге литургия также «zwecklos, aber doch sinnvoll» [«не имеет цели, но полна смысла»].

¹⁵ *Vom Wesen des Festes. Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde*. I. Heft 2 (Dec. 1938), SS. 59–74. Ср. его же: *La Religione antica nelle sue linee fondamentali*. Bologna, 1940, cap. II: *Il senso di festività* [Чувство праздника].

¹⁶ Loc. cit., S. 63.

¹⁷ Loc. cit., S. 65.

¹⁸ Loc. cit., S. 63.

¹⁹ Loc. cit., S. 60, по: Preuss K. Th. *Die Nayarit-Expedition*, I, 1912, S. 106 ff.

²⁰ Stuttgart, 1933.

²¹ Loc. cit., S. 151. У Йенсена здесь, естественно, Weihnachtsmann [Рождественский дед].

²² Loc. cit., S. 156.

²³ Loc. cit., S. 158.

²⁴ Loc. cit., S. 150.

²⁵ Boas. *The social Organisation and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians*. Washington, 1897, p. 435.

²⁶ *Volkskunde von Loango*. Stuttgart, 1887, S. 345.

²⁷ Loc. cit., SS. 41–44.

²⁸ Loc. cit., S. 45.

²⁹ *Argonauts of the Western Pacific*. London, 1922.

³⁰ Ibid., p. 240.

- ³¹ Jensen, I. c., S. 152. К этому способу истолкования церемоний инициации и обрезания как намеренного обмана вновь прибегает, как мне кажется, отвергаемая Йенсенем психоаналитическая теория.
- ³² Loc. cit., SS. 149–150.

ГЛАВА ВТОРАЯ

- ¹ Лузус, сын или спутник Вакха и основатель рода лузитанов, является, конечно же, позднейшим измышлением^{1*}.
- ² Самое большее, здесь можно предположить некоторую связь с -ivтoς, а на основе этого отнести окончание -ivδα к праиндогерманской, эгейской языковой группе. Как отглагольный суффикс это окончание встречается в -ἀλίvδω, куλίvδω, со значением *валяться, возиться*, близким к ἀλίω и куλίω. Значение, связанное с игрой, присутствует здесь, видимо, в ослабленном виде.
- ³ Bolkestein H. *De cultuurhistoricus en zijn stof*. Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologencongres, 1937, p. 26.
- ⁴ Связи с *дуи, светлое небо*, мы здесь касаться не будем.
- ⁵ Может ли здесь идти речь о влиянии английской техники на японский язык, я установить не берусь.
- ⁶ В нынешнем эпистолярном стиле это выражение большей частью понимают превратно: словно именно та персона, коей что-то угодно, является субъектом по отношению к глаголу *gelieven* [*нравиться*, а также *соблаговолить, соизволить*].
- ⁷ Что касается глагола *geruhen*, то *ruhen* возникает здесь лишь на втором плане. *Geruhen* [*изволить*] первоначально никак не связано с *ruhen* [*отдыхать*], но соответствует средненидерландскому *roesken* [*быть озабоченным*], — ср. *roekeloos* [*беспечный*].
- ⁸ Подобные слова есть также в каталанском, провансальском и ретороманском^{3*}.
- ⁹ Вспомним предположение Платона, что игра ведет свое происхождение от потребности детенышей животных развиваться (*Leges*, II, 653).
- ¹⁰ Древнеисландское *leika*, так же как нидерландское *spelen* [*играть*], охватывает широкий диапазон значений. Оно употребляется в зна-

чении: *свободно двигаться, схватывать, совершать, обходиться, чем-либо заниматься, проводить время, в чём-либо упражняться.*

¹¹ Форму *spel* в *kerspel* [сельский приход], *dingspel* [судебный округ] обычно рассматривают как производную от корня *spell* — что дает *spellen* [составлять, называть слово по буквам], английское *spell* и *gospel* [евангелие], немецкое *Beispiel* [пример] — и отличают от *spel* [игра].

¹² Van Wijk. *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*. Den Haag, 1912, s. v. *plegen*; *Wdb. d. Ned. taal*, XII, I. (G. J. Boekenoogen & J. H. van Lessen), idem.

¹³ Hadewych, XL, 7, ed. Joh. Snellen. Amsterdam, 1907, p. 49 ff. (*Plegen* можно без всяких сомнений понимать здесь как *spelen*).

Der minnen ghebruken dat es een spel
Dat niemant wel ghetonen en mach,
Ende al mocht die spleghet iet toenen wel,
Hine const verstaen dies noeit en plach.

Любовные страсти — сие есть игра,
Явить же ее никому не дано,
Игра в сем явлении сколь ни стара —
Искусно сколь, столь же невнятно оно.

¹⁴ Рядом с ним — *pleoh*, древнефризское⁴ *ple*, *опасность*.

¹⁵ Ср. с *pledge* в этих последних значениях англосаксонское *baedeweg*, *beadoweg* — *posulum certaminis, certamen* — *состяжание*.

¹⁶ В *Септуагинте* здесь: «Αναστήτωσαν δὴ τὰ παιδάρια καὶ παιξάτωσαν ἐνώπιον ἡμῶν».

¹⁷ Заметим, кстати, что странные состязания Тора и Локи у Утгарда-Локи в *Видении Гюльви*, 95⁵, названы *leika* — *игра*.

¹⁸ *Deutsche Mythologie*, ed. E. H. Meyer. I. Göttingen, 1875, S. 32; Ср.: De Vries J. *Altgermanische Religionsgeschichte*, I. Berlin, 1934, S. 256; Stumpff R. *Kultspiele der Germanen als Ursprung des Mittelalterlichen Dramas*. Bonn, 1936, SS. 122–123.

¹⁹ Новофризский делает различие между *boartsje* в отношении детских игр и *spylje* — игрой на музыкальных инструментах, — последнее, вероятно, заимствовано из нидерландского.

²⁰ Итальянский пользуется словом *sonare*, испанский — *tocar*.

²¹ Лос. cit., p. 95. Ср. p. 27–28.

²² Для *woeing* в нидерландском языке нет эквивалента; *vrijen*, по крайней мере, в современном нидерландском языке ему более не соответствует.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

¹ S. 23.

² С. 37, 46.

³ Pauly-Wissowa, XII с. 1860.

⁴ Ср. Harrison. *Themis...* pp. 221³, 323, где, с моей точки зрения, необоснованно признается правота Плутарха в том, что эта форма противоречит агону.

⁵ Ср. взаимосвязь между понятиями ἀγών (агón) — и ἀγωνία (агония), сначала означавшей борьбу-состяжание, а за тем душевную борьбу, страх.

⁶ Прямой связи между героем сказаний, который хитростью и обманом достигает своей цели, и божественным персонажем, одновременно благодетелем и обманщиком, я не могу обнаружить. См.: Kristensen W. B. *De goddelijke bedrieger*. Mededeelingen der K. Akad. v. Wetensch., afd. letterk., 66b, № 3, 1928; Josselin de Jong J. P. B. *De oorsprong van den goddelijken bedrieger*. Ibid., 68b, № 1, 1927.

⁷ Van Neulighem A. *Openbaringhe van 't Italiaëns boeckhouden*. 1631, pp. 25, 26, 77, 86 ff., 91 ff.

⁸ Verachter. *Inventaire des Chartes d'Anvers*, № 742, p. 215; *Coutumes de la ville d'Anvers*, II, p. 400; IV, p. 8; ср.: Bensa E. *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*. 1897, p. 84 ff. — в Барселоне, 1435, в Генуе, 1467: decretum ne assecuratio fieri possit super vita(m) principum et locorum mutationes [по закону страхование теряет силу в случае ухода из жизни правителя либо перемены места].

⁹ Ehrenberg R. *Das Zeitalter der Fugger*. Jena, 1912, II, S. 19 ff.

¹⁰ Granet M. *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*. Paris, 1919; *Danses et légendes de la Chine ancienne*. Paris, 1926; *La civilisation chinoise, la vie publique et la vie privée* (L'Évolution de l'humanité, № 25). Paris, 1929.

- ¹¹ Granet M. *Civilisation...* p. 241. Эту же тему очень сжато развивает также Хосе Ортега-и-Гассет в своей статье: *El origen deportivo del Estado*, 1924, in: *El Espectador*, т. VII. Madrid, 1930, pp. 103–141.
- ¹² Granet M. *Fêtes et chansons...* p. 203.
- ¹³ Granet M. *Fêtes et chansons...* pp. 11–154.
- ¹⁴ Nguyen Van Huyen. *Les Chants alternés des garçons et des filles en Annam*. Thèse. Paris, 1933.
- ¹⁵ Culin Stewart. *Chess and Playing-cards*. Ann. Report Smithsonian Inst., 1896. Ср. Held G. I. *The Māhābhārata, an Ethnological Study*. Лейденская диссертация 1935 г. Эта работа представляет также большой интерес с точки зрения взаимосвязи игры и культуры.
- ¹⁶ Held. Loc. cit., p. 273.
- ¹⁷ *Mhb.*, 13, 2368, 2381.
- ¹⁸ De Vries J. *Altgermanische Religionsgeschichte*, II. Berlin, 1937, SS. 154–155.
- ¹⁹ Lüders H. *Das Würfelspiel im alten Indien*. Abh. K. Gesellsch. d. Wissenschaften. Göttingen, 1907, Ph. H. Kl. IX, 2, S. 9.
- ²⁰ Loc. cit., S. 255.
- ²¹ О значении слова, которое выбрано как наименование рассматриваемого явления среди множества различных терминов в языках индейцев, см.: Davy G. *La Foi jurée*. Thèse. Paris, 1923; id. *Des Clans aux Empires. L'Évolution de l'humanité*, N° 6, 1923; Mauss M. *Essai sur le Don. Forme archaïque de l'échange*. *L'Année sociologique*, N. S. I, 1923/4.
- ²² Davy G. *La Foi jurée*, p. 177.
- ²³ *Danses et légendes*, I, p. 57; *Civilisation chinoise...* pp. 196, 200.
- ²⁴ Freytag G. *Lexicon arabico-latinum*. Halle, 1830, i. v. *'aqara*: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus [состязались в славе, перерезая ноги верблюдам].
- ²⁵ *Essai sur le Don*, S. 143.
- ²⁶ Цит. по: Davy, pp. 119–120.
- ²⁷ Leiden, 1932.
- ²⁸ Maunier R. *Les échanges rituels en Afrique du nord*. *L'Année sociologique*, N. S. II, 1924/5, p. 81.
- ²⁹ *Essai sur le Don*, S. 102¹.
- ³⁰ Davy G. *La Foi jurée*, p. 137.
- ³¹ Loc. cit., pp. 252, 255.

- ³² Livius, I, VII, 2, 13.
- ³³ London, 1922.
- ³⁴ Предметы *кулы* можно, по-видимому, отдаленно сравнить с тем, что этнологи называют *Renommiergeld* [*престижные траты*].
- ³⁵ Jaeger W. *Paideia*, I. Berlin-Leipzig, 1934, S. 25 ff.; ср.: Livingstone R. W. *Greek Ideals and Modern Life*. Oxford, 1935, p. 102 sq.
- ³⁶ Arist. *Eth.* Nic, IV, 1123b, 35.
- ³⁷ Ibid. I, 95b, 26.
- ³⁸ *Ilias*, IV, 208.
- ³⁹ Granet. *Civil.*, p. 317.
- ⁴⁰ Ibid., p. 314.
- ⁴¹ *Argonauts...* p. 168.
- ⁴² Granet. *Civil.*, p. 238.
- ⁴³ Granet. *Danses et légendes...* I, p. 321.
- ⁴⁴ По ошибке я счел возможным отнести это *жан* в первом издании, р. 96, к словам, относящимся к игре. Явление это, впрочем, несет на себе многие черты благородной игры.
- ⁴⁵ См. *Herfsttij der Middeleeuwen*, II — [*Осень Средневековья*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2011, гл. II].
- ⁴⁶ Ср. относительно последующего: Bichr Farès. *L'honneur chez les Arabes avant l'Islam*. Etude de sociologie. Paris, 1932; idem, *Encyclopedie de l'Islam*, s. v. *mōfakhara*.
- ⁴⁷ Freytag G. *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed*. Bonn, 1861, S. 184.
- ⁴⁸ *Kitāb al-Aghānī*, IV, 8, VIII, 109 sq., XV, 52, 57.
- ⁴⁹ Ср.: Jaeger. *Paideia*, I, S. 168 ff.
- ⁵⁰ Lib. I, c. 24.
- ⁵¹ *Edda I. Thule*, I, 1928, № 29; ср.: X, pp. 298, 313.
- ⁵² Ibid., II, № 9.
- ⁵³ Ibid., II, № 8.
- ⁵⁴ *Altgerm. Religionsgesch.*, II, S. 153.
- ⁵⁵ Пример такого рода *gilp-cwida* [*хвастливой песни*] XI в. мы находим в: *Gesta Herwardi*, ed. Duffus Hardi & C. T. Martin (как приложение к Geffrei Gaimar. *L'estoire des Engleis*), Rolls Series, 1888, I, p. 345.
- ⁵⁶ *Le Pèlerinage de Charlemagne* (XI в.), ed. E. Koschwitz. Paris, 1925, vs. 471–481.

- ⁵⁷ Michel F. *Chroniques Anglo-Normandes*, I, p. 52; ср. также: Wace. *Roman de Rou*, vs. 15038 sq.; William of Malmesbury, IV, 320.
- ⁵⁸ *Tournoi de Chauvency*, ed. M. Delbouille, vs. 540, 1093–1158, etc.; *Le Dit des herauts*. Romania, XLIII, p. 218 ss.
- ⁵⁹ Varillas A. de. *Histoire de Henry III*. Paris, 1694, I, p. 574; это место частично воспроизводится в: Godefroy. *Dictionnaire*, s. v. *gaber*, p. 197, 3.
- ⁶⁰ *Griechische Kulturgeschichte*, herausgegeben von Rudolf Marx, III.
- ⁶¹ Schaefer H. *Staatsform und Politik*. 1932; Ehrenberg V. *Ost und West. Studien zur geschichtlichen Problematik der Antike*. Schriften der Phil. Fak. d. deutschen Univ. Prag, Bd. 15, 1935.
- ⁶² *Griech. Kulturgesch.*, III, S. 68.
- ⁶³ Loc. cit., SS. 93, 94, 90.
- ⁶⁴ См. выше, с. 47.
- ⁶⁵ Loc. cit., III, S. 68.
- ⁶⁶ Loc. cit., SS. 65, 219.
- ⁶⁷ *Ibid.*, S. 217.
- ⁶⁸ *Ibid.*, S. 69, 218.
- ⁶⁹ Burkhardt. Loc. cit., SS. 26, 43; Ehrenberg. Loc. cit., SS. 71, 67, 70, 66, 72.
- ⁷⁰ Burkhardt, Loc. cit., S. 69; ср.: Ehrenberg, Loc. cit., S. 68.
- ⁷¹ Jaeger. *Paideia*, I, S. 273.
- ⁷² Pindarus. *Olymp.*, VIII, 92 (70).
- ⁷³ Loc. cit., III, S. 85.
- ⁷⁴ Согласно Chares. См.: Pauly-Wissowa s. v. Kalanos, с. 1545.
- ⁷⁵ Loc. cit., p. 91.
- ⁷⁶ Loc. cit., p. 80.
- ⁷⁷ *Ibid.*, p. 96.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

¹ Davy G. *La foi jurée*.

² *Ost und West*, S. 76; ср. S. 71.

³ *Ilias*, XVIII, 504.

⁴ См. выше, с. 109. Ср.: Jaeger. *Paideia*. S. 147: «die Dike (schafft) eine Plattform des öffentlichen Lebens, auf der Hoch und Gering sich als

„Gleiche“ gegenüberstanden» [«Дике¹ создает такую платформу общественной жизни, на которой высокое и низкое противостояли друг другу как „равные“»].

⁵ N(ieuwe) R(otterdamsche) C(ourant), 20 июня 1936 г., утренн. вып.

⁶ Wellhausen. *Reste arabischen Heidentumes*. 2. Ausg. Berlin, 1927, S. 132.

⁷ VIII, 69 sq., ср.: XX, 209; XVI, 658; XIX, 223.

⁸ XVIII, 497–509.

⁹ *Paideia*, I, S. 14.

¹⁰ От того же корня, видимо, и упомянутый выше *urim*.

¹¹ Harrison J. E. *Themis*, p. 528.

¹² Слово *noodlottig* [роковой] указывает, по-видимому, своим двойным *t* на иной корень, чем в словах *lot*, *loten* [жребий, бросать жребий], но, вообще говоря, может рассматриваться как результат неправильного словообразования.

¹³ См. выше, с. 94.

¹⁴ Paulus Diaconus, I, 20, Fredegar, IV, S. 27 (SS. rer. Merow. II, p. 131). Об ордалиях с метанием жребия см. также: Brunner H. *Deutsche Rechtsgeschichte*, 2. Auflage, Bd. II, S. 553 ff.

¹⁵ *Die Rechtsidee im frühen Griechentum*, S. 75.

¹⁶ Davy. *La foi jurée*, pp. 176, 126, 239 etc.

¹⁷ В средненидерландском *wedden* еще означает *жениться*: «hets beten wedden dan verbranden» [«лучше приобрести жену, чем сгореть при пожаре»].

¹⁸ Соответственно — англосаксонское *bryðhleap*, древнеисландское *brüðhlaup*, древневерхненемецкое *brütlouft*.

¹⁹ Ср. Harrison J. E. *Themis*, p. 232. Пример из нубийского рассказа в: Frobenius. *Kulturgeschichte Afrikas*, S. 429.

²⁰ В *Fjölsvinnsmál* [Речах Фьэльсвинна]² этот мотив вроде бы смещен еще дальше, поскольку здесь юноша, пустившийся в опасное сватовство, задает вопросы исполину, стерегущему деву.

²¹ Blackstone. *Commentaries*, ed. Kerr, III, p. 337 sq.

²² Littmann Enno. *Abessinien*. Hamburg, 1935, S. 86.

²³ Thalbitzer. *The Ammassalik Eskimo*. Meddelelser om Grønland, 1914, p. 39; Birket-Smith. *The Caribou Eskimo's*. Copenhagen, 1929; Rasmussen Knud. *Fra Grønland til Stille Havet*, I–II. 1925/6; *The Netsilik Eskimo*. Report of the Fifth Thule Expedition, 1921/4, VIII, 1.2; König Her-

bert. *Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimos*. Anthropos, XIX/XX, 1924/5.

²⁴ Биркет-Смит (Loc. cit., p. 264), на мой взгляд, слишком резко устанавливает границу *judicial proceedings* [судебных разбирательств], утверждая, что у эскимосов карibu³⁷ песенные состязания вовсе не являются таковыми, а служат лишь *a simple act of vengeance... or for purpose of securing quiet and order* [простым актом мести... либо целям обеспечения тишины и порядка].

²⁵ Thalbitzer. V, p. 303.

²⁶ Stumpfl. *Kultspiele*, S. 16.

²⁷ *Paideia*, S. 169.

²⁸ Plato. *Sophistes*, 222 CD.

²⁹ Cicero. *De Oratore*, I, 229 sq. Можно вспомнить адвоката, что на процессе Хауптмана⁴⁴ бил кулаком по Библии и размахивал американским флагом, или его нидерландского собрата, который в ходе одного нашумевшего уголовного дела разорвал пополам заключение психиатрической экспертизы. — Ср. описанное у Литтманна (Loc. cit., p. 86) судебное заседание в Абиссинии: «In sorgfältig studierter, gewandter Rede entwickelt der Ankläger seine Anklage. Humor, Satire, treffende Sprichwörter und Redensarten, beißende Anspielungen, heftiger Zorn, kalte Verachtung, lebhaftestes Mienenspiel, bald dröhnend herausforderndes Gebrüll... muß herhalten, die Anklage zu bekräftigen und den Angeklagten in Grund und Boden zu bohren» [«В тщательно выученной, ловко построенной речи разворачивает обвинитель свои обвинения. Юмор, сатира, меткие пословицы и обороты речи, язвительные намеки, яростный гнев, холодное презрение, самая оживленная мимика, порою угрожающий рев... всё это должно придать еще большую силу обвинению и полностью dokonать обвиняемого»].

Глава пятая

¹ См. с. 73–74.

² Не вполне ясно, как следует понимать происхождение слова *oorlog* [война], но во всяком случае оно, вероятно, всё же принадлежит сфе-

ре сакрального. Значение древнегерманских слов, корреспондирующих со словом *oorlog*, колеблется между *борьбой*, *роком*, предназначенной кому-либо *долей* и состоянием, когда теряет силу скрепленный клятвой союз, хотя и нельзя быть вполне уверенным, что во всех этих случаях дело касается одного и того же слова.

³ См. Wakidī, ed. Wellhausen, p. 53.

⁴ Granet. *Civilisation...* p. 313; ср. De Vries. *Altgerm. Religionsgesch.*, I, S. 258.

⁵ Gregor. Tur. II, 2.

⁶ Fredegar, I, IV, c 27, MG. SS. rer. Mer. II, 131.

⁷ См. *Herfsttij der Middeleeuwen*, 1935, p. 134 (Verz. Werken, III, p. 115) — [*Осень Средневековья*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2011, с. 167].

⁸ К приведенным здесь сведениям добавим: *Erasmus Schets aan Erasmus v. Rotterdam*, 14, VIII. 1528, Allen № 2024, 38 sq., 2059, 9.

⁹ Brunner H., Schwerin C. von. *Deutsche Rechtsgeschichte*, II, 1928, S. 555.

¹⁰ Schröder R. *Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte*, S. 89.

¹¹ *Herfsttij der Middeleeuwen*, pp. 136–138 (Verz. Werken, III, p. 117–119) — [*Осень Средневековья*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2011, с. 169–171].

¹² *Commentaries on the Laws of England*, ed. R. M. Kerr, III, p. 337 sq.

¹³ Harrison. *Themis*, p. 528.

¹⁴ Herodotus, VIII, c. 123–125.

¹⁵ Loc. cit., IX, c. 101, VII. 96.

¹⁶ *Civilisation...* p. 320–321.

¹⁷ Подобное же искушение воспользоваться своим преимуществом встречается и в распре Сяна и Чжоу, *ibid.*, 320.

¹⁸ Loc. cit., p. 311.

¹⁹ Granet. Loc. cit., p. 314.

²⁰ *Ibid.*, p. 316.

²¹ Erben W. *Kriegsgeschichte des Mittelalters*, 16. Beiheft zur Hist. Zeitschrift. München, 1929, S. 95.

²² Stoke, III, vs. 1390–1392.

²³ См. далее также: Erben, loc. cit., p. 93 sq. и *Herfsttij der Middeleeuwen*, pp. 141 (Verz. Werken, III, p. 121) — [*Осень Средневековья*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2011, с. 174].

- ²⁴ Согласно японскому агентству печати Домей, после взятия Кантона японский главнокомандующий послал вызов Чан Кайши, предлагая провести на Южно-Китайской равнине решающий бой, дабы спасти свою воинскую честь, и после поединка на мечах сложить оружие (N.R.C., 13.XII.1938)¹.
- ²⁵ Ср. Erben. Loc. cit., p. 100 и *Herfsttij der Middeleeuwen*, p. 140 (Verz. Werken, III, p. 120) — [*Осень Средневековья*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2011, с. 172–173].
- ²⁶ Ср. о Китае: Granet. Loc. cit., p. 334.
- ²⁷ Nitobe. *The Soul of Japan*. Tokyo, 1905, pp. 98, 35.
- ²⁸ *The Crown of Wild Olive*. Four Lectures on Industry and War, III: War.
- ²⁹ *Herfsttij der Middeleeuwen* [*Осень Средневековья*], II–X (Verz. Werken, III).

ГЛАВА ШЕСТАЯ

- ¹ Ср.: *Lieder des Rgveda*, übersetzt von A. Hillebrandt (Quellen z. Religionsgesch., VII, 5). Göttingen, 1913, S. 105 (I, 164, 34).
- ² Loc. cit., S. 98 (VIII, 291–292).
- ³ *Allgemeine Geschichte der Philosophie*, I. Leipzig, 1894, S. 120.
- ⁴ *Lieder des Rgveda*, S. 133.
- ⁵ *Atharvaveda*, X. 7. 5. 6. Буквально *столн*, здесь — в мистическом значении — основа всего сущего или нечто подобное.
- ⁶ *Atharvaveda*, X. 7. 37.
- ⁷ Piaget Jean. *Le langage et la pensée chez l'enfant*. Neuchatel-Paris, 1930, chap. V. *Les questions d'un enfant*.
- ⁸ Winternitz M. *Geschichte der Indischen Literatur*, I. Leipzig, 1908, S. 160.
- ⁹ Adriani N., Kruyt A. C. *De bare'e-sprekende Toradja's van Midden-Celebes*. Bat., 1914, III, p. 371.
- ¹⁰ Adriani N. *De naam der gierst in Midden-Celebes*. Tijdschr. Bat. Gen., 51, 1900, p. 370. Об исполнителях некоторых народных игр в Граубюндене говорилось также, «daß sie ihre thorechten abenteuer trieben, daß ihnen das Korn destobas gerathen sölle» [«что они затевали свои дурацкие фокусы, чтобы хлеб еще лучше родился»], — Stumpfl. *Kultspiele*, S. 31.

- ¹¹ К этому склонялся и Ольденберг: Oldenberg H. *Die Weltanschauung der Brāhmanatexte*. Göttingen, 1919, SS. 162, 182.
- ¹² *Satapatha-brāhmaṇa*, XI.6.3.3., *Brhadāraṇyaka-upanishad*, II, 1–9.
- ¹³ Strabo, XIV, с. 642; Hesiodus, fragm. 160; ср.: Ohlert. *Rätsel u. Rätselspiele*, S. 28.
- ¹⁴ Wilcken U. *Alexander der Große und die indischen Gymnosophisten*. Sitzungsber. Preuß. Akad., 1923, 33, S. 164. В рукописи есть лакуны, приводящие к неясностям, которые Вилькен, на мой взгляд, толкует не вполне убедительно.
- ¹⁵ *Atharvaveda*, XX, 133, 134.
- ¹⁶ *Mahābhārata*, III, 313.
- ¹⁷ Bartholomae Chr. *Die Gatha's des Awesta*, IX, SS. 58–59.
- ¹⁸ См.: Isis, IV, 2, № 11, 1921; Harvard Historical Studies, 27, 1924; Hampe K. *Kaiser Friedrich II als Fragesteller*. Kultur- und Universalgeschichte (Festschrift Walter Goetz), 1927, SS. 53–67.
- ¹⁹ Prantl C. *Geschichte der Logik im Abendlande*, I, S. 399.
- ²⁰ Aristoteles. *Physica*, IV, 3, 21ob, 22 sq.; Capelle W. *Die Vorsokratiker*, S. 172.
- ²¹ Jaeger. *Paideia*, SS. 243–244.
- ²² Capelle W. *Die Vorsokratiker*, S. 216. Поразительное сходство фантазии у Моргенштерна: «Ein Knie geht einsam durch die Welt... [«Колено по миру бредет...»].»
- ²³ См.: Capelle W. *Die Vorsokratiker*, S. 102.
- ²⁴ *Paideia*, S. 220.
- ²⁵ Capelle W. *Die Vorsokratiker*, S. 82.
- ²⁶ Jaeger. *Paideia*, S. 154; Capelle W. *Die Vorsokratiker*, S. 82b.
- ²⁷ 32, fr. 30, in: Capelle W. *Die Vorsokratiker*, S. 200.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

- ¹ Ср.: Auerbach Erich. *Giambattista Vico und die Idee der Philologie*. Homenatge a Antoni. Rubió i Lluch. Barcelona, 1936, I, p. 297 sq.
- ² Я имею в виду работы, подобные статьям В. Б. Кристенсена или К. Кереньи в сборнике: Apollon. Studien über antike Religion und Humanität. Wien, 1937.
- ³ Ср.: Jaeger. *Paideia*, SS. 65, 181, 206, 303.

- ⁴ Vogt W. H. *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung*, I. *Der Kultredner*. Schriften der baltischen Kommission zu Kiel, IV, I. 1927.
- ⁵ Доклад под названием *Oost-Indonesische Poësie* [Восточноиндонезийская поэзия], прочитанный проф. Де Йосселином де Йонгом в Королевской Нидерландской академии наук, отделение литературы, 12 июня 1935 г.
- ⁶ Ср.: Djajadiningrat Hoesein. *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen*. Batavia, 1933; id. Przuluski. *Journal asiatique*, 1924, т. 205, р. 101.
- ⁷ *Haikai de Bashô et de ses disciples*. Traduction de K. Matsuo et Steinsilber-Oberlin. Paris, 1936.
- ⁸ Ср.: Vogt W. H. *Der Kultredner*, S. 166.
- ⁹ Rosenberg Melrich V. *Eleanor of Aquitaine, Queen of the Troubadours and of the Courts of Love*. London, 1937, — книга, отстаивающая реальность этого обычая, к сожалению, грешит недостаточным научным подходом к предмету.
- ¹⁰ Исходная форма английского слова *jeopardy* [пущ].
- ¹¹ Nguyen. *Loc. cit.*, p. 131.
- ¹² *Ibid.*, p. 132.
- ¹³ *Ibid.*, p. 134.
- ¹⁴ *De Vierentwintig Landrechten*, ed. v. Richthoven. *Friesische Rechtsquellen*, S. 42 ff.
- ¹⁵ Сходное положение описывает Де Йосселин де Йонг относительно о. Буру.
- ¹⁶ Thule, XX, 24.
- ¹⁷ Предположение, что первоначальный источник *kenningar* [кеннингов] следует искать в области поэтического, вовсе не исключает связи с понятием *табу*. Ср.: Portengen Alberta J. *De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband*. Leiden, 1915.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

¹ Космогонический миф всегда вынужден ставить *primum agens* [перводвигатель] впереди всего сущего.

² *Theog.*, 227 sq., 383 sq.

- ³ Ср.: Murry Gilbert. *Anthropology and the Classics*, ed. R. R. Marett, 1908, p. 75.
- ⁴ Empedocles, 176 fr. 121; Capelle, S. 242.
- ⁵ Ibid., S. 242, fr. 122. Ср.: Diels. *Fragm. der Vorsokratiker*, II, S. 219. Schwarzhäarige [черноволосяя], в последующих изданиях — schwarzäugige [черноглазая].
- ⁶ Mauss. *Essai sur le Don*, p. 112.
- ⁷ Mededeelingen der Kon. Akad. v. wetenschappen, afd. Letterk., 74, B. № 6, 1932, p. 82 sq. (Verz. Werken, IV, p. 64 vg.).
- ⁸ Loc. cit., p. 89 (Verz. Werken, IV, p. 69).
- ⁹ Loc. cit., p. 90 (Verz. Werken, IV, p. 70).
- ¹⁰ Трехлетняя девочка мечтает о шерстяной обезьянке. «Какой величины должна она быть?» — «До неба». Пациент рассказывает психиатру: «Доктор, меня тут же увезли в экипаже». Доктор: «Это был не простой экипаж?» Пациент: «Он был золотой». Доктор: «А как он был запряжен?» Пациент: «Сорока миллионами алмазных оленей» (устное сообщение доктора Й. Ш. примерно в 1900 г.) Подобные же количества и качества используются в буддистских преданиях.
- ¹¹ *Gylfaginning* [Видение Гюльви], 45; ср. ловлю Midgardslang [Мирового змея], 48.
- ¹² «τῆς ποιήσεως... τὸ θαυματοποικὸν μόριον», *Sophistes*, 268D.
- ¹³ См. с. 60 и далее.
- ¹⁴ Berlin, 1936.
- ¹⁵ Ср.: Jaeger. *Paideia*, SS. 463–474.
- ¹⁶ *Symp.*, 223 d, *Phileb.*, 50b.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

- ¹ Kl. Hippias, 368–369.
- ² *Euthydemos*, 303a.
- ³ πληγεῖς. Ibid., 303 b. e.
- ⁴ *Protag.*, 316d. *Cratylus*, 386d.
- ⁵ *Paideia*, S. 221.
- ⁶ Gomperz H. *Sophisten und Rhetoren*, 1912, SS. 17, 33.

- ⁷ Подобно: Capelle W. *Die Vorsokratiker*, S. 344.
- ⁸ Подобно: Jaeger, *Loc. cit.*, S. 398.
- ⁹ Ср.: Livingstone R. W. *Greek Ideals and Modern Life*, p. 64.
- ¹⁰ Ср.: *Sophistes*, 261 b. Prantl.
- ¹¹ Prantl. *Gesch. der Logik*, I, S. 492.
- ¹² *Euthydemos*, 293 c.
- ¹³ *Cratylus*, 386d.
- ¹⁴ *Euthydemos*, 278b, 283b.
- ¹⁵ *Sophistes*, 235 a.
- ¹⁶ *Parmenides*, 137b.
- ¹⁷ 142b, 155e, 165e.
- ¹⁸ См.: Prantl, I, S. 9.
- ¹⁹ *Poetica*, 1447b.
- ²⁰ Reich. *Der Mimus*, S. 354.
- ²¹ *Sophistes*, 242 cd; ср.: *Cratylus*, 440.
- ²² *Protagoras*, 406c.
- ²³ *Ibid.*, 384b.
- ²⁴ *Ibid.*, 409d.
- ²⁵ *Parmenides*, 128e.
- ²⁶ *Gorgias*, 484c. Ср.: *Menexenus* (Budé, p. 52).
- ²⁷ Prantl, I, c., p. 494.
- ²⁸ *Gorgias*, 483a–484d.
- ²⁹ См.: Mieville H. L. *Nietzsche et la Volonté de puissance*. Losanne, 1934; Andler Charles. *Nietzsche, sa vie et sa pensée*, т. I, p. 141; III, p. 162.
- ³⁰ *De doctrina christiana*, II, 31.
- ³¹ При переводе с латинского острога выражения определенно теряется, ибо *cornua non perdidisti* подразумевает не *терял своих рогов*.
- ³² Richer. *Hist.* II, IV, III, c. 56–65.
- ³³ Оба термина следует понимать в их средневековом значении.
- ³⁴ Sint Victor Hugo van. *Didascalica*, Migne, т. 176, 173d., 803; *De vanitate mundi*, ib., 709; Salisbury Joh. van. *Metalogicus*, I, c. 3; *Policraticus*, V, c. 15.
- ³⁵ Abaelard. *Opera*, I, pp. 7, 9, 19; II, p. 3.
- ³⁶ *Loc. cit.*, I, p. 4.
- ³⁷ Сообщение покойного проф. К. Снаук Хюргронье (С. Spouck Hurgronje).
- ³⁸ Allen. *Opus epist. Erasmi*, т. VI, № 1581, 621 sq., 15 Juni 1525.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

- ¹ *Leges*, II, 653.
- ² *Ibid.*, II, 667 E.
- ³ *Politica*, VIII, 4, 1339a.
- ⁴ *Ibid.*, 1337b, 28.
- ⁵ «σχολάζειν δύνασθοαι καλῶς».
- ⁶ «πρὸς τὴν ἐν τῇ σχολῇ διαγωγὴν».
- ⁷ *Politica*, 1339a, 29.
- ⁸ *Ibid.*, 1339b, 35.
- ⁹ Plato. *Leges*, II, 668.
- ¹⁰ Aristoteles. *Politica*, VIII, 1340a.
- ¹¹ *Rep.*, X, 602b.
- ¹² «εἶναι παιδιάν τίνα καὶ οὐ σπουδὴν τὴν μίμησιν».
- ¹³ Я видел газетное сообщение о международном конкурсе, впервые состоявшемся в 1937 г. в Париже, на соискание учрежденной покойным сенатором Анри дё Жувенелем премии за лучшее исполнение Шестого фортепианного ноктюрна Габриеля Форе.
- ¹⁴ Schiller. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Vierzehnter Brief.
- ¹⁵ *The Story of Ahikar*, ed. By F. C. Conybear etc. Cambridge, 1913, p. LXXXIX, 20–21.
- ¹⁶ Granet. *Civilisation*, p. 229, 235–239.
- ¹⁷ Ehrenberg. *Ost und West*, S. 76.
- ¹⁸ *Album de Villard de Honnecourt*, ed. H. Omont, pl. XXIX, fol. 15; id., fol. IX.

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ

- ¹ См. выше, с. 194 и далее.
- ² По Ростовцеву: Rostowtzeff. *Social and Economic History of the Roman Empire*.
- ³ *Herfsttij der Middeleeuwen* (Verz. Werken, II) — [Осень Средневековья].
- ⁴ Я. Ван Леннеп еще хорошо помнит обычаи старшего поколения, когда заставляет своего Фердинанда Хёйка надеть парик лишь по возвращении из долгого плавания¹.
- ⁵ О парике как символе правосудия в Англии см. выше, с. 120 и далее.

⁶ Согласно учению Руссо и многих других.

⁷ См. выше, с. 52 и далее.

⁸ Даже у женщин входят в моду спутанные волосы: см., например, скульптурный портрет Луизы, королевы Пруссии, работы Шадова.

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ

¹ *In de Schaduwen van morgen*, pp. 159–174 (Verz. Werken, VII) — [*Тени завтрашнего дня*, СПб. Изд-во. Ивана Лимбаха, 2010, гл. XVI, с. 111–120.].

² Ср., например, в: *Herfsttij der Middeleeuwen*, hoofdstuk XVII: De Denkvormen in het praktische leven (Verz. Werken, III, p. 279 ff.) — [*Осень Средневековья*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2011. Гл. XVII: Формы мышления в практической жизни, с. 388–422].

³ Стронник террора Бернар де Сэнте изменил свои два имени Андре Антуан на Пьюше-Фер [фр. *кирка-железо*], воспользовавшись совпадением дня своего святого с днем французского революционного календаря, отмеченным знаком этого орудия труда¹¹.

⁴ См.: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*, p. 25 (Verz. Werken, V, p. 24); *In de schaduwen van morgen* (Verz. Werken, VII) — [*Тени завтрашнего дня*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2010.].

⁵ *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (Verz. Werken, V, p. 3 sq.).

⁶ Oudendijk J. K. *Een cultuurhistorische vergelijking tusschen de Fransche en de Engelsche parlementaire redevoering*. Utrecht, 1937.

⁷ См.: *In de schaduwen van morgen*, pp. 104–113 (Verz. Werken, VII). — [*Тени завтрашнего дня*. Изд-во Ивана Лимбаха, СПб., 2010, гл. XII, с. 76–85.].

⁸ Schmitt Carl. *Der Begriff des Politischen*. Hamburg, 3e Aus gabe, 1933 (1e 1927).

⁹ Fragment 70.

¹⁰ См. выше, с. 46–47.

¹¹ *Leges*, 803, 804; ср. также: 685. Слова Платона, неоднократно подхваченные другими, приобрели мрачный оттенок у Лютера: «Alle Creaturen sind Gottes Larven und Mummereien» [«Все твари суть личины и маски Господа»]. Erlanger Ausg., XI, S. 115.

¹² *Притч* 8, 30–31.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Дмитрий Харитонович
КОММЕНТАРИИ

ПРЕДИСЛОВИЕ — ВВЕДЕНИЕ

- ¹ Присущая эпохе Просвещения (XVIII в.) безграничная вера в человеческий разум основывалась на том, что законы природы, законы общественного развития и законы разума считались одинаковыми во все времена и у всех народов. Для познания мира, для правильной организации человеческого общества полагали вполне достаточным познать законы собственного мышления и действовать в соответствии с ними. Идеологи эпохи Просвещения были полны радостным ожиданием расцвета наук и искусств и улучшения нравов в результате повсеместного торжества идей разума.
- ² Мана — безличная, приносящая блага (удачу) магическая сила, которой, согласно верованиям многих архаических народов, обладают отдельные категории предметов, духов, людей (например, мана вождей), что придает этим предметам, людям и т. п. повышенную значимость. Слово *мана* заимствовано из меланезийских языков, поскольку этнологи впервые зафиксировали подобные верования в Меланезии, хотя сам феномен известен у народов Полинезии, Африки, Северной и Южной Америки и др.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

- ¹ *Sub specie ludi* — букв. *под видом (формой) игры* (лат.), т. е. *под углом зрения игры, с точки зрения игры*. Эти слова представляют собой парфраз известного выражения Спинозы: «*Sub specie aeternitatis*» — «под видом (формой) вечности», т. е. «с точки зрения вечности».
- ² Платон сравнивает людей с куклами-марионетками, которыми играют боги (*Законы*, I, 644d–645a; VIII, 803c–804b — ср.: см. выше,

с. 46–47), он же говорит об общественном устройстве идеального государства как о трагедии: «...мы и сами — творцы трагедии, наипрекраснейшей, сколь возможно, и наилучшей. Ведь весь наш государственный строй представляет собой подражание самой прекрасной и наилучшей жизни. Мы утверждаем, что это и есть наиболее истинная трагедия» (там же, VII, 817b).

- ^{3*} Vanitas — *суетность, тщетность* (лат.) — аллюзия на библейское «Vanitas vanitatum et omnia vanitas» — «Суета сует и всё — суета» (Еккл 1, 2).
- ^{4*} Ratio — здесь: разумное начало, принцип, смысл (лат.).
- ^{5*} Petitio principii — *предвосхищение основания* (лат.) — распространенная логическая ошибка, когда доказательство строится на предпосылке, которая сама нуждается в доказательстве.
- ^{6*} Слово *spelbreker*, *ломающий игру*, — неологизм Хейзинги, по аналогии со *штрейкбрехером* (нем. *Streikbrecher*, *ломающий забастовку*), — «по-русски» вполне логично передать как *шпильбрехер*. — *Коммент. пер.*
- ^{7*} Fair — чрезвычайно многозначное английское слово, здесь означающее *честный, справедливый, беспристрастный, законный*. Подразумевает весьма важное для дальнейших рассуждений одно из ключевых понятий английской культуры — *a fair play*, *игра по правилам*, то есть честная игра, без мошенничества, запрещенных приемов, с уважением к противнику.
- ^{8*} Латинское слово *illusio* (архаический вариант *inlusio*) — *насмешка, ирония*, а также *обман, заблуждение* — образовано от глагола *illudo* (в архаической форме *inludo*: из *in*, *в* и *ludo*), весьма многозначного слова, включающего значения *играть, шутить, веселиться, насмехаться, обманывать, дурачить*.
- ^{9*} Outlaw — *человек вне закона* (англ.) — букв. *изгой, изгнанник, беглец*.
- ^{10*} Фратрия — группировка нескольких родов одного племени. Фратрии имели свои наименования, между входившими в них родами предполагалось тесное сотрудничество, общий культ. Возрастные классы — группы, на которые делилось первобытное племя; обычно таких классов было четыре: дети, молодежь, взрослые, старики; у некоторых народов каждый из классов подразделялся на два по

половому признаку. Мужские союзы — объединения взрослых мужчин у многих народов, живших (и даже ныне живущих) родовым строем. Союзы эти имели магические и военно-магические задачи, деятельность их тщательно скрывалась от женщин, а иногда и прямо была направлена против последних. В иных случаях в союз входили все мужчины племени, в других — в племени было несколько таких союзов: молодые холостяки, старики, вожди, особо отличившиеся воины и т. д.

^{11*} Инициация (от лат. *initiatio* — *посвящение*) — распространенная в архаических обществах система ритуалов, связанная с переходом из одного возрастного класса в другой, как правило, из разряда молодежи в полноправные взрослые члены племени, иногда — и из класса детей в класс молодежи. У некоторых народов инициацию проходили только юноши, у иных — и девушки. Обряды инициации включали в себя временное отделение от племени, посвящение в ритуалы, ознакомление с мифами, истязания, часто мучительные, иногда — определенные операции (татуировка, выбивание зубов, обрезание, кое-где — ритуальная дефлорация). Инициация символизировала смерть члена одного возрастного класса и его возрождение в качестве члена другого возрастного класса.

^{12*} Ряд исследователей (и Хейзинга солидаризируется с ними) полагают, что карнавалы и римские сатурналии связаны с праздниками обновления мира. Прежде чем воспроизвести в обряде сотворение мира нужно воспроизвести состояние хаоса, из которого возник мир. Потому в карнавале отменялся земной порядок, граница между людьми и животными (маски), поощрялась половая травестия, в сатурналиях в Древнем Риме упразднялся социальный порядок, рабы ели, пили и веселились, а господа прислуживали им. Всё это происходило в атмосфере безудержного веселья.

^{13*} Древнегреческие слова *δρῶμενον* и *δρῶμα*, восходящие к глаголу *δράω* — *делать, действовать*, первоначально означали одно и то же — *действие, дело*.

^{14*} Древнейший период индийской религии (середина II—I тыс. до н. э.) историки именуют ведийским, по *Ведам* (санскр. *веда* — *знание*, слово произведено от того же общеиндоевропейского корня, что и русское *ведать*), священным книгам, представляющим собой

сборники гимнов, молитв, заклинаний, жертвенных формул и т. п. Всего существуют четыре *Веды*: *Ригведа* (*Веда гимнов*), *Самаведа* (*Веда мелодии*), *Яджурведа* (*Веда жертвоприношений*) и *Атхарваведа* (*Веда заклинаний*). Архаическая индийская религия по сути своей магична: если в монотеистических религиях основное место занимает молитва, то есть обращение к божеству, просьба, которую это божество может принять или отвергнуть, то в магических верованиях заклинание обладает принудительной силой. Согласно древнеиндийским представлениям, боги не могут не выполнить обращенного к ним требования, подкрепленного жертвоприношением, если ритуал этого жертвоприношения проведен правильно и жертвенная формула произнесена безошибочно. В *Ведах* упоминается Брихаспати, или Брахмаспати (Господин молитвы) — божество заклинаний и жертвоприношений, согласно *Атхарваведе* — это отец богов и создатель мира.

¹⁵ Куреты — в греческой мифологии демонические существа, составляющие окружение матери богов Реи. Верховный бог Кронос пожирает своих детей, рожденных от Реи, ибо ему было предсказано, что сам он погибнет от руки сына. Последнего из детей, Зевса, Рея спасла, спрятав в пещере на Крите. Когда младенец плакал, куреты, дабы не дать его обнаружить, заглушали плач ударами копий о щиты, экстатическими криками и плясками. В поздней Античности куреты считались наставниками людей в полезных занятиях — пчеловодстве, скотоводстве, домостроительстве — и составляли свиту Афины.

¹⁶ В XIX–начале XX вв. в науке господствовала солярно-метеорологическая теория, согласно которой все мифологические сюжеты объяснялись тем, что первобытное сознание очеловечивало естественные феномены, в первую очередь движение солнца (солярная теория) или звезд (астральная теория). Мотив освобождения девы интерпретировался, например, как метафора солнца (дева), поглощаемого ночью (дракон) и освобождаемого утренней зарей (рыцарь). Помимо того, большой популярностью пользовалась гипотеза английского этнолога Джеймса Джорджа Фрейзера (1854–1941), выдвинутая в его капитальном труде *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion* (*Золотая ветвь. Исследование магии и религии*; существует множество вариантов; основной, объемом в 12 т., вы-

шел в свет в 1911–1915 гг.). Фрейзер группирует все первобытные верования вокруг центрального ритуала — умерщвления священного царя-жреца его преемником (из этого Фрейзер выводит и идею умирающего и воскресающего божества).

- 17^o Кора — индейский народ на западе Мексики. Ныне насчитывает около 8 тыс. человек и обитает в долинах и на склонах горной цепи Западная Сьерра-Мадре. До испанского завоевания численность кора достигала 150 тыс. человек, они населяли обширные территории от Западной Сьерра-Мадре до тихоокеанского побережья. Сохраняли независимость до 1720 г., после покорения численность их резко сократилась. В XVIII в. были обращены в католичество, но до сего дня сохранили пережитки дохристианских верований. Ныне, впрочем, многие древние ритуалы (праздник жареной кукурузы, танцы вызывания дождя) воспринимаются как народные празднества.
- 18^o Синтерклаас — он же Санта-Клаус (св. Николай), Рождественский дед, Дед Мороз.
- 19^o Квакиутль (квакиютл) — индейский народ, живущий на крайнем юго-западе Канады (о. Ванкувер и близлежащее побережье материка); численность — около 1 тыс. человек. Была весьма развита резьба по дереву, в частности изготовление тотемных столбов и ритуальных масок. Это искусство практически исчезло в начале XX в., но с 70-х гг. снова возрождается в резервациях в качестве сувенирной промышленности.
- 20^o Лоанго — прибрежная область в Экваториальной Африке между устьями рек Огове и Конго (иное название реки — Заир). Во время написания *Homo ludens* входила в состав французских, бельгийских и португальских владений, ныне — в Габоне, Конго и Анголе. Название область получила по туземному королевству Лоанго, существовавшему там с XIV в. до европейских завоеваний в XIX в. Этнографы XIX–начала XX вв. именовали термином *лоанго* население одноименной области, в большинстве своем принадлежавшее к *вилли* — племенной группе народа (фактически — совокупности племен) *конго*.
- 21^o Увлечение экзотикой в конце XVII–XVIII вв. имело различные основания и принимало разные формы. В дальних странах — осо-

бенно в Индии и Китае — искали некоей древней мудрости, у первобытных народов — близости к природе, *естественного*, не испорченного цивилизацией состояния человека. Подобные увлечения влияли и на философию (Руссо, Вольтер), и на изобразительное искусство (росписи или обои в так называемом *китайском* стиле, например в Царском Селе, Кускове), и на моду (китайские рестораны в Париже, стиль *chinoiserie*, то есть *китайщина*). Нельзя не отметить, что китайцы или индейцы в массовых представлениях европейцев XVIII в. имели мало общего с реальными жителями Китая или аборигенами Америки.

²² Религиоведение XIX–начала XX вв. подразделяло религии на высшие и низшие. Первые отличались наличием богословия, то есть философской рефлексией по поводу мифов и обрядов, верой в спасение, личной преданностью божествам. В Индии в VI в. до н. э. появились первые *Упанишад*ы, религиозно-философские произведения, которые рассматривались как толкование *Вед*. Санскритское *упа-ни-шад* — букв. *сидеть около*, то есть пребывать в обществе учителя с целью познания истины; отсюда позднейшее значение этого слова — *сокровенное знание, тайное учение*. Всего известно более двухсот *Упанишад*, они сочинялись до XIV–XV вв. Главная проблема *Упанишад* — достижение духовного освобождения, понимаемого как слияние индивидуальной души с Мировым Духом.

Религия Древнего Египта, строго говоря, не знала богословия; представления о египетской мистической мудрости принадлежат скорее грекам, нежели самим египтянам. Культ египетской богини Исида, первоначально богини плодородия, широко распространился уже в эллинистическую эпоху (IV в. до н. э. и позднее) не без влияния греческой философской мысли; Исида становится матерью всего сущего, спасительницей тех, кто предан ей душой и помыслами.

В Древней Греции, в г. Элевсине в Аттике, с древнейших времен находился культовый центр богини плодородия Деметры; по меньшей мере с VI в. до н. э. культ ее принял тайные формы; обряды — мистерии (букв. *тайные*), которые проходили только для посвященных; разглашение тайн этих обрядов категорически воспрещалось. Представления о Деметре-Природе, умирающей осенью и возро-

дающейся весной, преобразовались в веру в воскресение после смерти, которое ждет участников мистерий. Предположительно в VI в. до н. э. в Греции возник орфизм (предания называют основателем этого учения полубог-поэту Орфея, жившего в глубокой древности до Гомера); в основу орфизма положена идея о душе как благом начале, частице божества, и теле — как темнице души. Участие в мистериях (орфизм сильно повлиял на осмысление Элевсинских таинств), насколько нам известно, посвященных Деметре и Дионису, должно высвобождать душу из телесного плена. Дионис — первоначально бог-покровитель виноградарства и виноделия, потом бог-спаситель, освобождающий человека в результате экстатических обрядов.

Следует отметить, что во всех перечисленных религиях речь идет о посмертной судьбе индивидуальной души человека, тогда как *низшие* религии направлены на благополучие не столько человека, сколько рода, племени, общины, притом в этом, земном мире.

ГЛАВА ВТОРАЯ

¹ Номиналистские представления — взгляды, восходящие к спорам о проблеме универсалий: общих понятий в средневековой схоластической логике. Сторонники реального существования универсалий — реалисты — рассматривали их как реально существующие нематериальные формы. Противники их — номиналисты — считали эти универсалии названиями, обозначениями, именами (*nomina*), существующими лишь в вещах или (как здесь) только в сознании познающего субъекта.

² Слово *krīdati* образовано от *krīd* — *веселиться, развлекаться, шутить, играть с кем-либо*. Слово *nṛt* означает *жест, ужимка* и в качестве корня входит в такие слова как *nṛti* — *танец, игра, праздничное представление*; *nṛta* — *танцовщик, актер*; *nṛta* — *танец* просто; *nṛtva* — *танец, пантомима*. *Divyati* означает *бросать, кидать*, но также *излучать, сиять* и связано с *divana* — *игра в кости*, а также с *div* — *небо* и весьма многозначным *divya* — *небесный, чудесный, божественность, обет, клятва, божий суд, ордалия*. Слово *vilāsa* также

весьма многозначно и означает *появление, игра, шутка, проворство, привлекательность, радостный, желаемый*, и с этим словом связаны *vilāsita* — *блестящий, сияющий, возникший, взволнованный, резвый*, а также *vilāsin* — *веселый, влюбленный, любовник, супруг*. Важнейшее для индийской культуры понятие *lilā* включает в себя такие значения, как *игра, забава, шутка* (часто с эротическим оттенком, восходящим, по мнению специалистов, к весенним обрядовым играм, связанным с ритуалом плодородия), а также *притворство*, но и *красота*. Современные индологи утверждают, что *lilā* есть прежде всего акт сотворения мира, деяния бога, каковые он производит по собственной воле, но при этом легко, *играючи*. Это же слово применяется и для описания *игр* богов с людьми: проказы Кришны, а равно и подвиги Рамы.

- 3[°] Алгонкины — группа индейских народов Северной Америки. Название дано по племени собственно алгонкинов, небольшого — около 2,5 тыс. человек — народа, живущего на юго-востоке Канады. На языке алгонкинской группы, ныне вытесняемом английским, говорят члены племени *блэкфут* (то есть *черноногие*, самоназвание *сиксика* значит то же самое), живущие на северо-западе США и юго-западе Канады, у подножия Скалистых гор; до второй половины XIX в. занимались конной охотой на бизонов.
- 4[°] Чайная церемония — особый культурный обряд у японцев, включающий не только приготовление и употребление чая (в четко фиксированном ритуале), но и созерцание чайной посуды, окружающего ландшафта, картин и цветов (чайная церемония происходит в саду, в особом помещении, украшенном вазами с цветами, свитками с живописными изображениями, каллиграфически выполненными изречениями и т. п.). Обряд символизирует единство с окружающим миром, достигаемое в повседневной жизни.
- 5[°] Арамейский и сирийский языки в современной лингвистической терминологии одно и то же. Арамеи — западносемитский кочевой народ, переселившийся в XIV в. до н. э. с Аравийского полуострова. В конце XI в. до н. э. они заняли Сирию, где, перейдя к оседлости, основали ряд мелких государств. В XI–VIII вв. до н. э. на основе финикийского алфавита было создано арамейское письмо. Арамейский язык был языком общения на Ближнем Востоке до начала н. э.,

в частности — разговорным языком палестинских евреев. Сирийский — здесь, видимо, новоарамейский, или новосирийский, язык, на котором говорят современные ассирийцы (айсоры), живущие в Ираке, Иране, Турции, Сирии, государствах Закавказья и являющиеся потомками арамеев.

⁶ Готы — германские племена, говорившие на языках восточногерманской подгруппы германской группы. Родина готов, видимо, Южная Скандинавия; около I в. н. э. они переселились на юг, в Причерноморье, в III в. начали наступление на Римскую империю и в V–VI вв. заняли значительные ее части: восточная ветвь (остготы) — Италию, западная (вестготы) — Южную Галлию и Испанию. В VI–VIII вв. готы были ассимилированы местным населением и другими германскими народами. В IV в. миссионер и первый епископ готов Ульфилла (Вульфилла, 311–382), сам гот по происхождению, проповедовал христианство среди готских племен и перевел *Св. Писание* (или только часть его) на готский язык, создав для этого особый алфавит. В *Мк* 10, 34 («и поругаются Ему») глагол ἐμπαίζω имеет значения *играть*; *насмехаться*.

⁷ *Das Deutsche Wörterbuch* [*Немецкий словарь*] начали составлять в 1854 г. знаменитые немецкие филологи и фольклористы братья Якоб и Вильгельм Гримм. Они довели свой труд только до середины IV тома; последний, XVI, вышел в свет лишь в 1961 г.

⁸ Идиомы, построенные на использовании многозначности слова *spel* [*игра*]; ср., например: *играть в молчанку*, *играть на руку*, *играть глазами*, *сыграть в ящик*. — *Коммент. пер.*

⁹ В 843 г. империя, созданная к началу IX в. Карлом Великим, распалась, разделенная его внуками на три части: Западно-Франкское королевство (будущая Франция), Восточно-Франкское (будущая Германия), а также Италию с Лотарингией (последняя позднее была поделена между двумя первыми государствами). С середины IX в. на Европу, особенно Францию и Англию, начались набеги с моря, производимые выходцами из Скандинавии — викингами, или норманнами (то есть *людьми Севера*). Западно-франкский король Людовик III разбил их в 881 г. при местечке Сокур (современное название — Saucourt-en-Vimeux) в Пикардии, в нынешней Северной Франции. Победы над норманнами случались весьма

редко, потому эта удостоилась особой победной песни, сочиненной на языке господствующего этноса империи Карла Великого, франкском. Эта песнь относится к старейшим текстам на древнегерманском языке, одним из диалектов которого являлся упомянутый франкский. И до наших дней немецкий язык делится на множество диалектов, соединяемых в две ветви — верхненемецкую и нижненемецкую; многие филологи считают, что *верхне-* и *нижненемецкий* — не просто группы диалектов, но разные языки.

- ¹⁰ См. коммент. 9* к настоящей главе. В Средние века на нижненемецком существовала богатая литература; сегодняшний литературный (и государственный) немецкий язык существует на основе верхненемецкого. Нижненемецкий используется в быту, в церковной проповеди, на нем издается литература, но в целом он значительно уступает по распространенности верхненемецкому даже в качестве разговорного.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

- ¹ Беседковые (шалашники) — семейство птиц отряда воробьиных, длина 23–25 см. Обитают в Австралии, на Новой Гвинее и близлежащих островах. Самцы строят гнезда типа шалашей, украшая их раковинами, цветами и разными яркими предметами.
- ² Дьяболо — игрушка в форме двух соединенных вершинами конусов; раскручивается, подбрасывается веревкой (которую держат за концы обеими руками), взлетает и ловится той же веревкой.
- ³ Слова *ἀγορά* — *народное собрание; место собрания, площадь, рынок* и *ἀγών* — *собрание, место собрания; состязание, борьба, судебный процесс*, возможно, имеют общее происхождение, хотя первое образовано от глагола *ἀγειρω* — *собираться*, а второе от весьма многозначного *ἄγω* — *вести, везти, проводить, приводить, побуждать* и мн. др.
- ⁴ В еврейской и протестантской Библии *Первая* и *Вторая книги Царств* по православному счету именуются *Первой* и *Второй книгами пророка Самуила*, *Третья* и *Четвертая книги Царств* — *Первой* и *Второй книгами Царств*. В указанном месте Писания расска-

зывается, как во время борьбы за престол между царем Иевосфеем, сыном первого израильского царя Саула, и претендентом на престол Давидом столкнулись две группы: сторонники Иевосфея, ведомые его полководцем Авениром, и приверженцы Давида под командованием его друга Иоава. «И сказал Авенир Иоаву: пусть встанут юноши и играют пред нами. И сказал Иоав: пусть встанут» (2 Цар 2, 14). После этого начинается схватка между отрядами по двенадцать человек с каждой стороны, в которой все гибнут, а затем — общее сражение, завершившееся победой сторонников Давида.

⁵ Студенческие гребные объединения *Ньорд* (по имени древнескандинавского морского божества, покровителя мореплавателей, рыбаков и охотников на морского зверя) и *Тритон* (одно из морских божеств древних греков) — старейшие гребные клубы в Нидерландах. Королевский студенческий гребной клуб *Ньорд* был создан в 1874 г. в Лейдене. Студенческий гребной клуб *Тритон* — в 1880 г. в Утрехте. Эти два клуба — постоянные участники ежегодной нидерландской регаты, упорно соперничающие за первое место. — *Коммент. пер.*

⁶ Справедливая цена — широко распространенное в Средние века понятие, имевшее одновременно экономический, социальный и моральный смысл, во всех трех аспектах весьма расплывчатый. С первой из точек зрения — это ходовая цена на рынке при благоприятной конъюнктуре и отсутствии спекуляции; со второй — цена, определяемая советом уважаемых людей, а не произволом купца; с третьей — цена, обеспечивающая справедливое вознаграждение за труд производителя и продавца. Искусственное взвинчивание цен с целью получения *неправой* прибыли резко осуждалось церковными установлениями.

⁷ Персонаж греческой мифологии Пелопс домогался руки Гипподамии, дочери царя Эномая, который обещал выдать ее замуж за того, кто победит его в беге на колесницах, но, не желая замужества дочери (разные варианты мифа приводят разные объяснения этому), давал незадачливому претенденту фору, а затем догонял его и убивал копьем в спину. Пелопс уговорил Миртила, возничего царя Эномая, заменить металлическую чеку в колеснице восковой, вследствие чего колесница перевернулась и Эномай погиб.

Вождь аргонавтов Ясон потребовал от царя Колхиды Ээта вернуть ему золотое руно, а тот соглашался на это, если Ясон запряжет в плуг меднорогих, изрыгающих пламя быков, вспашет поле и засеет его зубами дракона. Ясон всё это свершил с помощью влюбленной в него дочери Ээта волшебницы Медеи, и даже больше: перебил воинов, выросших из зубов дракона.

Тесей, сын афинского царя Эгея, отправился на Крит, чтобы убить обитающее там чудовище — Минотавра, на съедение которому отправляли афинских юношей и девушек. Чудовище обитало во дворце критского царя Миноса — Лабиринте — со сложной и запутанной системой коридоров. Тесей смог убить Минотавра и выйти из Лабиринта благодаря волшебной нити, которую дала ему любившая его дочь Миноса Ариадна.

Махабхарата (Великая война потомков Бхараты) — древнеиндийская эпическая поэма, сложившаяся в первые века н. э., хотя истоки ее значительно древнее, — повествует о кровавой расправе между двоюродными братьями пандавами и кауравами (тех и других по сто человек). Соперничество их достигает кульминации, когда во время игры в кости пандавы проигрывают кауравам свою общую жену Драупади (отголосок архаической полиандрии). За кауравов выступает в игре дядя их и пандавов, царь Шакуни, опытный и нечестный игрок (в чем состоят шулерские приемы, в *Махабхарате* не раскрывается).

Герой немецкого эпоса *Песнь о Нибелунгах* Зигфрид отправляется со своим другом, королем бургундов Гунтером, в Исландию, ибо последний желал посвататься к королеве этой страны Брюнхильде; она соглашается выйти замуж за Гунтера, если он победит ее в воинских состязаниях. Зигфрид, надев шапку-невидимку, одерживает над Брюнхильдой победу, причем делает это так, что победителем кажется Гунтер.

Согласно *Истории лангобардов*, написанной в VIII в. выходцем из этого проживавшего в Италии с VI в. германского племени Павлом Валафридом Диаконом и содержащей среди прочего пересказ древних легенд, племя винилов вступило в борьбу с другим племенем, вандалами. Верховный бог германцев Вотан желал отдать победу вандалам, но супруга Вотана Фрейя замыслила помочь вини-

лам: она уговорила женщин винилов выйти рано утром на поле боя в доспехах, распустить волосы и приставить их к лицу наподобие бороды. Проснувшийся Вотан увидел незнакомых людей и спросил: «Кто эти длиннородые (герм. *лангобарды*)?»; тогда Фрейя заявила, что раз он даровал виналам новое имя, то должен им же дать победу (у древних германцев наречение имени означало установление особых связей: давший имя становился покровителем того, кто это имя получал).

Согласно *Младшей Эдде*, боги договорились с неким великаном, что тот построит за определенный срок неприступную крепость; великан согласился, потребовав в награду богиню Фрейю, солнце и луну, и боги дали клятву в нерушимости сделки; не желая отдать Фрейю в жены в страну великанов, боги прибегли к помощи Локи, и тот хитростью добился того, что великан опоздал к сроку. Асы — группа древнескандинавских богов, к которой принадлежали основные божества; иногда — боги вообще.

^{8*} Инь и ян — основополагающие принципы бытия в китайской мифологии и натурфилософии. Инь символизирует женское начало, тьму, низ, землю, четные числа, луну, смерть и т. п., ян — мужское начало, свет, верх, небо, нечетные числа, солнце, жизнь и т. д. Ритм Вселенной задан взаимодействием инь и ян — но не борьбой их, а взаимопроникновением, постоянным переходом от одного к другому.

^{9*} В Китае по меньшей мере с VI в. до н. э. начала складываться и в IX–XIII вв. н. э. окончательно сложилась просуществовавшая до начала XX в., несмотря на многочисленные потрясения, система управления, базирующаяся не на аристократии и духовенстве, а на формально ненаследственном чиновничестве, от первого министра до деревенского старосты. Эта стройная и жестко контролировавшаяся сверху донизу система основывалась на том, что для занятия любой должности претендент должен был сдать определенные экзамены на знание традиционных конфуцианских текстов (экзаменов было множество, они усложнялись по мере повышения ранга, на который претендовал кандидат). К экзаменам допускались все налогоплательщики независимо от происхождения, и нередко были случаи, когда крестьянские дети достигали постов канцлеров, министров и императорских советников.

- ^{10*} *Шицзин* (*Книга песен*) — древнекитайский поэтический сборник, включающий произведения лирического, эпического и религиозного характера, составленный в XII–VII вв. до н. э. и включенный в VI в. до н. э. Конфуцием в священный канон.
- ^{11*} Тонкин — данное китайцами и принятое европейцами название Северного Вьетнама; Аннам — китайское и европейское наименование центральной части этой страны. В 1884–1945 гг. существовали французские протектораты Тонкин и Аннам и колония Кохинхина (Южный Вьетнам).
- ^{12*} Член суда из *Воскресения* загадывает, что избавится от катара, если число шагов от двери зала до судейского кресла будет делиться на три; расстояние оказывается в 26 шагов, но судья делает еще один маленький шажок.
- ^{13*} Согласно *Прорицанию вёльвы* (то есть пророчицы, колдуньи), из первой песни *Старшей Эдды*, сборника древнескандинавских песен о богах и героях, боги, упорядочив мир, построили жертвенник, кузню, занялись кузнечным делом, а затем стали играть в шашки (точнее, в игру, напоминающую нынешние шашки) на золотой доске. В этой песни вёльва пророчествует, что после гибели богов и конца света в мировом пожаре из океана поднимется обновленная земля, возродятся боги и найдут в траве на лугу золотые шашки и доску для игры.
- ^{14*} Тлинкит — индейское племя на юго-востоке Аляски численностью около 1 тыс. человек, в большинстве православные, обращенные русскими миссионерами в конце XVIII–начале XIX в. Тлинкиты не родственны племени квакиутль, они относятся к различным языковым семьям, но традиционная культура и быт этих этносов были весьма близки; большинство тлинкитов и все квакиутли были оседлыми приморскими рыболовами и охотниками на морского зверя, у них существовали сословия и патриархальное рабство.
- ^{15*} *Nomen actionis* (*лат.*) — отглагольное существительное, обозначающее действие (в процессе). — *Коммент. пер.*
- ^{16*} Мамалескала — племя, живущее на территории штата Орегон в США в дельте реки Колумбия, охотники, рыболовы и собиратели; в настоящее время осталось 10–20 человек, утративших язык и традиционную культуру.

- ¹⁷ В указанном месте *Ab Urbe Condita* [Истории Рима от основания Города] Ливий говорит о происхождении сценических игр и лишь упоминает, что, скромные вначале, они стали неимоверно пышными, их устройство обратилось в безумную страсть, для удовлетворения которой «едва хватает средств и в могучих державах».
- ¹⁸ По рассказу Плутарха, после победы в гражданской войне, последовавшей за убийством Цезаря, Марк Антоний отправился на восток, чтобы привести к покорности те части Римского государства и подвластные ему царства, которые поддерживали антицезарианцев. Царица Египта Клеопатра выехала навстречу Антонию и всячески стремилась поразить его красотой и богатством. Она, по тому же рассказу, бросила в рюмку с уксусом большую жемчужину и, когда та растворилась, выпила этот напиток, чтобы показать Антонию, что большая жемчужина не имеет для нее никакой ценности. История эта представляет собой чистый вымысел: чтобы жемчужина растворилась даже не в обычном уксусе, а в уксусной эссенции, которую пить невозможно, требуется несколько дней, тогда как легенда настаивает на том, что жемчужина растворилась на глазах у изумленного Антония.
- ¹⁹ Обеты на птицах — распространенный в Средние века обычай. На пиру, обычно придворном, всех присутствующих обносят блюдом с дичью — цаплей, фазаном — и каждый участник пира произносит некий обет, после чего съедает кусок птицы. *Обет фазана* приносился в 1454 г. при бургундском дворе по поводу провозглашения крестового похода, который так и не состоялся.
- ²⁰ Тробрианцы — меланезийский народ, населяющий острова Тробриан близ берегов Новой Гвинеи, входящие ныне в состав государства Папуа-Новая Гвинея. В Меланезии (совокупность островов и архипелагов в западной части Тихого океана) на ряде островов живут папуасские народы, по антропологическому типу и культуре одинаковые с меланезийцами, но резко отличающиеся по языку; тробрианцы к папуасам не относятся.
- ²¹ Согласно римской легенде, братья Ромул и Рем, основав Рим, заспорили (причины спора различные источники передают по-разному), и Рем, насмехаясь над братом, перепрыгнул через возводимую тем городскую стену; тогда взбешенный Ромул поразил насмерть своего близнеца.

- 22* Жители Мо при осаде их города англичанами в 1421–1422 гг., во время Столетней войны, вывели на городскую стену осла; описанное поведение осажденных при артиллерийском обстреле относится к осаде в 1465 г. другого города — Монтеро близ Парижа.
- 23* Аристотель сообщает в *Поэтике* (1448b30), что наиболее древние известные ему хулительные стихи встречаются у Гомера, но что и у того, вероятно, были предшественники. Для подобных стихов специально применялся метр, который называли *ямбическим*, «ὄπι ἐν τῷ μέτρῳ τοῦτῳ ἰαμβίον ἀλλήλους» [«ибо поносили друг друга именно этим размером»]; производное от ἰαμβος — ἰαμβίζω [нападать, оскорблять, поносить; произносить ямбы]. Начиная с VI в. до н. э. этот метр, который продолжали называть ямбом, использовали в трагедиях и комедиях, но только в монологах и диалогах (не в партии хора). Современные филологи предполагают, что слово *ямб* не греческого происхождения (возможно, заимствовано у фригийцев, народа в Малой Азии).
- 24* Архилох — живший в середине VII в. до н. э. древнегреческий поэт, считавшийся одним из создателей ямбической поэзии.
- 25* Древние исландцы подразделяли саги на *родовые* и *королевские*, где повествовалось об относительно недавних событиях, *саги о древних временах*, то есть мифологические, хотя их достоверность не ставилась рассказывающими и слушателями под сомнение, и так называемые *лживые саги*, то есть осознанный вымысел. Сага об Орварде (Орваре) Оуде относится к *лживым сагам* и отличается сказочным характером.
- 26* Сюжет эддической *Песни о Харбарде* заключается в следующем. Бог Тор подходит к проливу и видит на противоположной стороне перевозчика. Тор просит перевезти его, но перевозчик, назвавший себя Харбард, то есть Седая борода (из контекста следует, что это древнескандинавский верховный бог Óдн, но явно он не называется), отказывается и начинает осыпать Тора бранью, тот отвечает ему тем же. Песнь (как и некоторые другие эддические песни, например *Перебранка Локи*, — см. ниже) относится к жанру песен-перебранок.
- 27* В *Перебранке Локи* некий Эгир наварил огромный котел пива и пригласил богов на пир, где «все должны были соблюдать мир». Злокозненный Локи убивает слугу Эгира, за что его прогоняют, но

он возвращается и начинает оскорблять всех богов, обвиняя их в трусости и противоестественных пороках, а богинь — в распутстве. Боги отвечают ему тем же и в конце концов хватают, связывают и заключают под землю.

²⁸ Филологи не совсем точно именуют сагами так называемые *скелы* (*повести*), прозаические, иногда со значительными стихотворными вставками, произведения ирландского эпоса, складывавшиеся в VI–VII вв. и записанные в XII в. Самым обширным является уладский цикл — саги, повествующие о происходившей в *век героев* (рубеж н. э.) борьбе уладов (жителей королевства Улад на территории нынешнего Ольстера) и коннахтов (жителей королевства Коннахт, ныне исторической области на юго-западе Ирландии). В *Повести о кабане Мак-Дато* (традиционный русский перевод названия этого произведения) рассказывается, как улады и коннахты отправились к королю лагенов (Лаген — королевство на территории нынешнего Ленстера, исторической области на юго-востоке Ирландии) Мак-Дато просить его отдать им замечательного могучего пса, принадлежавшего королю. Мак-Дато обещает обоим посольствам этого пса и приглашает их на пир. На пиру подают огромного кабана, и тут же возникает спор о том, кто будет делить и раздавать мясо. Сквозной персонаж многих саг — возбудитель раздоров Брикрен предлагает, чтобы это делал славнейший из героев и каждый из собравшихся получил долю согласно его заслугам. Герои начинают хвалиться своими подвигами, другие оспаривают их, перебранка превращается в побоище, Мак-Дато, про себя уже решивший отдать пса тем, к кому захочет пойти сам пес, отпускает его, пес берет сторону уладов, и те побеждают коннахтов, но пес гибнет от руки возницы короля коннахтов.

Скела Пир Брикрена также повествует о соперничестве мужей, на этот раз — трех сильнейших богатырей Улада. Спор о первенстве происходит на пиру у упомянутого Брикрена, который и задает его, в сущности, затем, чтобы перессорить уладов; перед началом пира он подстрекает каждого из главных героев претендовать на почетную часть угощения (*кусок героя*), а их жен — первыми войти в замок Брикрена. На этот раз ссора завершается всё же не кровопролитием, а состязаниями, в которых побеждает сильнейший —

непревзойденный герой, центральный персонаж уладского цикла Кухулин.

^{29*} В *Sage об Олафе Трюгвассоне*, содержащейся в сборнике исландских саг *Heimskringla* [*Круг земной*] о конунгах (королях) Норвегии (Олаф Трюгвассон, 964–999/1000, конунг ок. 995 г.), составленном в XIII в. исландцем Снорри Стурлуссоном, приводится рассказ о том, как исландский корабль потерпел кораблекрушение у берегов Дании и слуга датского конунга Харальда Гормссона по имени Биргер захватил груз. Тогда исландцы приняли на собрании всех полноправных жителей острова (альтинге) закон, по которому за общий счет всех исландцев была заказана хулительная песнь против Харальда и Биргера. В этой песне Харальд был назван жеребцом, оседлавшим кобылу — Биргера. Взбешенный Харальд отправился в поход на Исландию, но духи-покровители острова не дали высадиться датскому войску, и конунг отплыл со своим флотом во свояси. Следует отметить, что гнев Харальда был вызван не только оскорблением: по скандинавским поверьям, хулительная песнь обладала вредоносной магической силой (а похвальная — благодетельной), и конунг верил в то, что у него действительно могли появиться вызванные колдовством гомосексуальные наклонности, абсолютно недопустимые с точки зрения древнескандинавской этики.

^{30*} *Беовульф* — англосаксонская героическая эпическая поэма, сложившаяся в конце VII или начале VIII в.; единственная рукопись датируется приблизительно 1000 г. Любопытно, что действие происходит в Скандинавии, и Англия даже не упоминается. В начале поэмы Беовульф, молодой вождь из народа гаутов (кто такие гауты *Беовульфа*, остается спорным — то ли жители острова Готланд, то ли юты Ютландского полуострова, называются и другие народы), прибывает ко двору короля данов, дабы победить чудовище, опустошавшее в течение двенадцати лет его дворец. Там некий Унферт (его имя означает *подстрекатель*) подзадоривает Беовульфа, упоминая о его поражениях, на что юный герой раздражается длинной речью с рассказом о своих подвигах.

^{31*} Эпизод из анонимной французской ирои-комической поэмы XII в. *Le voyage de Charlemagne à Jérusalem et à Constantinople* [*Путешествие Карла Великого в Иерусалим и Константинополь*]. Импера-

тор франков Карл Великий и его двенадцать пэров, возвращаясь из паломничества в Святую Землю, прибывают в Константинополь. После роскошного пира, заданного императором Константинопольским Гугоном, они отправляются в спальные покои, где и начинают похваляться. Пример подает сам Карл, обещая разрубить пополам самого сильного из воинов Гугона, даже если тот будет облачен в двойные доспехи. Затем следует похвальба Роланда, затем — других паладинов. Последним выступает друг Роланда Оливье, оба они — персонажи знаменитой *La Chanson de Roland* [*Песни о Роланде*] (1075/1110 гг.). Оливье вспоминает, как некогда Геркулес прибыл к одному царю, у которого было пятьдесят дочерей-девственниц, и за одну ночь овладел ими всеми, и похваляется проделать то же самое (то есть овладеть пятьдесят раз), правда лишь с одной — дочерью Гугона принцессой Еленой и, разумеется, при условии законного брака с нею. Гугон подслушивает похвальбу и, явившись к Карлу и его приближенным, обещает отрубить голову тому, кто не выполнит свое обещание. Но франки возносят молитву Богу (кроме Оливье, который сомневается, можно ли обратиться ко Всевышнему за помощью в столь галантном деле) и (включая Оливье) свершают заявленные подвиги.

^{32'} Сын покорителя Англии Вильгельма I Завоевателя — Вильгельм II Рыжий с момента воцарения в 1087 г. вступил в затяжной конфликт с частью знати, Церковью, на владения и имущества которой он посягал, и народом, недовольным высокими налогами и лесными законами, запрещавшими простолюдинам охотиться в королевских лесах (при слабо развитом животноводстве охота в Средние века была существенным источником мясной пищи). 2 августа 1100 г. во время охоты в королевском заповеднике Новый Лес (Нью-Форест) Вильгельм был сражен неизвестно откуда прилетевшей стрелой. Короля спешно похоронили, никакого следствия наряжено не было, и на престол вступил брат Вильгельма Генрих I, кстати сказать, участвовавший в той роковой охоте. Упоминание об Уолтере Тиреле, придворном Вильгельма, и его зловещей роли в гибели короля впервые встречается в написанной в 1136–1137 гг. *L'Estoire des Engles* [*Истории англичан*], — рифмованной англо-норманской хронике Жоффруа Гаймара (Гэмара), составленной по *The Anglo-*

Saxon Chronicle [Англо-саксонской хронике], а также по латинским и французским источникам.

^{33*} Луи Клермон д'Амбуаз, барон де Бюсси, был приближенным Франсуа Эркюля, герцога Анжуйского (до 1576 г. — герцога Алансонского), брата и наследника короля Франции Генриха III. Герцог, человек двуличный и властолюбивый, прожженный интриган, мечтал, по слухам, занять престол и уж бесспорно — главенствующее положение в государстве. В зависимости от политической обстановки он то поддерживал короля, то становился к нему в оппозицию. Задумав в очередной раз сблизиться с братом, он, зная, что Генрих терпеть не может де Бюсси, дал последнему отставку и удалил от себя. Поводом послужила то ли упомянутая игра, то ли резкое высказывание прямодушного, несдержанного на язык, храброго и заносчивого де Бюсси в адрес герцога, произнесенное во время совещания Франсуа Анжуйского со своими придворными. Де Бюсси вернулся в родовой замок, и там этот любимец дам похвастался перед другим придворным герцога Анжуйского своей победой над Франсуазой Меридор, супругой главного королевского ловчего Франции Шарля де Шамба, графа де Монсоро (1549—после 1619). Этот другой придворный тут же всё передал герцогу, тот — брату, король — своему ловчему. Беспечного де Бюсси подстерегли во время свидания с графиней подосланные Монсоро наемные убийцы и покончили с ним.

^{34*} Современная периодизация истории Древней Греции несколько отличается от принятой ранее. Древнейший период (III тысячелетие—XV в. до н. э.) — эгейский, эпоха гегемонии ранних государств на острове Крит и на Кикладских островах в Эгейском море; следующий (XV—XII вв. до н. э.) — ахейский, расцвет городов-государств в Ахайе, в Южной Греции, эпоха, в которую произошла в конце XIII в. до н. э. Троянская война; не имеющий общепринятого наименования период XI—IX вв. до н. э. после вторжения с севера Балканского полуострова греческих дорийских племен и упадка ахейских царств, культурного регресса, исчезновения письменности и т. п.; эпоха Великой колонизации (VIII—VI вв. до н. э.) — время, когда мелкие греческие полисы — свободные города-государства, задыхающиеся на малопродуктивной почве Эллады и не имевшие

сил для завоеваний, основывали для переселения избыточного населения колонии по Средиземноморью и Причерноморью; классический период (V—первая половина IV в. до н. э.), время расцвета греческой культуры; наконец, эллинистический период (середина IV—II вв. до н. э.) — от начала завоеваний Александра Македонского, когда греческая культура распространилась по Ближнему Востоку, Средней Азии и Северной Африке, вступая в сложное взаимодействие с местными цивилизациями, до римского завоевания. В конце XIX—начале XX в. весь период до VIII в. до н. э. назывался героическим, а VIII—VI вв. до н. э. — архаическим; иногда объединяли и эти периоды.

³⁵ Игры в античной Греции считались священнодействием, актом подражания богам и включали в себя как спортивные соревнования, так и состязания в различных видах искусств; на время проведения игр устанавливался мир во всей Элладе, место их проведения считалось священным. Самыми известными из игр были устраивавшиеся с 776 г. до н. э. раз в четыре года игры в честь Зевса и проходившие в течение пяти дней в Олимпии (город на северо-западе Пелопоннеса) Олимпийские игры, включавшие бега колесниц, пятиборье (бег, прыжки двух видов, метание диска и копья), кулачные бои, а также музыкальные и поэтические состязания. Вторыми по значению были Пифийские игры, проводившиеся с VI в. до н. э. в честь Аполлона Пифийского (то есть победителя змея Пифона) в Дельфах в Средней Греции; сначала устраивались раз в восемь лет и были исключительно музыкальными, а затем — раз в четыре года (включая спортивные соревнования). Истмийские игры проводились с 586 г. до н. э. раз в два года близ Коринфа в священной роще на Истмийском (Коринфском) перешейке, соединяющем Пелопоннес с основной частью Балканского полуострова; включали гимнастические, конные и музыкальные состязания. Немейские игры устраивались раз в два года близ храма Зевса в Немейской долине, на северо-востоке Пелопоннеса. Все указанные общегреческие игры стали приходить в упадок с распространением христианства; последними стали Олимпийские игры 393 г. н. э.

³⁶ Панафиней — основные празднества в Афинах в честь Афины, богини-покровительницы города; учреждены в 594 г. до н. э. как

ежегодные (малые Панафинеи), с середины VI в. до н. э., кроме того, особо отмечались раз в четыре года Великие Панафинеи; со второй половины V в. до н. э. включали разнообразные состязания. Празднества в честь Тесея и его победы над Минотавром (см. коммент. 7* к настоящей гл.) проводились в Афинах с 476 г. до н. э. ежегодно и, помимо этого, 8-го числа каждого месяца в меньшем объеме.

Праздник Кувшинов — второй день отмечавшихся в марте в Афинах Дионисий, празднеств в честь бога Диониса; в первый день откупоривали бочки с молодым вином, а в День Кувшинов разливали его по особым кувшинам — хусам — и пили, соревнуясь друг с другом.

^{37*} По рассказу Плутарха, Александр Македонский во время похода в Индию встретился там с гимнасофистами (греч., букв. *нагими мудрецами*, видимо отшельниками-йогами). Глава гимнасофистов Калан отправился вместе с Александром, но по дороге, мучимый болезнью желудка, решил добровольно уйти из жизни. Он попросил соорудить ему погребальный костер, помолился, попрощался с Александром и его приближенными, попросил их провести этот день в веселой попойке, сказал царю, что скоро увидит его в Вавилоне (это оказалось предсказанием о смерти Александра, ибо тот по возвращении из похода умер в Вавилоне некоторое время спустя), спокойно возлег на костер и совершил самосожжение. Александр исполнил просьбу Калана и устроил описанный пир с состязанием в выпивке.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

^{1*} Согласно *Илиаде* Гомера, когда Ахилл лишился доспехов, его мать, богиня Фетида, отправилась к богу-кузнецу Гефесту с просьбой сковать для сына новые. Описание изготовления Гефестом щита Ахилла занимает 135 стихов, подробнейшим образом живописуется всё изображенное на щите: солнце, луна, земля, небо, сцены военной и мирной жизни, пахоты и пастьбы, песен и танцев, суда, богов и т. д. и т. п.

- ^{2*} В 1919 г. была принята и с 1 января 1920 г. вступила в действие восемнадцатая поправка к Конституции США, запрещавшая производство и продажу спиртных напитков. «Сухой закон» непрерывно нарушался, породил широчайшую практику подпольного изготовления, контрабанды и продажи спиртного, явился неиссякаемым источником организованной преступности и коррупции и был отменен двадцать первой поправкой в 1933 г. *Бутлегерами* (от англ. *bootleg* — *голешице*) первоначально именовали людей, тайно провозивших и продававших индейцам спиртные напитки, что в США с середины XIX в. было строжайше запрещено; во время «сухого закона» так называли контрабандистов, привозивших алкоголь, а также торговцев контрабандными или самогонными напитками.
- ^{3*} Адат — в мусульманских странах обычное право — в противовес шариату, праву, основанному на Коране.
- ^{4*} В Палаццо (Дворце) дождей в Венеции не только находилась резиденция дожа — пожизненно избираемого главы существовавшей с IX в. по 1797 г. Венецианской республики, — но и происходили судебные заседания. Гёте описывает свои впечатления от виденного им гражданского процесса, на котором ответчиком выступала сама догаресса — супруга дожа; поэт находит, что итальянцы совершенно естественно превращают любую публичную акцию в яркий захватывающий комедийный спектакль. Следует отметить, что Гёте издал свои путевые заметки об Италии, где он был в 1786–1788 гг., много позднее (приведенное наблюдение датировано 3 октября 1786 г., но впервые опубликовано лишь в 1817 г.), и то, что кажется непосредственным впечатлением, на деле является плодом длительной литературной работы.
- ^{5*} О том, что такое *урим и туммим* (древнеевр. *светы и совершенства*) нет ни четких представлений, ни единства во мнениях ни у древних толкователей Библии, ни у современных ученых; по-видимому, это некий амулет из блестящих драгоценных камней.
- ^{6*} Тюхе (древнегреч., букв. *случайность*) — богиня случая в древнегреческой мифологии; в классическую эпоху упоминания о ней весьма редки, обычно в связи с мойрами — богинями судьбы; в эллинистические времена Тюхе становится весьма популярной боги-

ней удачи, символом презрательности судьбы, противостоящих неизбежному року. В римском мире Тюхе соответствовала Фортуна.

⁷ Эпизод относится к весьма кровавому периоду междоусобных войн, происходивших во Франкском государстве во второй половине VI—начале VII в. Франкское королевство представляло собой не государство в современном смысле слова, а, скорее, частное владение династии Меровингов, и потому в нем постоянно происходили, при отсутствии законов о престолонаследии, распри, разделы, переделы между членами династии, королевство то дробилось (обычно на Нейстрию, занимавшую территорию нынешней Северной Франции, Бургундию — Юго-Восточная Франция, Австразию — Западная Германия), то воссоединялось. В 605 г. король Бургундии Теодорих II, подстрекаемый родной бабкой Брунгильдой (латинизированная форма того же имени, что и у героини сказаний о Нибелунгах, — Брюнхильда, *древнесканд.* — Брюнхилд) и майордомом (майордом — первоначально управляющий королевским имуществом, с середины VII в. — высшее должностное лицо, нечто вроде премьер-министра) Протадием, пошел войной на родного брата, также внука Брунгильды, короля Австразии Теодоберта II. Армии сошлись близ местечка Кьерзи (совр. Кьерси-на-Уазе), но воины отказались сражаться, убили находившегося при бургундском войске Протадия, возложив на него ответственность за междоусобицу, и заставили братьев-королей примириться.

⁸ Данаиды — в греческой мифологии 50 дочерей Даная, брата египетского царя Эгипта (по-гречески то же имя, что и у страны), бежавших вместе с отцом в Аргос (где Данай стал царем), спасаясь от домогательств их двоюродных братьев Эгиптидов. В конечном счете Эгиптиды настигли кузин и заставили их выйти замуж, но в брачную ночь все, кроме одного, были убиты своими новобрачными. После этого Данай устроил гимнастические состязания, где наградой победителям стали 49 его дочерей. Позднее Данаиды-убийцы вместе с отцом пали от руки единственного оставшегося в живых Эгиптида и были за свое преступление осуждены богами вечно наполнять бездонную бочку в царстве мертвых.

⁹ Согласно *Одиссее*, Пенелопа, жена Одиссея, во время его двадцатилетнего отсутствия, несмотря на беспрестанные домогательства же-

нихов, хранила верность мужу. Когда же тот тайно вернулся на родной остров Итаку, Пенелопа, побуждаемая богиней Афиной, покровительницей Одиссея, заявила, что выйдет замуж за того, кто победит в состязании по стрельбе из лука, принадлежавшего Одиссею. Никто из женихов не смог даже согнуть лук, и лишь неузнанный Одиссей, сидевший в рубище нищего у входа в свой дом и подвергавшийся насмешкам женихов, не только совершил меткий выстрел, но и перебил стрелами из своего лука всех претендентов на руку Пенелопы.

^{10*} Согласно *Махабхарате*, к Драупади, дочери царя Драупады, сваталось множество женихов, и он устроил состязания, дабы избрать достойнейшего. Побеждает один из братьев пандавов (см. примеч. 7* к гл. III) Арджуна, оказавшийся лучшим стрелком из лука. В другом знаменитом памятнике древнеиндийской литературы, *Рамаяне* (*Деяниях Рамы*, современный вид поэма приобрела во II в.), главный герой, Рама, также проходит через испытания женихов, добывавшихся руки прекрасной Ситы, и на состязаниях ломает лук бога Шивы, который никто не мог даже согнуть.

^{11*} См. примеч. 7* к гл. III.

^{12*} Большинство филологов несколько иначе толкует эддическую песнь *Речи Альвиса*. В отсутствие бога Тора карлик Альвис (то есть *всемудрый*) сватается к его дочери. Вернувшийся ночью Тор встречается с Альвисом и соглашается на брак дочери только при условии, что Альвис ответит на вопросы Тора. На деле Тору эти ответы не нужны, он хочет задержать карлика до рассвета, ибо, по скандинавским поверьям, подземные существа при свете солнца обращаются в камень, — что и происходит.

^{13*} Король Англии Генрих VIII с 1529 г. стремился развестись со своей женой Екатериной Арагонской и жениться на ее фрейлине Анне Болейн. Папа противодействовал этому, что побудило Генриха ввести Реформацию; в 1533 г. король своей властью развелся с супругой и женился на Анне Болейн. Но уже в 1536 г. королева Анна была в результате придворной интриги обвинена, совершенно безосновательно, в государственной измене, судима и казнена вместе со своей родней (кроме дочери, будущей знаменитой королевы Елизаветы I). Брак с Анной Болейн был объявлен недействительным.

- ^{14*} От позднего Средневековья и начала Нового времени до нас дошли многочисленные свидетельства о существовании целого комплекса обычаев, согласно которым в селах и некоторых городах Западной Европы холостая молодежь выполняла функции как бы полиции нравов. Когда становились известны нецеломудрие невесты, супружеские измены, слишком большая возрастная разница между супругами, молодые люди устраивали пародийные суды, нередко с участием животных (кошек, козлов, свиней). Наказания, к которым эти суды приговаривали, были хотя и фарсовыми и внеправовыми, но достаточно жестокими: мазанье ворот дегтем, кошачьи концерты, даже групповые изнасилования провинившихся. В ряде мест, например в городе Рапперсвиль в швейцарском кантоне Санкт-Галлен, подобные суды могли встраиваться в систему местной юрисдикции, приговаривать к штрафам и телесным наказаниям, и эти приговоры подлежали обжалованию в местных обычных судах. Малый Совет — муниципальный исполнительный орган в германоязычных городах Средневековья и раннего Нового времени.
- ^{15*} Согласно греческой легенде, некий Ликамб, житель острова Парос, просватал свою дочь Необулу за Архилоха, а затем нарушил слово; в ответ поэт сочинил дошедшее до нас стихотворение *Необула и Ликамб*, где обрушился с поношениями на бывшую невесту и несостоявшегося тестя.
- ^{16*} *Труды и дни*, поэма одного из древнейших (видимо, конец VIII в. — начало VII в. до н. э.) эллинских поэтов Гесиода, соперника (согласно легенде) самого Гомера, представляет собой обширное, перебиваемое сведениями о крестьянском труде, о природе и многом другом, моральное наставление, обращенное к младшему брату Гесиода Персу. Тот после смерти их отца возбудил против старшего брата судебное дело, подкупив судей, отсудил значительную часть наследства, но промотал его. Гесиод же упорным трудом и заботами приумножил отцовское достояние, и разорившийся Перс был вынужден обратиться к брату за помощью, а тот сложил свою поэму для наставления блудного брата.
- ^{17*} Публий Рутилий Руф, римский историк и философ-стоик, консул 105 г. до н. э., легат (здесь: личный представитель отсутствующего должностного лица) проконсула (наместника) провинции Азия

(запад Малоазийского полуострова), в 94 г. до н. э. пытался защитить жителей провинции от алчности откупщиков, но был сам обвинен ими в вымогательстве, проиграл судебный процесс и удалился в изгнание в ту провинцию, которой некогда управлял. По словам Цицерона, встречавшегося с Рутилием Руфом в Смирне (совр. Измир в Турции), Рутилий на процессе только излагал факты и апеллировал к разуму судей, поддерживавший же обвинения откупщиков адвокат произнес хоть и бессодержательную, но страстную речь — и Рутилий Руф был осужден.

ГЛАВА ПЯТАЯ

¹ См. коммент. 4* к гл. III.

² *Битва Тридцати* — нечто среднее между сражением и турниром — состоялась между англичанами и французами во время Столетней войны в Плоэрмеле, в Бретани, в 1351 г. В ней участвовало по тридцать человек с каждой стороны. Воюющие стороны предварительно договорились об условиях схватки; как и на турнире, должны были быть определены лучшие воины, причем как со стороны победителей, так и побежденных.

³ Во время так называемых Итальянских войн 1494–1559 гг. Франция пыталась овладеть некоторыми итальянскими государствами. Главными противниками Франции выступали Священная Римская империя и Испания. В походе на Неаполь французского короля Людовика XII в 1501–1504 гг. Испания, однако, выступила в союзе с Францией. Вскоре после взятия Неаполя в 1501 г. союзники перессорились. Конфликт, вспыхнувший около г. Барлетта в Апулии (Южная Италия) на Адриатическом побережье, попытались разрешить битвой-поединком с участием тринадцати человек с каждой стороны, закончившимся победой итальянцев, выступавших на испанской стороне против французов. Это не погасило конфликт; в конечном счете испанцы поддержали неаполитанцев, французы были разбиты и ушли из Италии.

⁴ Теория *тотальной войны*, то есть доктрина, признающая допустимым нанесение любого ущерба противнику, в том числе массовое

уничтожение мирного населения, была выдвинута в 1935 г. генералом Эрихом Людендорфом (1865–1937), одним из ведущих германских военачальников времен Первой мировой войны, кстати, основателем и первым руководителем (в 1919–1921 гг.) национал-социалистической германской рабочей (нацистской) партии.

⁵ Ордалия (среднелат. *ordalia*, только мн. ч., от англо-сакс. *ordeal* — суд, приговор) — божий суд, способ доказательства правоты одной из тяжущихся сторон путем поединка, испытания огнем или кипящей водой и т. п. Предполагалось, что Бог дарует правому знак его правоты: победу в сражении, быстрое заживление раны от раскаленного железа или кипятка (у виновного рана должна нагноиться) и т. д.

⁶ Ἀριστεία (греч. *подвиг*) — единоборство перед сражением.

⁷ Приблизительно с 440–445 г. священным городом арабов Меккой управляло племя курейш, к которому принадлежал и пророк Мухаммед. Его начавшаяся с 610 г. проповедь новой религии — ислама — была враждебно встречена большинством курейшитов, и он в 622 г. переехал с группой своих приверженцев в другой город, Ясриб (переименованный позднее в Медину, от Мадинат-аль-Наби — город пророка). Некоторые сторонники Мухаммеда остались в Мекке, где подвергались преследованиям. Переселенцы решили отомстить и захватить торговый караван мекканцев, но те, узнав о предприятии мусульман, собрали большое войско и, хотя каравану удалось избежать встречи с отрядом Мухаммеда, вознамерились напасть на этот отряд. Сражение произошло в долине Бадр и началось с поединка трех мусульман и трех курейшитов; первые победили, но один из них погиб; последовавшая затем битва закончилась полной победой сторонников ислама.

⁸ В 406 г. восточногерманское племя вандалов вторглось в Галлию, а в 409 г. — в Испанию. В том же 409 г. центральные германцы свевы (совр. Швабия — отсюда), они же аллеманы, захватили северо-запад Иберийского полуострова, современную Галисию. Предание гласит, что между вандалами и аллеманами произошла распря, войска двинулись друг на друга, но короли обоих племен, дабы избежать кровопролития, выделили по воину из своих дружин, и те должны были сойтись в единоборстве. Аллеман победил, и ванда-

лы ушли из Испании. Истинным в этой легенде является лишь то, что в 429 г. вандалы переселились в Северную Африку, а свевы остались на своих местах.

^{9*} См. коммент. 7* к гл. IV.

^{10*} Во время Итальянских войн (см. коммент. 3* к наст. гл.) в битве при Павии в 1525 г. король Франции Франциск I попал в плен. В 1526 г., находясь в плену, он подписал Мадридский договор, по которому к Империи отходил целый ряд французских земель, в том числе Бургундия. Освободившись из плена, Франциск не стал исполнять договор, ссылаясь на отказ бургундских сословий отделяться от Франции. Тогда император Карл V обвинил его в нарушении клятвы и вызвал на единоборство. В 1536 г. Карл снова предложил Франциску решить дело поединком, после того как Франциск начал очередную войну против Карла. Оба вызова остались без ответа.

^{11*} Капитулярии (от лат. *caput* — глава) — сборники законов и постановлений; особо богата капитуляриями была эпоха Карла Великого и в меньшей мере — его преемников Каролингов (VIII–X вв.); впрочем, название династия получила от деда Карла Великого, майордома (см. коммент. 7* к гл. IV) франкского королевства Карла Мартелла.

^{12*} Немезида (Немесида) — древнегреческая богиня мести, ведала справедливым распределением благ среди людей и сурово карала тех, кто преступал законы; близка к богине Дике.

^{13*} Миньонами в Средние века и раннее Новое время называли близких друзей государей. Интимная близость их к владыкам подразумевала лишь духовные, но никак не физические отношения. Но относительно ряда государей, в том числе короля Франции Генриха III Валуа, можно с уверенностью сказать, что их любовь к миньонам была вполне плотской. В эпоху Религиозных войн во Франции во второй половине XVI в. за власть боролись три партии: протестанты-гугеноты, возглавляемые королем Наваррским Генрихом III Бурбоном (1553–1610, король Наварры с 1562 г., с 1589 г. — король Франции Генрих IV); Католическая лига во главе с герцогом Генрихом Гизом; группирующаяся вокруг двора Генриха III умеренная партия «политиков»; это получило наименование *войны трех Генрихов*. Если вожди партий должны были время от времени

примиряться и заключать союзы, то их приближенные постоянно задирали друг друга. Миньон Генриха III Жан дё Леви, граф Келюс (1554–1578), вызвал на дуэль Шарля дё Бальзака (1550–1578), прозванного по титулу отца д'Антрег (иначе — фамилии тогда еще не устоялись — д'Энтрагю), фаворита герцога Гиза. Дуэль состоялась 27 апреля 1578 г. напротив Бастилии, на другом берегу Сены. Секундантами Келюса были Луи дё Можирон и Ги д'Арсе дё Ливаро; д'Антрега — Риберак и барон Жорж дё Шомберг. Секунданты также решили сойтись в поединке. При первой же схватке Можирон и Шомберг поразили друг друга насмерть, затем пали д'Антрег и Риберак, а Келюс и Ливаро получили тяжелые ранения, так что поле битвы осталось за сторонниками короля. Келюс умер через день на руках у Генриха III, питавшего к своему миньону сильную страсть, Ливаро шесть недель находился между жизнью и смертью, но в конце концов выздоровел. Монтень в своих *Опытах*, явно имея в виду данную дуэль, не описывает ее, а лишь упоминает, что именно в его время впервые секунданты стали биться вместе с дуэлянтами. Подробный рассказ об этом поединке содержится в *Traité sur les duels* [Трактате о дуэлях] современника Монтеня Брантома (Пьер дё Бурдей, сьёр дё Брантом; 1540–1614).

¹⁴ Королевское правительство Франции неоднократно (например, Генрих IV в 1609 г.) пыталось запретить дуэли, но лишь первый министр кардинал Ришелье повел с ними решительную борьбу. В 1626 г. он издал (формально это сделал король Людовик XIII) указ, запрещающий дуэли под страхом смертной казни, ибо дворянство, по словам указа, «должно проливать кровь лишь на службе королю». За запретом дуэлей стояла, впрочем, и более широкая идея: дуэль, в сущности, есть акт частного правосудия, когда отдельное лицо, пусть и руководствуясь общепринятым кодексом чести, само определяет виновного, притом виновного в проступке против частного лица, и само берется его покарать; это право, кроме того, принадлежало лишь благородным. Ришелье же отстаивал исключительно королевское правосудие, в идеале общее для всех.

¹⁵ Так называемая Лелантинская (Лелантин — небольшая речка на острове Эвбея, пограничная между владениями городов-государств Халкиды и Эретрии) война велась около 700 г. до н. э. Халкида и

Эретрия основывали совместные колонии в Фессалии (Северная Греция) и Беотии (Средняя Греция), и именно из-за этого возник конфликт. К каждому из полисов примкнули союзники, и война между двумя коалициями, закончившаяся победой Халкиды, длилась столь долго (точная продолжительность ее неизвестна), что эллины сочли ее крупнейшим после Троянской войны межгреческим столкновением.

- ¹⁶ Одним из решающих сражений в греко-персидских войнах (500–449 гг. до н. э., с перерывами) была морская битва 20 сентября 480 г. до н. э. в Саламинском проливе между островом Саламин в Сароническом заливе и побережьем Аттики; персидский флот был разбит и почти полностью уничтожен.
- ¹⁷ Важной морской битвой в греко-персидских войнах было сражение при мысе Микале на западном побережье Малой Азии в 479 г. до н. э.; победа греков знаменовала новую фазу войны: они уже не защищались на своей территории, а перешли в наступление.
- ¹⁸ Мардоний (ум. 479 до н. э.) — зять персидского царя Ксеркса, главнокомандующий персидской армией в Греции в 480–479 гг. до н. э. Совет у Ксеркса перед началом сражения вымышлен Геродотом, чтобы дать персонажам возможность обменяться речами. Нужно отметить, что античные историки вкладывали в уста исторических персонажей вымышленные речи, дабы охарактеризовать этих персонажей.
- ¹⁹ В XIX–первой половине XX в. европейские ученые термином *феодальное* нередко обозначали любое государство, распавшееся на практически независимые уделы при сохранении номинальной власти верховного правителя, как это было в Китае VIII–III вв. до н. э. В этот период, по традиционной китайской историографии относящийся к правлению династии Восточная Чжоу (только ее представители носили титул *ван* — *государь*) и разделяемый китайскими историками на две части: Лего (*Отдельные государства*), или Чуньцю (*Весны и осени*, название приписываемой Конфуцию хроники, охватывающей 722–481 гг. до н. э.), VIII–V вв. до н. э., и Чжаньго (*Сражающиеся государства*), V–III вв. до н. э., — Китай, тогда занимавший лишь среднее и нижнее течения рек Янцзы и Хуанхэ, распался на независимые государства (но их правители носи-

ли титул *гун* — князь и в идеале должны были подчиняться чжоускому вану), из которых крупнейшими были пять (У ба — кит. *пять тиранов*): Ци, Сун, Цзинь, Чу, Цинь. Битва между Цзинем и Цинем произошла в 617 г. до н. э. и закончилась победой циньцев, но окончательно государство Цинь было завоевано их соперниками лишь в 403 г. до н. э. Сегодня большинство историков возражают против расширительного толкования термина *феодализм*. Следует отметить, что в цитируемом месте из книги французского синоведа Марселя Гране *La civilisation chinoise. La vie publique et la vie privée* [*Китайская цивилизация, жизнь общественная и жизнь частная*] названия государств были приняты за имена вельмож

- ²⁰ В *Осени Средневековья* Й. Хейзинга приводит примеры, свидетельствующие о том, что военные действия могли уподобляться турниру. При осаде герцогом Бургундским Карлом Смелым Нейсса, города в тогдашней Священной Римской империи, «лагерь Карла Смелого под Нейссом сияет роскошью придворного празднества: шатры некоторых рыцарей устроены «*par plaisir*» [«удовольствия ради»] в виде замков с галереями и садами вокруг».
- ²¹ Согласно *Илиаде*, союзник троянцев Главк и грек Диомед собирались вступить в поединок под стенами Трои, но, выяснив, что их предки были друзьями, обменялись доспехами (акт побратимства) и разошлись.
- ²² В результате Нидерландской революции 1565–1609 гг. северная часть Нидерландов (нынешнее Королевство Нидерландов, называемое часто по крупнейшей из провинций Голландией) образовала независимое государство — Республику Соединенных провинций; южная часть (современная Бельгия) осталась испанским владением. Граница между ними постоянно колебалась, город-крепость Бреда переходил из рук в руки. В 1635 г. Голландия вступила в общеевропейскую Тридцатилетнюю войну (1618–1648) в союзе с Францией и рядом немецких государств против германского императора и Испании. В 1637 г. stadхаудер Республики Соединенных провинций (высшее должностное лицо, нечто вроде пожизненного президента), сын и брат предыдущих stadхаудеров, принц Фридрих Генрих Оранский начал осаду Бреды, успешно завершившуюся в 1638 г. В осаде участвовал и сын Фридриха Генриха, Вильгельм

(Виллем), граф Нассау (1626–1650), также впоследствии (в 1647 г.) ставший стадхаудером. Во многом благодаря полководческим талантам Фридриха Генриха пост стадхаудера стал, при формальной выборности, наследственным в доме принцев Оранских.

²³ Дрост — в нижненемецких землях первоначально стольник; с XIII–XIV вв. — назначаемый местным князем глава административно-судебного округа, обычно чиновник незнатного происхождения.

²⁴ Римский король — титул императора Священной Римской империи после его избрания, но до коронации Папой в Риме.

²⁵ Иоанн Слепой, король Чехии (Богемии) и граф Люксембургский, считался образцом рыцарства; получив Чехию по браку, а Люксембург по праву наследования, он большую часть жизни провел вне своих владений. Несмотря на плохое зрение, а в конце жизни — полную слепоту, участвовал в турнирах и сражениях по всей Европе и погиб в битве при Креси (см. след. коммент.), сражаясь на стороне французов. Иоанн Слепой всю жизнь был пламенным сторонником и приверженцем Франции, и именно это побуждало его принимать участие в многочисленных конфликтах Франции с ее врагами. Так, в 1322–1334 гг. Франция вступила в затяжную борьбу с коалицией нидерландских государей, в которой принимал участие, во многом против своей воли, герцог Брабантский, Иоанн III Триумфатор, с которым и сражался Иоанн Богемский.

²⁶ 26 августа 1346 г. близ местечка Креси-ан-Понтьё в Северной Франции в ходе Столетней войны английская армия, насчитывавшая 32 тыс. человек, наголову разгромила 50-тысячную французскую; по данным хронистов, впрочем, явно преувеличенным, французы потеряли более 35 тыс. убитыми и пленными. Особенностью этой битвы было то, что впервые на Европейском континенте (в Англии подобные сражения случались, но это были относительно небольшие стычки) пехота, в основном лучники, победила рыцарскую конницу. Английское войско, возглавляемое королем Эдуардом III, высадилось в Бретани, двинулось к Парижу, потом повернуло на север, форсировало Сену, затем Сомму. Французы преследовали англичан, и битва при Креси была для Эдуарда вынужденной.

²⁷ В 60-е гг. XIV в. в Кастилии происходила борьба за престол между королем Педро (Петром) I Жестоким (1334–1369, король Касти-

лии с 1350 г.) и его незаконнорожденным сводным братом Энрике (Генрихом), графом Трастамарским (кастильские обычаи не исключали бастардов из права наследования). Короля поддерживала Англия, претендента — Франция. В 1356 г. Энрике с помощью французов изгнал Педро, в 1367 г. Педро и его английские союзники разбили Энрике и французов в битве при Нахере (иначе — Наваретте) на севере Испании, но в 1369 г. Энрике победил Педро, взял его в плен и убил, возможно, собственноручно.

²⁸ Во второй половине XIV в. турки начали набеги на Европу, захватив к концу столетия большую часть Балканского полуострова. Обеспокоенные турецкими успехами, папы объявляли крестовые походы. В одном из таких походов в 1396 г. отряд французских рыцарей возглавлял граф Неверский, будущий (с 1404 г.) герцог Бургундский, Иоанн (Жан) Бесстрашный (1371–1419). В жажде славы он начал сражение с турками близ г. Никополиса (совр. Никопол в Болгарии), не дожидаясь подхода основной армии крестоносцев, и потерпел полное поражение.

²⁹ Вулидж — королевская военная академия, основанная в 1741 г. в Вулидже (муниципальный округ Лондона); в 1947 г. была объединена с другим высшим военным учебным заведением — королевским военным колледжем в Сэндхёрсте (графство Беркшир) на базе последнего.

³⁰ Гражданская война в Америке — Война Севера и Юга, она же Война за освобождение негров, 1861–1865 гг., между центральным правительством США (Север, Федерация) и отделившимися Конфедеративными Штатами Америки (Юг, Конфедерация), в которой Север отстаивал единое государство с сильным правительством и запрет рабовладения, Юг — фактическую самостоятельность штатов и рабство.

ГЛАВА ШЕСТАЯ

¹ В магических представлениях (актуальных для индийской религии) весьма важным считается правильное произнесение заклинаний и, особо, имени божества, к которому обращено заклинание; неточ-

ное название имен делает всю магическую операцию недействительной.

- ² Сомы — в индийской мифологии божество и персонификация сомы, особого галлюциногенного напитка из растения сомы (растение это не идентифицировано, существует множество равно убедительных и равно недоказанных гипотез), вызывавшего состояние экстаза, почитавшегося как чувство сопричастности богам. Считалось, что сома дарует силу для подвигов и даже бессмертие. В послеведийский период Сомы становится также богом Луны и покровителем растений.
- ³ Агни — в индийской мифологии бог огня, домашнего очага и жертвенного костра, в ведийский период — одно из главнейших божеств, всепроникающее и всеобъемлющее начало природы; в современном индуизме оттеснен на периферию верований.
- ⁴ Торадья — группа родственных народов в Индонезии, в центральной части острова Сулавеси (Целебес), не имеют общего самоназвания (*торадья* — *горцы* на языке соседних народов); до XIX-начала XX в. сохраняли традиционную религию и лишь в наше время полностью обращены в ислам или голландскими миссионерами в протестанство, ввиду чего их верования хорошо изучены.
- ⁵ Джанака — легендарный царь ведийской эпохи; Яджвалькья — мудрец тех же времен, великий учитель ритуала, считавшийся автором ряда священных книг поздневедийского периода.
- ⁶ Калхас (иначе — Калхант) — в древнегреческой мифологии и эпосе жрец из Микен, внук Аполлона, прорицатель, участник похода на Троя; Мопс — сын прорицательницы Манто и Аполлона, почитался как божество в Киликии (область на юге Малой Азии).
- ⁷ Согласно эддической песни *Vafþrúðnismál* [*Речи Вафтруднира*], верховный бог Один отправился в гости к великану Вафтрудниру (это имя значит *сильный в запутывании*), чтобы помериться с ним мудростью; в Скандинавии считалось, что великаны вообще сильны в мудрости, ибо они древнее богов. Вафтруднир согласился ответить на вопросы пришельца (тот назвал себя Гангард), но пригрозил убить его, если он не окажется мудрее хозяина. В конечном итоге великан не смог ответить на вопрос, что сказал Один на ухо своему мертвому сыну, когда тот лежал на погребальном костре.

Тогда Вафтруднир понял, что перед ним Один, и признал себя побежденным.

- ^{8*} Хель — в древнескандинавских верованиях подземное царство мертвых и, одновременно, хозяйка этого царства.
- ^{9*} Эпизод из *Саги о Хейдрике* (иное название — *Сага о Херварде*), записанной в XIII в.; главный ее герой — конунг готов Хейдрик, исторический прототип его неясен.
- ^{10*} Сама *Эдда* дошла до нас в рукописи XIII в., являющейся, скорее всего, копией текста XII в., однако различные части *Эдды* сложились в разное время. *Речи Альвиса* — действительно позднее произведение, скорее всего, XII в., представляющее собой подражание *Речам Вафтруднира*, датируемым исследователями X в. *Сага о Хейдрике* (но совершенно не обязательно включенные в нее *Речи Фьельсвина*) сама по себе относится к XIII в., однако повествует о событиях IV–V вв. — борьбе готов с гуннами (хотя точной хронологической и географической привязки событий, о которых повествуется в саге, добиться доньше не удалось); стихотворные вставки в этой саге филологи считают весьма древними, хотя и не современными описываемым событиям.
- ^{11*} Согласно греческим мифам, богиня Гера наслала на Фивы за нечестие тамошнего царя Лая чудовище женского пола по имени Сфинкс, с лицом и грудью женщины, телом льва и крыльями птицы. Она задавала всем проходившим вопрос: «Какое живое существо утром ходит на четырех конечностях, днем — на двух, вечером — на трех?» — и не ответившего убивала. Эдип разрешил загадку, ответив: «Человек» (на заре жизни — во младенчестве — он ползает на четвереньках, затем — в расцвете сил — ходит выпрямившись, на закате — в старости — опирается на палку), и Сфинкс бросилась в пропасть.
- ^{12*} См. коммент. 37* к гл. III.
- ^{13*} Заратустра (правильнее — Заратуштра, *древнегреч.* — Зороастр) — древнеиранский пророк, основатель зороастризма, религии, признающей существование в мире двух равноправных высших божеств — доброго (Ахура Мазда, *древнегреч.* — Ормузд) и злого (Анхра Майнью, *древнегреч.* — Ариман); борьба между ними пронизывает весь космос и земную историю. Согласно традиции, За-

ратустра жил в VII–VI вв. до н. э., анализ наиболее древних текстов священного писания зороастризма — *Авесты* (важнейшей частью ее является *Ясна* — *Книга ритуала*, а в *Ясна* — *Гаты*, *Гимны*, написанные, по преданию, самим Заратустрой) — показывает, что *Авеста* составлена в XII–X вв. до н. э. Если верить *Авесте*, первым принял учение пророка, обеспечил ему приют и покровительство и позаботился о распространении его религии мудрый царь Виштаспа. Ученые донныне спорят, стоит ли за образом этого идеального венценосца какое-либо реальное лицо.

¹⁴ По *Писанию* (3 Цар 10, 1–13; 2 Пар 9, 1–12), царица Савская (Сава, также Саба, или Сабейское царство — государство на юге Аравии, в районе нынешнего Йемена), «услышав о славе Соломона во имя Господа, пришла испытать его загадками... И объяснил ей Соломон все слова ее, и не было ничего незнакомого царю, чего бы он не изъяснил ей» (3 Цар 10, 1, 3, почти дословно 2 Пар. 9, 1–2).

¹⁵ Брахманы — это и жрецы в индуизме (и высшая каста, из которой только и могли рекрутироваться священнослужители), и священные книги, созданные в VIII–VI вв. до н. э., дополняющие *Веды* и содержащие в основном описание и толкование ритуала. Обучение брахманов-жрецов представляло собой длительную подготовку, дающую не только умение правильно совершать ритуальные действия, но и духовное совершенство. Первая стадия совершенствования называлась *брахмачарья*, а человек, пребывающий в этом состоянии и стремящийся подняться выше по лестнице совершенствования, — *брахмачарин*.

¹⁶ Реформация остро поставила перед каждым верующим вопрос о путях спасения, о выборе религии, поэтому прения о вере стали делом не только узкого круга теологов, распространились по всей Европе, резко умножились и привлекали всеобщее внимание, притом происходили не только между протестантами и католиками, но и — ввиду непринятия всеми реформаторами единого организационного и духовного авторитета, подобного папе в католицизме, — между самими протестантами. Основатель Реформации Мартин Лютер, например, считал необходимым организовать Церковь в духе централизации, подчинив ее светским властям, а прихожан — пасторам, признавал за некоторыми таинствами (в частности, за

пресуществлением) буквальный смысл. Швейцарский гуманист и религиозный реформатор, бывший священник, уроженец и житель германоязычного Цюриха Ульрих Цвингли требовал реформы Церкви в республиканском духе, с выборными священнослужителями, с контролем за ними паствы; таинство пресуществления он понимал сугубо символически, как воспоминание о Тайной Вечере и Страстях Христовых. Спор между ними не дал результата, ни один не убедил другого. После смерти Цвингли его учение — цвинглианство — стало сходиться на нет и поглощаться другим протестантским течением — кальвинизмом, основателем которого был житель (и фактический руководитель) франкоязычного швейцарского города Женевы, выходец из Франции Жан Кальвин; среди его ближайших приверженцев был также француз по рождению и женец по гражданству, богослов и проповедник, поэт и драматург, переводчик и историк Теодор дё Без. Его полемика с католиками (дё Без был блестящим полемистом) также не завершилась ничем.

- ¹⁷ Огромная империя Александра Македонского начала распадаться сразу после его смерти в 332 г. до н. э. Бóльшая часть завоеванного им на Востоке — Сирия, Месопотамия, Иранское нагорье, Средняя Азия — досталась полководцу Александра Селевку (Селевк I Никатор; между 358 и 354–281 до н. э., царь с 311 г. до н. э.). Держава Селевкидов оказалась также весьма недолговечной. Ок. 250 г. до н. э. (хронология ненадежна) отпал наместник Бактрии (южные области современных среднеазиатских государств и прилегающие районы Ирана и Афганистана) Диодот (ум. 248 до н. э., бактрийский царь с 256 г. до н. э.), основавший так называемое Греко-Бактрийское царство. Его преемник Деметрий I (ум. 185 до н. э., бактрийский царь с 200 г. до н. э.; не Менандр; хронология и здесь неточна), правивший в начале II в. до н. э. (хронология неточна), распространил свое господство на Северо-Западную Индию, но во время одного из походов потерял престол в Бактрии, захваченный неким Евкратидом I (ум. в 166 или 159 до н. э., бактрийский царь окончательно с 171 г. до н. э.), выходцем из Селевкидской державы, а в индийских владениях Деметрия воцарился один из его полководцев, Менандр (его владения историки называли Греко-Индийским

царством). Это царство начало распадаться уже при ближайших преемниках Менандра, но обломки его просуществовали до 50-х гг. I в. до н. э. Текст *Вопросов Милинды* (некоторые историки, впрочем, сомневаются, тождественен ли царь Милинда вышеупомянутому Менандру) создан на рубеже II и I вв. до н. э. на пали, индийском языке, сохранившемся только как язык буддийского канона. В I в. н. э. обозначились два течения в буддизме, на Юге — и Севере: хинаяна (*малая колесница*, или, в иной интерпретации, *узкий путь*) и махаяна (*большая колесница*, или *широкий путь*). Странники первого течения считают Будду образцом и идеалом поведения, но обычным человеком, отличным от остальных тем, что он открыл путь спасения. Достижение нирваны (трудноопределимого высшего состояния, характеризующегося прекращением всех желаний и разрывом цепи перерождений) возможно, по учению хинаяны, для каждого человека, но исключительно путем личных усилий; достигший высшего совершенства и готовящийся перейти в нирвану зовется в хинаяне *архатом*. В махаяне же Будда приобретает черты высшего божества, спасителя мира; в деле достижения нирваны возможны посредники — бодхисаттвы (личности, получившие, благодаря святой жизни, возможность перейти в нирвану еще при земном существовании, но остающиеся в миру, чтобы помочь верующим) и — шире — вообще духовенство, отсутствующее в хинаяне, где признается лишь монашество, преданное только делу личного спасения. В махаяне, в отличие от хинаяны, практикуется пышный культ Будды и бодхисаттв. Махаяна, распространенная в Китае, Японии, Вьетнаме, Монголии, именуется иногда северным буддизмом, хинаяна — в Шри-Ланке и Индокитае (кроме Вьетнама) — южным.

^{18*} Согласно созданному исландцем Снорри Стурлуссоном трактату *Эдда* (в отличие от сборника песен о богах и героях, который называется также *Эдда* или *Старшая Эдда*, это сочинение обычно именуется *Младшая Эдда* или *Снорриева Эдда*), шведский конунг Гюльви отправился в жилище богов Асгард (у Снорри боги оказываются также великими царями, выходцами из гомеровской Трои). Придя туда, он увидел высокий чертог (скорее всего, не на самом деле, а в видении: этот раздел *Младшей Эдды* так и называется *Ви-*

дение Гюльви, причем соответствующее древнескандинавское слово можно перевести и как *обман*, *морок*; так что предполагается, что на Гюльви навели морок боги-асы), у дверей которого некий человек жонглировал ножами. Гюльви назвал себя Ганглери (древнесканд. *усталый от пути*) и попросил ночлега. Человек ввел его в залу, где на трех престолах сидели трое, имена которых — Высокий (это одно из имен верховного бога Óдина), Равновысокий (но его трон выше) и Третий (его трон выше всех). Далее Гюльви-Ганглери начал задавать вопросы об устройстве и судьбах мира, о богах и богинях и т. п., а Высокий (но не только он: Равновысокий и Третий постоянно вмешивались в беседу) отвечал. Из текста, однако, не явствует, что некто, приведший Гюльви в палату чертога, и есть Высокий.

¹⁹ См. коммент. 13* к настоящей главе. Обмен репликами между Заратустрой и Ахура Маздой содержит не вся *Авеста*, а в основном гимны Заратустры *Гаты*. Один из гимнов так и назван современными филологами — *Проповедь в форме вопросов*.

²⁰ Страна и век Йоханна Хайнриха Песталоцци, основоположника теории начального образования в виде так называемого *развивающего обучения*, — Швейцария второй половины XVIII–первой четверти XIX в.

²¹ Император Священной Римской империи и король Сицилии Фридрих II Гогенштауфен был чрезвычайно разносторонним человеком. Сицилия XIII в. (время правления Фридриха II) была местом встречи разных культур (ввиду множества завоевателей и владельцев острова — греков, римлян, византийцев, арабов, выходцев из Нормандии, немцев). Двор Фридриха в столице Сицилии Палермо (он любил Сицилию и сделал ее центром своих владений) был местом пребывания ученых разных стран. Приглашал их сам император, живо интересовавшийся науками, знавший множество языков, включая арабский, и весьма терпимо, чтобы не сказать равнодушно, относившийся к вероисповедным различиям. При дворе Фридриха жил выходец из Шотландии Майкл Скотт (Микеле Скотто), астролог, алхимик, переводчик Аристотеля (с арабского), математик; два его трактата — по астрологии и физиогномике — представляют собой ответы на вопросы Фридриха (одно из мест первого трактата было впоследствии истолковано как предска-

ние смерти императора); Данте впоследствии поместил Скотта в один из кругов ада как мага и поддельщика металлов. В обширной переписке, которую Фридрих вел с мусульманскими владыками, он не забывал и об удовлетворении своей любознательности. Так, в письме султану Магриба (Северо-Западная Африка) император задал ряд натурфилософских вопросов, и султан поручил ответить жителю Сеуты, философу и математику Абу Мухаммеду Абд эль-Хаку Ибн Сабину. Нужно сказать, что переписка с Фридрихом не принесла Ибн Сабину удачи: в его ответах мусульманские богословы усмотрели ересь, и, хотя обвинения в отклонении от путей ислама впоследствии были сняты, губернатор Сеуты изгнал ученого из родного города, «поскольку философские учения нарушают общественный порядок».

^{22*} О Клеархе из г. Сола на Кипре известно лишь, что он был учеником Аристотеля; до нас дошли лишь отрывочные фрагменты его трудов, в том числе из трактата о загадках. Но вывести из этого материала какие-либо сведения о Клеарховой теории загадок не представляется возможным.

^{23*} Слово *апория* (древнегреч. — *затруднение, недоумение*) в терминологическом смысле впервые встречается у Платона и означает постановку трудноразрешимой проблемы. Аристотель понимал апорию как равноправие противоположных заключений либо как принципиально неразрешимое противоречие. Именно в последнем смысле он прилагал к парадоксам греческого философа V в. до н. э. Зенона из южноиталийского города Элея слово *апория* (сам Зенон этого термина не употреблял). Элейская школа философии, к которой принадлежал Зенон, считала, что существует истинное, постижимое только разумом неделимое и неподвижное бытие, а любое членение, любое движение есть лишь видимость. В своих парадоксах Зенон доказывал логическую невозможность движения: так, быстроногий Ахилл никогда не догонит черепаху, ибо ему нужно сначала добежать до того места, откуда черепаха начала путь, а за это время она хоть чуть-чуть передвинется вперед, и ему придется снова добежать до нее, а она снова хоть немного проползет и т. д. Апория здесь в противоречии между логически безупречным выводом и эмпирической данностью.

- ^{24*} Древнегреческий мыслитель Гераклит (VI в. до н. э.) излагал свое учение в форме афоризмов, речений, иногда неясных и запутанных, за что еще в древности был прозван *темным*.
- ^{25*} Эмпедокл из Акраганта (Агригента) в Сицилии, живший в V в. до н. э., философ, политический деятель, врач, пророк и чудотворец, изложил свое учение в поэмах *О природе* и *О жизни*. В мире, по Эмпедоклу, существуют две силы: Любовь (притяжение) и Вражда (отталкивание), причем силы эти чередуются. Все живые существа (не только животные, но и люди) возникли в эпоху Любви, когда появились независимо возникшие части тел — руки, ноги, глаза, головы — и стали соединяться, причем в ряде случаев как попало (см. ниже), так что образовывались, например, *быкородные человеколицые*, но со временем выжили лишь те создания, у которых соединение членов было правильно и сообразно.
- ^{26*} *Брахманы* — священные тексты (см. коммент. 15* к настоящей главе).
- ^{27*} Согласно учению пифагорейцев, в основе мироздания лежат числа, причем эти числа обладают как бы некоторой материальностью, и осмыслялись они пифагорейцами геометрически. Особое внимание пифагорейцы уделяли числам 3 и 4, рассматривая их одновременно с математической и натурфилософской позиций. Три — это треугольник (вспомним теорему Пифагора), но в равной степени воплощение Неба и элемента Огня. Четыре — четырехугольник, но также и воплощение Земли, и как планеты (пифагорейцы считали Землю шаром), и как элемента в ряду первоэлементов, из которых состоит все сущее: Земля, Вода, Воздух, Огонь.
- ^{28*} Эрида — богиня раздора в древнегреческой мифологии; согласно Гесиоду, существуют две Эриды — дурная, вызывающая вражду и войны, и благая, порождающая дух соревнования в трудах.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

- ^{1*} Древнегреческое слово ποιησις первоначально означало *делание, изготовление*, затем приобрело основной смысл *сочинение стихотворных произведений, стихосложение* и лишь позднее стало употреб-

ляться, да и то довольно редко, в значении *стихотворное произведение, поэзия* (как совокупность таких произведений).

- ^{2*} Строго говоря, народного финского эпоса *Калевала* как единого целого не существовало. Были отдельные песни (руны), которые собрал, объединил и опубликовал в 1835 и 1849 гг. финский поэт и фольклорист Элиас Лённрот (1802–1884).
- ^{3*} Латинское слово *vates* имеет длительную историю. Долгое время оно значило *колдун, прорицатель* и лишь на рубеже н. э. под сильным влиянием греческих идей стало означать *бог вдохновенный поэт*.
- ^{4*} В обеих *Эддах* (в *Старшей* — отрывочно, в *Младшей* — подробно) излагается миф о так называемом *мёде поэзии*. Две группы богов — асы и ваны — после долгой войны заключили мир и, собрав в чашу свою слюну, сделали из этой слюны мудрого карлика Квасира (имя от того же индоевропейского корня, что и русское *квас*). Злокозненные карлы Фьялар (Прячущий) и Галар (Поющий) убили Квасира, смешали его кровь с медом и получили напиток, испив которого любой становился поэтом либо мудрецом. После многочисленных перипетий этот мед попал к Óдину, а тот отдал его асам и «тем людям, которые умеют слагать стихи».
- ^{5*} Софисты (от греч. σοφιστής — *искусник, мудрец*) — появившиеся в V в. до н. э. в Древней Греции платные учителя философии, стремившиеся, в отличие от прежних мудрецов, не к познанию истины как таковой, но к разработке приемов философствования, позволявших, в идеале, обосновать любое положение.
- ^{6*} Легенда о Старкаде, сложившаяся, по мнению филологов, в VI–VIII вв., дошла до нас в разных вариантах — в исландской *Саге о Гаутреке* (XIII в.), эддической *Второй Песне о Хельги, Убийце Хундинга* и в *Деяниях датчан* Саксона Грамматика, датского придворного хрониста второй половины XII–начала XIII в., написавшего на латыни квазиисторическое сочинение о древних героях по материалам старинных сказаний. Один из эпизодов легенды повествует о том, как о Старкаде спорили покровительствующий ему бог Óдин и ненавидевший Старкада бог Тор: Óдин даровал Старкаду тройную жизнь, а Тор предрек, что у него не будет потомства, и т. п. Среди прочего Óдин наделил Старкада поэтическим даром, Тор же

заявил, что ничего из созданного Старкадом не запомнится. Однако в *Sage o Gautreke* приводится его песнь, а Саксон цитирует стихи Старкада в латинском переложении.

- ⁷ *Видсид и Странник* — англосаксонские поэмы, сложившиеся в VII–VIII вв. и дошедшие до нас в рукописи X в. Поэмы сочинили скопы, дружинные певцы у англосаксов. Первая поэма представляет собой рассказ-воспоминание скопа Видсида (это имя означает что-то вроде *Широковидящий*) о битвах, странствиях, королях, при дворах которых жил Видсид. Второе сочинение — элегия на тему о бренности сущего, о переходе от надежды к отчаянию и наоборот; герой, от лица которого ведется повествование (он не назван по имени, но ясно, что это тоже придворный певец), потерял своего господина и скитается по разным землям, терпя бедствия.
- ⁸ Жонглер (в германоязычных странах — *шпильман, игрец*) — в Средние века профессиональный музыкант-исполнитель песен самого разного содержания (религиозного, героического, сатирического и пр.); нередко соединял их исполнение с разными цирковыми трюками — отсюда и современное значение этого слова.
- ⁹ Герольды в Средние века были не только глашатаями важных особ, но также выполняли функции послов, церемониймейстеров и распорядителей на празднествах, приемах и турнирах. В связи с этим они обязаны были знать род и положение каждого участника церемонии, ведать гербы (ввиду этого и наука о гербах носит название геральдики), а также — иногда — вести записи важнейших событий при дворах.
- ¹⁰ Буру — остров в группе Молуккских островов, Бабар — остров и группа островов в Тиморском море. Все эти острова входят в Малайский архипелаг, называвшийся также Ост-Индским; до 1945 г. — владения Нидерландов, ныне принадлежат Индонезии.
- ¹¹ Пантун — в Малайе и Индонезии четверостишие с перекрестной рифмой, вроде частушки; первые две строки — зачин, последние — собственно содержание; пантунами обмениваются юноши и девушки, новобрачные, спорщики на сходках и т. д. Хайку (хокку) — жанр японской классической поэзии, возникший в конце XV в., нерифмованное трехстишие с фиксированным числом слогов (5–7–5), краткая зарисовка с обязательным упоминанием времени года и

явно не выраженным, но четко ощущаемым настроением: грусти, радости. Ср. с. 178 и далее основного текста.

¹² Катрен — четверостишие на две рифмы.

¹³ *Débat* (фр. *спор, прение*) — особый жанр в позднесредневековой (с середины XIV в.) французской поэзии, представляющий собой стихотворный драматизированный диспут между аллегорическими персонажами, олицетворявшими некие нравственные либо социальные понятия или свойства человеческого характера, например *Прение пахаря, священника и воина; Прение коня и борзой* и т. п.

¹⁴ Суды любви (фр. *Cours d'amours* — иначе *курии любви* или *палаты любви*) — собрания придворных во главе с *принцем любви* или *королевой любви*, роли которых исполняли государи и государыни либо их родственники и приближенные. Эти собрания созывались для разбора дел любовного свойства и проходили в праздничной и игровой атмосфере, но вместе с тем с соблюдением всех норм феодального права. Это не было ни в коей мере ни реальным судоговорением, ни пародией на судебный процесс, но именно серьезной игрой, *ludum serium*. Возникновение этих судов любви ранее относили к XII в., веку расцвета куртуазной культуры, однако большинство современных исследователей считают, что в ту эпоху подобные суды были всего лишь литературной фикцией. Во всяком случае, в XIV–XV вв. идея судов была заимствована из куртуазной литературы.

¹⁵ Сваямвара (санскр. букв. *свой выбор*) — древнеиндийская архаическая форма сватовства, когда девушка сама выбирает жениха.

¹⁶ Тан — династия в Китае в 618–916 гг.; эпоха Тан считалась «золотым веком» государства, временем стабильности, расцвета наук, искусств и поэзии.

¹⁷ Мандарин (от санскр. *мантрин* — *советник*) — данное португальцами и принятое в западной литературе название высших китайских чиновников.

¹⁸ Сутра (санскр. букв. *нить*) — в древнеиндийской литературе первоначально лаконичное высказывание, афоризм, позднее — сборник таких высказываний, потом — учебник, наставление. Шастра (санскр. букв. *наука*) — трактат-поучение.

- ¹⁹ В 1867–1868 гг. император Муцухито произвел переворот (Мэйдзи исин — Реставрация Мэйдзи), упразднивший власть сёгунов (наследственных военных правителей Японии, отстранивших императоров от власти и превративших их в священные фигуры, лишённые какой-либо возможности участвовать в управлении страной) и утвердивший абсолютную власть императоров. Муцухито в соответствии с традицией избрал основной девиз своего царствования: Мэйдзи-ян — *просвещенное правление*. Хотя этот переворот был направлен на модернизацию страны в европейском духе, развитие промышленности, внедрение западной науки и техники, введение (это произошло позднее, в 1889 г.) конституционной парламентской системы управления (при сохранении сильной императорской, а фактически правительственной власти), с точки зрения японцев, он был реставрацией, ибо упразднялся введенный в XII в. — по воле людей — сёгунат и восстанавливалась сильная и авторитетная императорская власть, восходящая к богам и временам сотворения мира.
- ²⁰ *Младшая Эдда* делится на части: *Пролог*, *Видение Гюльви* (см. коммент. 18* к гл. VI), *Язык поэзии*, где рассказывается о некоем человеке (или великане) по имени Эгир, который задает вопросы богу поэзии Браги о значении той или иной метафоры, того или иного эпитета и т. п., а тот отвечает с подробной ссылкой на мифологические сюжеты (на протяжении большей части раздела, впрочем, разъяснения даются без ссылок на Эгира и Браги и идут от имени автора), *Перечень размеров*, где даются примеры метрики, размеров, стилистических приемов, а в конце, как особый пример, — сочиненная самим Снорри Стурлуссоном хвалебная песнь в честь норвежских правителей.
- ²¹ Согласно *Младшей Эдде*, великан Хрунгнир явился в обитель богов — Асгард, напился там и похвалялся перебить всех богов и захватить богинь. Боги вызвали Тора, и тот вступил в единоборство с Хрунгниром. Бог метнул в великана свой боевой молот, великан в бога — точило. Они столкнулись в воздухе, молот разбил точило и пробил голову Хрунгниру, а кусок точила попал в голову Тору. Провидица Гроа, жена великана Аурвандила, силой заклинаний заставила засевший кусок точила шевелиться и собралась вытащить его. Тор в благодарность рассказал Гроа о том, что ее муж, отправив-

шийся странствовать, жив, встречался с Тором и скоро будет дома. Обрадованная Гроа забыла все заклинания, и кусок точила так и остался в голове Тора.

- ²² Кеннинг — особая метафора в древнескандинавской поэзии, построенная на образе из мифа или древней истории, на намеке, на сравнении. Особенностью кеннинга была многосоставность. Например, кеннинг битвы — «буря щитов», кеннинг щита — «ограда корабля», кеннинг корабля — «конь моря», кеннинг моря — «дорога китов»; поэтому битва может называться «буря оград коней дороги китов».

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

- ¹ Индра — бог грома и молнии, верховное божество ведийской религии; в послеведийские времена был оттеснен на периферию верований.
- ² Имена и функции римских божеств совпадают, точнее, божество и есть обожествленная функция (или действие). *Pallog* (*бледность и страх*) и *Ravog* (*страх и трепет*) наводят ужас. *Domiduca* (*приводящая в дом*) — божество, приводящее невесту в дом; существовало также мужское божество *Domiducus*, ответственное за появление жениха. Современные специалисты считают последних не отдельными божествами, а эпитетами верховных богов римлян Юноны и Юпитера как покровителей брака. История культа бога по имени *Aius Locutius* (или *Loquens*) — *говорящий вещатель* — такова: в 391 г. до н. э. некий плебей Марк Цецилий услышал в ночи голос, повелевший ему сообщить должностным лицам, что на Рим нападут галлы. Знамением пренебрегли, но в 390 г. до н. э. галлы действительно вторглись в Среднюю Италию и в 387 г. до н. э. захватили и сожгли Рим. Лишь тогда римляне воздвигли храм божеству Айю Локутию. Во время Второй Пунической войны (218–201 гг. до н. э.) великий карфагенский полководец Ганнибал вошел с армией в Италию. После ряда побед он всё же не двинулся на Рим и отвел войска в Южную Италию. Оттуда он в 212 г. до н. э. предпринял поход на Рим, но, простояв несколько дней у стен города, так и

не стал его штурмовать и повернул обратно. Римляне сочли это чудом и учредили культ божества *Rediculus*, то есть Поворачивающий. Современные историки считают эти божества не исконными, а плодом жреческой мысли, расчленяющего и абстрагирующего мышления понтификов (римские должностные лица, наблюдавшие за культом), среди которых было много юристов.

³ Хайда — индейский народ на островах Королевы Шарлотты и острове Принца Эдуарда близ юга тихоокеанского побережья Канады, южная ветвь глинокитов (см. коммент. 14* к гл. III). В настоящее время насчитывают 1 тыс. человек. Хайда — оседлые рыболовы и охотники на морского зверя, у них к моменту первых контактов с европейцами (англичанами и русскими) в середине XVIII в. существовало значительное имущественное расслоение. Впрочем, этнологи середины XX в. показали, что представления о собственности существуют у самых отсталых народов, только собственностью они могут считать то, что люди европейской культуры таковой не полагают, например песни (песня, сочиненная тем или иным членом племени, принадлежит исключительно сочинителю, может передаваться по наследству, и другим соплеменникам исполнять ее категорически запрещено).

⁴ Проповедник и религиозный реформатор рубежа XII и XIII вв. св. Франциск Ассизский положил начало так называемым нищенствующим орденам, члены которых, кроме обета бедности (понимаемой как отсутствие личной собственности, что не отменяло собственности коллективной, каковой считались земля, строения, одежда, продукты, книги и т. д.), давали клятву соблюдать абсолютную нищету, не иметь ни жилья, ни одежды, кроме одной рясы, ни обуви (отсюда иное название нищенствующих монахов — *босоногие братья*), не прикасаться к деньгам и жить в скитаниях, добывая пищу (но только ее, а не деньги на пропитание) подаянием. Для св. Франциска такая жизнь была подражанием евангельской бедности Христа и апостолов и означала абсолютную свободу (если у человека нет ни семьи, ни дома, ни имущества, ему ни о чём, кроме Бога, заботиться не нужно). В своих гимнах и проповедях св. Франциск, совершенно в духе рыцарских поэтов-трубадуров, воспевал Даму Бедность как возлюбленную.

- ⁵ Немецкий монах-доминиканец XIV в. Хайнрих Сузо принадлежал к течению так называемой немецкой мистики, приверженцы которой выше всего ставили личный контакт с Богом, эмоциональную преданность Ему. В стихах, в проповедях, в повседневной жизни Сузо обращался к Деве Марии и к Софии Премудрости Божией (они нередко сливаются у него в один образ) как к Прекрасной Даме, любимой женщине.
- ⁶ Алан Лилльский (иначе Алан де Инсулис, то есть Алан с Острова) — французский схоласт, крупнейший богослов второй половины XII—начала XIII в. Его теологические трактаты и латинские поэмы написаны изощренным языком, наполнены яркими образами, витийством, «плетением словес».
- ⁷ Св. Хильдегард Бингенская — немецкая средневековая духовидица, пророчица, известная также как выдающаяся врачевательница своего времени. Ее трактаты и особенно стихи представляют собой записи экстатических видений; ей не хватало слов, чтобы описать увиденное, она создавала неологизмы, заставляющие вспомнить футуристов начала XX в., пыталась даже изобрести новый алфавит для передачи ангельских речений.
- ⁸ *The Rape of the Lock* [*Похищение локона*] (1714 г.) — ироикомическая поэма английского поэта Александра Поупа, пародирующая *высокий эпос*.
- ⁹ В древнегреческой мифологии верховный бог Зевс прибегал к разным ухищрениям, дабы овладеть земными женщинами. Дочь финикийского царя Агенора Европу он похитил, превратившись в быка (в поздних вариантах мифа — послав за нею быка). Некоторые исследователи утверждают, что в первоначальной версии мифа Зевс и сошелся с ней в образе быка, подобно тому, как он это сделал, только приняв вид лебедя, по отношению к Леде, дочери спартанского царя Тиндарея. Большинство специалистов по мифологии полагают, что превращение Зевса в животных для соединения с земными женщинами есть отголосок тотемических воззрений, то есть присущих архаическим народам верованиям о происхождении от первопредка-животного.
- ¹⁰ Чьявана — легендарный индийский мудрец и аскет, персонаж *Махабхараты*. Вишвамित्रа — также великий легендарный отшель-

ник, советник царя Судасы (исторический прототип не установлен); считался составителем одного из разделов *Ригведы*. Тапас — один из этапов индийской аскезы, умерщвление плоти, выработка нечувствительности тела; по индийским верованиям, аскет, подчинивший себе тело и дух, овладевал космической силой и становился выше богов.

- ^{11*} Французский, итальянский, испанский и др. романские языки произошли от латыни. Лациум (совр. Лацио) — область в Средней Италии с центром в Риме.
- ^{12*} Кóмос (κῶμος) — в Древней Греции веселая процессия ряженных на празднестве урожая и сбора винограда, посвященном богу вина Дионису, обрядовое шествие с песнями, плясками, высмеиванием друг друга и встречаемых; филологи полагают, что комедия выросла из таких празднеств, и само это слово первоначально означало *песнь комоса*.
- ^{13*} Парáбасис (παράβασις), парáбаса — в древнегреческом театре прямое обращение хора к зрителям, которое не связано с действием и представляет собой комментарий автора к разыгранной пьесе, его суждения на злобу дня, выпады против политических деятелей, нападки на литературных противников и т. п. Парабасис был обязательным элементом древней аттической комедии.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

- ^{1*} Похититель огня, благодетель человечества, пострадавший за это от Зевса, Прометей и участник Троянской войны Паламед почитались в античном мире как мудрецы и, говоря языком современной этнологии, культурные герои, то есть те, кто создал и/или даровал людям различные полезные предметы и навыки. Прометей кроме огня дал людям разные ремесла, научил читать, писать, определять время года и приносить жертвы богам. Паламед изобрел (или усовершенствовал) алфавит, ввел числа, меры длины и веса, научил людей считать по годам, месяцам и дням, определять курс корабля по звездам, распределять ежедневную пищу на три приема и играть в шашки и кости. Слово *софист* (см. коммент. 5* к гл. VII) в значении

мудрец по отношению к указанным персонажам употреблено великим трагиком V в. до н. э. Эсхилом, создавшим трилогии о Прометее (до нас дошла только вторая часть — *Прометей прикованный*) и Паламеди (не сохранилась).

² Софист второй половины V в. до н. э. Гиппий из Элиды (область на западе Пелопоннеса), насколько можно судить, подвергал сомнению правомочность государственных законов, считая их насилием над человеком; те же законы, которые он определял как общезначимые — например, почитание родителей, — полагал божественными установлениями. Считался (или объявил себя) специалистом в сфере математики, астрономии, музыки, грамматики и других наук.

³ Гиппий был родом из Элиды, области, где находилась Олимпия. Платон в *Гиппии Малом* упоминает и о рыночных площадях, и о возвращении в Олимпию. В форму громкого хвастливого намека на возможность для него одержать победу на Олимпийских играх Гиппий облекает вполне очевидную мысль о том, что после очередного выступления перед толпой на рыночной площади он всегда может вернуться к себе домой, в Олимпию. Хейзинга, иронически обыгрывая манеру софистов, прибегает к риторической фигуре, основанной на *антилогии* (о чем речь будет идти несколько ниже). — *Коммент. пер.*

⁴ Продик Кеосский (Кеос — остров в группе Кикладских островов в Эгейском море), софист V в. до н. э., особо отличался среди других софистов интересом к языку, к функции слова, разрабатывал проблемы синонимии и омонимии. В преподавании особое внимание уделял обучению правильному употреблению слов и правилам спора. Драхма — здесь: серебряная монета в Афинах, содержащая 4,37 г серебра.

⁵ Горгий из г. Леонтины в Сицилии, софист, живший в V в. до н. э., в основном в Афинах, прославился своим трактатом *О природе, или О несуществующем*, где доказывал, что 1) ничего не существует; 2) если бы и существовало, то было бы непознаваемо; 3) если бы и было познано, то об этом ничего нельзя было бы сказать. Дельфы — город в Фокиде (область в Средней Греции), где находилось общегреческое святилище Аполлона.

- ⁶ Протагор из г. Абдеры во Фракии был основателем школы софистов; разъезжал по Греции, подолгу жил в Афинах. Протагор поразил своих современников тем, что впервые стал устраивать публичные философские диспуты и брать плату за обучение. От его произведений сохранились лишь незначительные отрывки, в том числе знаменитое изречение: «Человек есть мера всех вещей».
- ⁷ Диоген Синопский (ок. 412–323 до н. э.; Синоп — город на черноморском побережье Малой Азии) — знаменитый философ-киник.
- ⁸ Хрисипп — древнегреческий философ-стоик III в. до н. э., разрабатывавший проблему понятий; выступал с критикой софизмов.
- ⁹ Евтидем — софист конца V–начала IV в. до н. э., персонаж одноименного диалога Платона.
- ¹⁰ Элеаты — см. коммент. 23* к гл. VI.
- ¹¹ Теэтет — древнегреческий математик, родом из Афин, друг Платона, персонаж его диалогов.
- ¹² Парменид из Элеи — живший в VI в. до н. э. основатель школы элеатов, персонаж одноименного диалога Платона.
- ¹³ Мегарская школа философии, признававшая исключительно идеальное бытие и отрицавшая существование в действительности чего-либо, кроме идей, была основана учеником Сократа Эвклидом из Мегары (Мегара — город к западу от Афин) в начале IV в. до н. э., то есть позднее элейской школы или школы софистов.
- ¹⁴ Мим — комедийный жанр в античном театре, краткая сценка-диалог развлекательного или пасторального характера. Выходец из Сиракуз Софрон придал миму, до того бытовавшему в сицилийской народной комедии, законченную художественную форму. Мимы Софрона дошли до нас лишь в скудных отрывках.
- ¹⁵ Эпиметей — в греческой мифологии брат-близнец Прометея, его второе незадачливое я. Прометей приносит людям блага, Эпиметей — лишь беды, притом не по злому умыслу, а лишь по глупости. Это подчеркивается именами: Прометей означает *глядящий вперед, провидец*, Эпиметей — *глядящий назад, крепкий задним умом*. Согласно одному из мифов, который пересказывает Платон, Зевс поручил Эпиметею распределить между живыми существами различные качества. Эпиметей отдал все качества — быстроту, силу, ловкость и т. п. — животным, не оставив людям ничего, и потому-

то Прометей, дабы помочь человеку, похищает огонь. А Зевс — продолжает Платон, излагая, насколько можно судить, уже не миф, а собственную мысль, — через Гермеса, посланца богов, даровал людям стыд и правду, чтобы они не обижали друг друга и приобрели «политическое искусство». Современные филологи не находят в упомянутом диалоге Платона чего-либо юмористического.

- ¹⁶ *Менексен* — ранний диалог Платона, названный по одному из персонажей, молодому афинянину, ученику Сократа.
- ¹⁷ *Облака* — комедия великого афинского комедиографа Аристофана, впервые поставленная в 422 г. до н. э. Среди действующих лиц — Сократ, изображенный весьма карикатурно, как типичный софист, каковым философ никогда не был. В школе Сократа, *мыслильни*, учат выдавать черное за белое. Поступающим в школу Сократ предлагает выбрать между праведным и неправедным логосом (в русском переводе — «между Прямым и Кривым словом»; греческое λόγος чрезвычайно многозначно, означает и просто *слово*, и *суть*, *принцип бытия*) и доказывает, насколько неправедный логос лучше.
- ¹⁸ Каллик — греческий софист конца V в. до н. э., персонаж диалога Платона *Горгий*. Никаких его сочинений не сохранилось, и в науке до сих пор дебатруется вопрос, не вымышленное ли это лицо. Если верить Платону, Каллик полагал, что по природе право принадлежит сильному, который и может устанавливать это право для собственной пользы: законы существуют лишь для слабых, а сильные руководствуются эгоизмом. Называя подобную позицию немецким словом *Herrenmoral* [*мораль господ*], Хейзинга указывает на близость таких идей к позднему ницшеанству.
- ¹⁹ Марк Фабий Квинтилиан (I в.), прославленный римский оратор, был первым профессиональным преподавателем риторики, получившим государственное жалование. Его основной труд *Institutio oratoria* [*Наставления оратору*] был весьма популярен и повлиял на многих первоклассных писателей и поэтов того времени и позднее. Дион Хрисостом был знаменитым греческим (то есть грекоязычным) ритором, в молодости много разъезжал по всей Римской империи (греческий был языком культуры), выступая с так называемыми парадоксальными речами, например доказывая, что в Троянской войне победили не греки, а троянцы. Позднее отказался от подоб-

ных выступлений, принесших ему славу и прозвище Хрисостом (Златоуст), и занялся политическим красноречием, что в условиях империи означало либо безудержную лесть по отношению к императору, либо оппозицию. Дион выбрал последнее, за что был изгнан из Рима в 82 г., после чего вел жизнь бродячего философа, странствовал с посохом и котомкой и беседовал лишь с бедняками. Переворот в Риме в 96 г. вернул его на родину, в г. Пруса в Вифинии (область в Малой Азии), где он стал одним из первых граждан.

^{20*} Император Тит Флавий Веспасиан изгнал в 71 г. из Рима не всех философов, но лишь киников, в основном греков, людей, оппозиционно настроенных к императору и, по его мнению, склонных слишком уж обличать богатство и рассуждать о прежней славе Эллады, а также астрологов, притом не из-за неверия в астрологию, а наоборот, по причине веры в нее: предсказатели будущего могут быть опасны для властей.

^{21*} Арианство — названное по имени жившего в начале IV в. александрийского священника Ария (ум. 336) течение в христианстве. Его приверженцы не признавали, в отличие от сторонников ортодоксального учения, равенства лиц Св. Троицы и считали Бога Сына не единосущным, а лишь подобносущим Богу Отцу, высшим и совершенным, но всё же Его творением. Это направление пользовалось в начале — середине IV в. значительным влиянием при константинопольском дворе, и многие варварские германские племена, в том числе готы, через своих единоплеменников, служивших в качестве военных наемников в столице Империи, а также благодаря деятельности посылаемых императорами-арианами миссионеров, обратились в IV в. в христианство в арианской форме. Когда готы заняли в 416–419 гг. Испанию, основная часть местного населения сохранила ортодоксальную веру, и это привело к значительному напряжению между побежденными и победителями. В 589 г. короли вестготской Испании и готская знать перешли в католичество; диспут между богословами, представлявшими разные течения, был прелюдией к этому переходу.

^{22*} Герберт Орильякский, с 982 г. — архиепископ Реймский, в 999–1003 гг. — Папа Римский (Сильвестр II), прославился как светоч учености, молва упрекала его в чернокнижии и колдовстве. Он был

блестящим знатоком философии, математики, астрономии, считался изобретателем (или усовершенствователем) особых водяных часов, органа, небесного глобуса и многого другого. В диспуте с саксонским богословом и философом Ортриком (Отриком) из Магдебурга, происходившем при дворе императора Оттона II (основателем, или, точнее, возобновителем империи был отец Оттона II Оттон I, 912–973, король Германии с 936, король Италии с 952, император с 962; столицей Германского королевства считался Аахен, Итальянского — Равенна, всей Империи — Рим), Герберт участвовал, будучи преподавателем соборной школы в Реймсе. Период, охватывающий вторую половину X–начало XI в., многими историками именуется Оттоновским Возрождением, то есть эпохой подъема наук и искусств; в отличие от Каролингского Возрождения (см. ниже, коммент. 24* к настоящей главе), центрами этого Возрождения были не дворы правителей, а монастыри и епископские города.

^{23*} Физикой или даже физиологией в Средние века называли науку о природе вообще; математикой — и математику в собственном смысле, и астрологию, и магию, и чаще всего (как и здесь) — науку о числах как принципах мироздания, о священном значении чисел (обычные математические познания также входили в эту науку, но лишь как подготовительный этап), например: 1 — единство мира; 2 — душа и тело; 3 — Пресвятая Троица и т. п. При этом науки в целом считались лишь разделом философии, каковая, в свою очередь, была лишь низшей, пропедевтической ступенью богословия.

^{24*} Стремлением и целью всей жизни и деятельности Карла Великого было создание благоустроенного христианского государства, идеалом — Римская империя, но не языческая, а христианская, одним из способов достижения своих целей — активное распространение просвещения, причем для этого германца античное и христианское не противопоставлялись, но наоборот, сливались в едином знании, которым следовало овладеть. Интерес к античному наследию позволил историкам назвать эпоху Карла Великого и его ближайших преемников (вторая половина VIII–середина IX в.) Каролингским Возрождением. Желая возродить науки, сделать из своей столицы Аахена Новые Афины (Афины со времен Античности виделись как некий питомник наук, искусств и словесности), этот полуграмот-

ный варвар (до конца дней своих он, несмотря на постоянные упражнения, так и не научился писать) объединил вокруг себя образованнейших людей того времени: учителя детей Карла англосакса Алкуина, поэта и теолога вестгота Теодульфа, епископа Орлеанского (сер. VIII в.—821), историка лангобарда Павла Диакона, франка Эйнхарда (ок. 770—840) и многих других. При дворе Карла была создана придворная школа, готовившая кадры управления Империей, в 787 г. он издал указ (впрочем, так и не выполненный) об обязательном образовании для всех мальчиков свободных сословий. Увлечение Карла ученостью привело к созданию Палатинской Академии (Палатин — холм в Риме, где располагался императорский дворец, отсюда *палатинский* — *придворный, императорский* вообще), чего-то среднего между ученым сообществом и собранием друзей, где в свободной беседе, нередко во время пира, обсуждались богословские и философские вопросы, сочинялись и произносились латинские стихи и т. п. Члены этого кружка носили особые академические прозвища, подчеркивавшие единство античного и библейского духа: Алкуин, глава придворной школы и воспитатель сына Карла, короля Италии Пипина, звался Флакком (то есть Горацием), эпический поэт Ангильберт — Гомером, были там и Веселил (имя строителя первого Иерусалимского храма), и Иеремия, а сам Карл принял имя царя Давида, прообраза всех боголюбивых монархов. Следует отметить, что, несмотря на огромные усилия Карла, вся эта ученость не выходила за пределы его двора.

²⁵ По мнению современных исследователей, подобная система вопросов и ответов не только имеет определенный педагогический смысл, но и восходит к древней североевропейской традиции вопрошания (ср. сказанное Хейзингой выше о *Речах Вафтруднира* и *Речах Альвиса*).

²⁶ Знаменитый богослов и деятель Церкви XI в. кардинал Петр Дамиани, сын свинопаса, будучи прекрасно образованным человеком, блестящим проповедником и полемистом, резко отрицательно относился к любой учености, считая ее опасным уклонением от истинного благочестия. Он отвергал не только богословские спекуляции, но даже и грамматику: «Попробуйте просклонять слово *Бог* во множественном числе, не впадая в ересь!» — заявлял он.

^{27*} В XII в. во Франции увлечение науками, схоластикой, диспутами становится достаточно распространенным. Университетов еще не существовало, но были весьма популярные соборные школы (например, при соборе Парижской Богоматери), монастырские (например, при аббатстве Сен-Виктор) и множество частных, организованных известными преподавателями. За обучение в последних вносилась плата, что расценивалось многими современниками чуть ли не как святотатство, ибо знание считалось даром Божиим, продавать какой-то — кощунство. Пьер Абеляр был одним из популярнейших учителей и, судя по всему, человеком огромного самомнения и весьма неуживчивым. Он учился в Компьене у схоласта Росцелина, поссорился с ним, перебрался в Париж, где продолжил образование у архидиакона собора Парижской Богоматери (именно архидиакон надзирал за соборной школой), позднее — епископа Шалонского (этот сан давал положение пэра Франции), знаменитого богослова Гийома из Шампо (ок. 1068–1121), но вступил в полемику и с ним, победив своего учителя на диспуте. Уехав из Парижа, Абеляр основал собственную школу в Мелене, потом в Корбейле, затем снова вернулся в Париж, где стал даже на краткое время главой Парижской соборной школы, но затем Гийом сместил его и назначил на это место некоего неизвестного противника Абеляра. Тот снова уехал в Мелен, затем опять возвратился в Париж и, поскольку его противник возглавлял Парижскую школу, основал собственную, вне тогдашних пределов Парижа, на холме Св. Женевьевы, где вел занятия под открытым небом. Абеляр, как и его ученические современники, просто упивался атмосферой диспута, борьбы, споров. Сам Абеляр, сын рыцаря, заявлял: «Избрав оружие диалектических доводов среди остальных положений философии, я променял все прочие доспехи на эти и предпочел военным трофеям — победы, приобретаемые в диспутах». Преследования Абеляра, словившие его наконец, объясняются не его еретическими воззрениями (хотя обвиняли его — и совершенно несправедливо — именно в этом), но неприемлемой для придерживавшихся традиционных взглядов на богословие его оппонентов формой его учения, стремлением остро и парадоксально ставить вопросы (например, в его сочинении *Sic et Non* [Да и нет] открыто признается наличие

противоречий в *Писании*), давая при этом вполне ортодоксальные ответы.

- 28^o Nations — в средневековых университетах землячества, организованные по территориальному (но не национальному в современном смысле) принципу, например немецкое и пикардийское (Пикардия — область в Северной Франции) в Парижском университете.
- 29^o Осада замка — настольная игра с несколькими участниками на доске типа шахматной, где противники, переставляя фигуры, стараются взять в осаду друг друга.
- 30^o Картезианство (от латинизированного имени Декарта — Картезий), то есть учение Рене Декарта, находило огромное число последователей, но и немало противников; так, современник Декарта Пьер Гассенди (1592–1655) был сторонником атомистики, тогда как Декарт решительно отвергал существование мельчайших неделимых частиц материи. Во второй половине XVII–начале XVIII в. физики-картезианцы отрицали теорию дальнего действия, то есть передачи движения от одного тела к другому через пустое пространство, без посредства материи (на этом была основана ньютоновская теория тяготения), и отстаивали теорию ближнего действия, признающую передачу движения только через соприкосновение тел или через посредника — мировой эфир, вихри в котором создают гравитацию; гипотеза мирового эфира была отвергнута лишь в начале XX в.

В конце XVII в. во Франции разгорелся литературный спор между так называемыми *Anciens* (*Древними*) и *Modernes* (*Новыми*); название пошло от вышедшего в свет в 1688–1697 гг. четырехтомного труда известного писателя Шарля Перро (1628–1703) *Parallèles des anciens et des modernes en ce qui regarde les arts et les sciences* [*Параллель между древними и новыми, в том что касается искусств и наук*], где глава *новых* весьма запальчиво доказывал, что новая французская литература намного превзошла античную и нечего уделять внимание всякому старью. *Древние*, в частности Никола Буало (1636–1711), утверждали, что античная литература есть высшая и непревзойденная норма. Любопытно, что обе стороны апеллировали к великой литературе XVII в. — Пьеру Корнелью (1606–1684), Жану Расину (1639–1699), — но если первые заявляли, что высочайший

уровень этой литературы сам по себе уже говорит в пользу *Новых*, то вторые настаивали на том, что сей уровень достигнут благодаря неукоснительному следованию правилам античной поэтики.

Бурным нападкам и активной защите подвергались и гипотезы Ньютона, причем и много позднее его смерти. Споры шли о его теории гравитации (см. выше), оптических теориях (Ньютон настаивал на том, что свет состоит из частиц-корпускул, в XIX в. появилась волновая теория света, в начале XX в. снова вернулись к идее корпускул; Ньютон доказал, что белый цвет есть сумма всех цветов, тогда как его противники — включая, например, Гёте — заявляли, что первооснова всех цветов — черный). В третьей части своего основополагающего труда *Philosophiae Naturalis Principia Mathematica* [*Математические начала натуральной философии*] (1687 г.) Ньютон, исходя из факта вращения Земли, выдвинул и математически доказал предположение о том, что она сплюснута у полюсов, что вызвало возражения его оппонентов, скорее эстетического свойства: считалось, что шар — идеальная геометрическая фигура. Правда Ньютона была доказана измерениями лишь в XIX в., и тогда же (в 1879 г.) было доказано, что Земля не шар и — несмотря на близость вычислений Ньютона к реальности — не эллипсоид, а особое тело вращения, названное за отсутствием иных аналогий *геоидом*, то есть *землеподобным*.

В 1796 г. английский врач Эдуард Дженнер (1749–1823) предложил предупреждать оспу путем прививки человеку безвредной для него коровьей оспы, что обеспечит иммунитет к опасным видам этой болезни. Прививка производилась путем введения сывотки из крови переболевшей коровы (*vaccina* — лат. *коровья*). Эта идея вызвала бурную полемику по всему миру, причем не только в медицинских кругах (иные врачи сомневались в научной доказанности этого метода), породила протесты, бредовые слухи о том, что у привитых людей вырастают то ли рога, то ли хвост, обвинения в намерении неких темных сил, например католиков (в России — немцев), путем массовых вакцинаций погубить английский (русский) народ, избияния врачей и т. п. Следует отметить, что далеко не всё из перечисленного Хейзингой относится к XVII в., а и к XVIII, XIX и даже XX вв.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

- ¹ Марсий — в древнегреческой мифологии сатир (существо с человеческой головой и торсом, с козлиными или конскими ногами, лошадиным хвостом, козьими рожками или лошадиными ушами; сатиры считались необузданными похотливыми пьяницами), нашедший флейту (изобретательница этого музыкального инструмента богиня Афина бросила его, когда увидела, что при игре у нее безобразно раздуваются щеки) и достиг необычайного мастерства игры на ней. Возгордившись, Марсий вызвал на состязание самого Аполлона. Бог, играя на кифаре гармоничные мелодии, победил сатира, исполнявшего иступленную музыку, и содрал с него кожу.
- ² Средневековье — эпоха, когда были весьма распространены поэтические турниры, в которых принимали участие как рыцарские поэты — южнофранцузские трубадуры, северофранцузские труверы, немецкие миннезингеры (то есть *певцы любви*), воспевавшие в первую очередь прекрасных дам (расцвет этой поэзии приходится на XII–XIII вв.), так и, позднее (XIV–XVI вв.), бюргерские поэты-майстерзингеры (то есть *певцы-мастера*), сочинявшие стихи преимущественно религиозно-дидактического содержания. Около 1300 г. появилась анонимная немецкая поэма *Sängerkrieg* [*Война певцов*], посвященная поэтическим состязаниям в замке Вартбург в Тюрингии, Германия (время и состав участников этого события неясны, ибо среди персонажей поэмы упоминаются реальные миннезингеры, не бывшие в действительности современниками), и послужившая основой для новеллы Эрнста Теодора Амадея Гофмана *Der Kampf der Sänger* [*Состязание певцов*], оперы Рихарда Вагнера *Tannhäuser und der Sängerkrieg auf Wartburg* [*Тангейзер и состязание певцов в Вартбурге*], а также его оперы *Die Meistersinger von Nürnberg* [*Нюрнбергские майстерзингеры*].
- ³ *Война буффонов* — музыкальная полемика, происходившая в Париже в середине XVIII в. *Буффоны* — сторонники оперы-буфф — спорили с приверженцами классической оперы, процветавшей на сцене театра Гранд-Опера. Диспут носил не только эстетический, но и социально-политический характер: *буффоны* объявляли себя

выразителями вкусов народа и нападали на музыку Гранд-Опера как на придворное искусство.

⁴ В Древней Греции, особенно в Афинах, бог-кузнец Гефест считался небесным патроном кузнечного дела или близких к нему ремесел, например ювелирного. Афина считалась помощницей в гончарном деле, ткачестве и рукоделии, кораблестроении, покровительницей ремесленников и вообще рабочего люда; отсюда ее прозвище Эргане, то есть Работница.

⁵ Первоначально число Муз — дочерей Зевса и богини памяти Мнемосины, покровительниц поэзии, музыки, танца, наук и искусств в древнегреческой мифологии — было неопределенным (видимо, в ранние времена — три), но к III в. до н. э. устанавливаются их количество (девять) и распределение по функциям: Эрато — муза любовной поэзии, Эвтерпа — лирической песни, Каллиопа — эпической поэзии, Клио — истории, Полигимния — гимнической поэзии, Терпсихора — танца, Мельпомена — драмы, Талия — комедии, Урания — астрономии.

⁶ Во время испытания женихов (см. коммент. 9* к гл. IV) победителем должен был стать тот, кто пустит стрелу из лука Одиссея так, что она пролетит через двенадцать колец (или кожаных петель?), на которых были подвешены боевые секиры. Это удалось сделать только Одиссею.

⁷ Римская премия — учрежденная в 1803 г. во Франции государственная награда для поощрения молодых деятелей искусств, предназначавшаяся для того, чтобы они могли совершенствовать свое мастерство в Риме.

⁸ В Античности (да и в Средние века) пиры представляли собой не просто развлечение, но и особый ритуал общения; в частности, избирался руководитель (симпосиарх — букв. *начальник пира*), и его повеления (греч. *κελεύματα*) были обязательны для всех, неисполнение их вело к изгнанию из пиршественного зала.

⁹ Согласно преданию, Александр Македонский, завоевав в 334 г. до н. э. Малоазийский полуостров, отправился во Фригию (область на севере Малой Азии), в древнюю столицу некогда существовавшего (X–VIII вв. до н. э.) Фригийского царства — Гордион. Там находилась колесница основателя Гордиона, царя Гордия (во Фригии было

несколько царей с этим именем, какой из них имеется в виду, неясно, тем более что даты их жизни и правления неизвестны), и к дышлу этой колесницы Гордий некогда привязал ярмо, скрепив таким узлом, который никто развязать не мог. Существовало древнее поверье, что тот, кто развяжет этот узел, обретет власть над всей Азией. После ряда неудачных попыток проделать это Александр разрубил узел мечом.

¹⁰ Бог-творец индийской мифологии Тваштар (возможно, его имя и значит *творец*) почитается как небесный ремесленник (наподобие греческого Гефеста), создавший много важных и нужных для богов вещей, например железное оружие (для времени сложения мифа — II тыс. до н. э., эпохи бронзового века, нечто неслыханно дорогое) для Брихаспати (см. коммент. 14* к гл. I), по одному из вариантов мифа — коров для него же (с похищением этих коров связан целый цикл сказаний), и многое другое. Кроме того он создатель всех форм и явлений в мире, например, первых жениха и невесты, и даже богов: Тваштар — отец Брихаспати и Агни, дед Ашвинов — божественных близнецов, подателей благ, врачей, покровителей коней, разъезжающих по небу на золотой колеснице.

¹¹ Греческая мифология знает несколько вариантов сказания о Политехне и Аэдоне. Художник Политехн (*многоискусный*) и его жена Аэдона (*соловей*) состязались в мастерстве; проигравший Политехн в отместку жене обесчестил ее сестру Хелидону (*ласточку*). Та сообщила сестре о происшедшем, и тогда Аэдона убила собственного сына Итиса и скормила его мясо мужу, а затем, вместе с Хелидоной, схватила Политехна, связала его, обмазала медом и оставила на съедение мухам. В конце концов Зевс и Гера превратили Политехна в пеликана, Аэдону в соловья, а Хелидону в ласточку.

¹² В мифологиях многих стран и народов, но особенно — в германоскандинавской, присутствуют карлики-гномы (у скандинавов — цверги, альвы), искусные в горном деле и металлodelьческом ремесле. Герой германских сказаний — волшебный кузнец Виланд (так у континентальных германцев, у скандинавов — Велунд, у англосаксов — Веланд) в скандинавских версиях сказания назван *владыкой альвов*. Ему приписывалось создание многих волшебных или высокозначимых предметов (в частности, он выковал меч для Карла Ве-

ликого), и эти изделия отличались необыкновенным качеством (правда, рассказ о том, что мечи его настолько острые, что рассекают клочки шерсти, плывущие по воде, попадает в легенды о Виланде лишь в позднем Средневековье; первоначально изготовление мечей приписывалось кузнецу Регину, сковавшему такое оружие для своего питомца Сигурда-Зигфрида). Согласно эддической *Песне о Вёлунде* и норвежской *Sage о Тидреке*, Вёлунда захватил злой шведский конунг Нидуд и заставил его изготавливать искусные изделия, но тот, предварительно убив сыновей Нидуда и изнасиловав его дочь, улетел на крыльях, сделанных им из птичьих перьев. Ряд исследователей связывает последний сюжет с греческим сказанием о Дедале (возможно, этот сюжет попал на север Европы через посредство германских племен, имевших контакты с Римом). Афинский мастер Дедал (*искусный*), преследуемый за убийство своего племянника, мастерству которого он позавидовал, бежал на Крит к царю Миносу и построил для него дворец Лабиринт; за то, что он помог герою Тесею убить Минотавра (см. коммент. 7* к гл. III), Минос бросил его в темницу, но он улетел вместе с сыном Икаром при помощи крыльев, сделанных из воска и птичьих перьев. Икар поднялся слишком высоко, солнце растопило воск, и Икар упал в море, но Дедал достиг Сицилии. Сказание о муравье и нити звучит так: Минос, желая вернуть себе искусника, прибыл на Сицилию, где, как он предполагал, прятался Дедал, и попросил сицилийского царя Кокала продернуть нитку через раковину. Царь поручил это Дедалу, который привязал нитку к муравью и пустил того в раковину; в поисках выхода муравей вытянул и нить. Тогда Минос догадался, что Дедал прячется у Кокала. В конечном итоге Дедал всё же остался в Сицилии.

¹³ Юй и Хуанди — божества, культурные герои (см. коммент. 1* к гл. IX) китайской мифологии. Юй прекратил потоп, возведя ирригационные сооружения, научил людей рисоводству и многому другому. Хуанди изобрел топор, ступку, лук со стрелами, одежду, колесницу, лодку, некоторые музыкальные инструменты и т. д. В Древнем Китае мифологическая традиция очень рано переплеталась с исторической, и Юй, существо в образе двурогого дракона, стал в хрониках царем, родоначальником легендарной династии Ся. Хуанди,

зачатый от удара молнии, трехметровый великан с четырьмя лицами и четырьмя глазами, был, по мнению летописцев, государем, правившим с 2698 по 2598 г. до н. э.

- ¹⁴ Общегреческие игры (см. коммент. 35* к гл. III) включали музыкальные и поэтические состязания, но не соревнования в живописи и ваянии, однако самый факт стечения большого числа людей на играх привлекал и художников, и скульпторов, и писателей (есть сведения, что Геродот публично читал свою *Историю* на Олимпийских играх), демонстрировавших свои произведения. Характерно, что темы произведений, предложенные для конкурса, берутся из общегреческого фонда мифов и сказаний: о споре Одиссея и Аякса Теламонида за доспехи погибшего Ахилла (особый суд, состоявший из троянцев, должен был определить, кто из греков, то есть противников троянцев, более других достоин владеть оружием погибшего героя, и присудил его Одиссею; Аякс обиделся до такой степени, что даже после смерти отказался говорить со спустившимся в царство мертвых Одиссеем) или об амазонках — племени женщин-воительниц, с которыми сражались многие герои греческого эпоса.
- ¹⁵ Акротерий — скульптурное сооружение (статуя, изображение дерева), помещаемое над углом или на вершине фронтона здания. Ника — богиня победы в Древней Греции.
- ¹⁶ Слова *гильдия*, *цех* происходят от англосакс. *guild*, нем. *Zeche* — *пирушка*. В Средние века совместная трапеза, пир представляли собой форму социального общения, знак сплочения коллектива, равенства его членов. Например, переход из подмастерьев в полноправные мастера был возможен лишь после того, как претендент на статус мастера делал по всем правилам что-нибудь из тех изделий, изготовлять которые полагается данному цеху (от пива или ножа до ювелирного изделия). Этот предмет, называвшийся во Франции *главным изделием* (*chef d'œuvre*), оценивался советом старшин цеха, и, если его признавали сделанным по правилам, подмастерье был обязан устроить пир в честь старшин, после чего получал звание мастера.
- ¹⁷ Альбом Виллара дё Оннекура представляет собой одновременно книгу архитектурных эскизов, изображений с натуры (например,

льва, виденного автором в Венгрии), путевых заметок, изобретений и даже архитектурных споров. Характерным для Средневековья, эпохи неразвитого авторского сознания, является то, что эту сугубо частную книгу продолжили два ученика Виллара.

¹⁸ Само по себе устройство конкурсов на то или иное архитектурное сооружение не представляло ничего принципиально нового для Италии, подобные конкурсы устраивались с XIII в. В 1401 г. сам Филиппе Брунеллески участвовал в конкурсе на изготовление бронзовых дверей с рельефами для баптистерия (крещальни), но проиграл скульптору Лоренцо Гиберти (ок. 1378–1455). Строительство кафедрального собора Санта Мария дель Фьоре, начавшееся еще в 1294 г., являлось делом всего народа Флоренции. План собора менялся по ходу работ, хотя 19 ноября 1384 г. был проведен общегородской референдум, утвердивший окончательный проект храма с куполом. К 1418 г. был закончен барабан центральной башни, и Опере дель Дуомо (государственное флорентийское учреждение, ведавшее строительством собора) объявило конкурс на лучший проект купола. 17 декабря итоги конкурса были подведены, первое место получил проект Брунеллески, но ему было предложено воспользоваться некоторыми элементами проекта его главного соперника, занявшего второе место, — упомянутого Лоренцо Гиберти. Брунеллески и Гиберти назначались совместно главными архитекторами строительства. В честь завершения купола состоялось торжественное богослужение с участием самого папы 25 марта 1436 г., но реально строительство было закончено *церемонией последнего камня* 30 августа 1436 г.

¹⁹ Еще в XII в. многие города Италии добились самоуправления и вели борьбу с местными дворянами-землевладельцами за подчинение сельской округи. К концу XII–началу XIII в. борьба в Северной и Средней Италии, в частности во Флоренции, закончилась победой горожан, владельцы замков (их называли грандами) вынуждены были разрушить их и переселиться в город. Там, впрочем, распри между разными родами продолжались, и богатые и знатные члены городской коммуны строили дома-башни для собственной защиты.

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ

¹ См. коммент. 1* к гл. I.

² Гений (от лат. *gens* — *род*) — в римской религии первоначально божество-родоначальник, затем — бог мужской силы, олицетворение внутренних сил и способностей мужчины. Особо отправлялся культ гения главы семьи — в день его рождения приносились особые жертвы, рабы совершали приношения гению хозяина. Помимо людей, своих гениев имели местности, корпорации, воинские части и т. п. Существовал особый культ гения Рима и введенный Августом культ гения императора. Клятва гением императора считалась священной, и ее нарушение приравнивалось к оскорблению величества.

³ См. коммент. 2* к гл. VIII.

⁴ Принцепс (лат. *princeps* — *первый*) — в республиканском Риме председатель сената. Когда Гай Юлий Цезарь Октавиан в 31 г. до н. э. добился единоличной власти, он провел реформу управления и в 27 г. до н. э. стал пожизненным принцепсом (с той поры звание принцепса стало титулом главы государства), императором (первоначально — верховным главнокомандующим, монархическим титулом это сделалось именно тогда) и получил имя-титул Август (от лат. *augere* — *расширять, увеличивать*). Несмотря на абсолютно автократическую сущность своего режима Август сохранял видимость республиканских институтов, демонстративно подчеркивал неприязнь к единовластию, отказывался принять сан монарха и объявлял, что превосходит остальных римских граждан лишь авторитетом. Его преемники довольно быстро отказались от подобного политического лицемерия и объявляли себя не только владыками, но и живыми богами. В частности, весьма распространенным в I–III вв. было отождествление принцепса с Геркулесом (с Аполлоном сближал себя только Нерон, увлекавшийся музыкой и пением).

⁵ Бесправные — по-видимому, лица, не имеющие римского гражданства. Пролетарии — низший имущественный разряд в Древнем Риме, люди, не обладавшие никаким имуществом, кроме потомства (*proles*), не платившие налогов, не служившие в армии до военной реформы рубежа II и I вв. до н. э., не имевшие права занимать государственные должности (но обладавшие активным избирательным

правом); в эпоху Империи пролетариями нередко называли свободных бедняков вообще.

⁶ Pax Augusta (лат. букв. *Августов мир*) — выражение (и одноименное божество), означавшее состояние внутреннего мира, установленного Августом после прекращения гражданских войн, а также внешнего мира путем обеспечения безопасности границ, надежной их защиты. Следует отметить, что Август практически прекратил расширение Римской державы, сосредоточившись на укреплении ее рубежей. После его правления было не так уж много завоеваний — Британия, Дакия (на территории нынешней Румынии), кратковременные захваты в Месопотамии; кроме того, формальное увеличение Империи шло за счет превращения зависимых от Рима государств в провинции.

⁷ Триумф — ритуал торжественного вступления победоносного полководца с войском, трофеями, пленными в Рим и процессия от Марсова поля до Капитолия, где проводился торжественный молебен и вражеское оружие приносилось в дар Юпитеру Победителю. Обряд триумфа имел сакральный смысл: въезжавший на колеснице военачальник (существовал также малый триумф — *овация*, во время которой предводитель войска шел пешком) в особой тоге, с накрашенным красной краской лицом как бы воплощался в Юпитера. В республиканскую эпоху триумф присуждался сенатом, в имперскую — императором; со времен ближайших преемников Августа только сами принцепсы справляли триумф.

⁸ В оборонительных войнах, которые вел Рим, само существование Римского государства оказывалось под угрозой. Таковы вторжение галлов в Среднюю Италию в IV в. до н. э., Вторая Пуническая война в конце III в. до н. э. (см. также коммент. 2* к гл. VIII), успешно отбитое нападение варваров-германцев на Италию на рубеже II и I вв. до н. э., их натиск на Империю в IV–V вв., закончившийся ее падением.

⁹ Ипподром в новой столице Империи занимал на ранних этапах Восточно-Римского государства (IV–VII вв.) значительное место, как бы замещая и цирк (гладиаторские бои в христианское время были, безусловно, запрещены), и Форум Старого Рима. Следует отметить, что столица эта официально именовалась Новым Римом, иногда, скорее иносказательно, Константинополем, то есть Градом

Константина. Название *Византийская империя*, Византия (по городу Византий, на месте которого римский император Константин I Великий в начале IV века заложил Константинополь) государству, которое до своего падения в XV в. называлось Римской (или, в греческом произношении, Ромейской) империей, было дано историками XVIII в., желавшими отличить *хорошую* античную Римскую империю от *плохой* средневековой. Поскольку в Империи трон был, в идеале, выборным, провозглашение императора производилось сенатом (это была к тому времени совершенно безвластная, хотя и почетная коллегия), войском и народом, который воплощался в так называемых партиях цирка, именовавшихся *демосами* (во множественном числе; от греч. δῆμος, *демос* — *народ*). В соответствии со сложившимся к описываемому времени произношением в византинистике для обозначения этих партий принят термин *димы*. Димы были и спортивными клубами, объединявшими как возниц, так и служителей цирка и болельщиков, и некими обществами взаимопомощи, заботившимися, например, о достойном погребении своих сочленов, об их вдовах и сиротах, по димам организовывалось городское ополчение. Димы не только одобряли избрание императора (это было номинальной процедурой), но и имели право через своих выборных руководителей (демархов) высказывать владыке свои просьбы. Всего партий цирка было четыре, они именовались по цветам одежды возниц: синие, зеленые, красные, белые; первые две партии были основными. После подавления восстания *Ника* (то есть *Побеждай!*) в 532 г., направленного против императора Юстиниана (Петр Флавий Савватий Юстиниан I, 482 или 483–565, император с 527 г.), димы были распущены, вскоре восстановлены, но с сильно урезанными правами, и постепенно сошли на нет.

¹⁰ *Grands rhétoriciens* [*Великие риторы*] — поэтическая школа XV–XVI вв. во Франции и Нидерландах, связанная с бургундской придворной культурой. Произведения этой школы отличались аллегоризмом и усложненной версификацией. *Великие риторы* считали поэзию *второй риторикой*, то есть красноречием, облеченным в замысловатую форму. Большинство *великих риториков* жили в XV в. (бургундский поэт и хронист Жан Молине умер в 1507 г.), но их традиции продолжались и в XVI в.: поэт Жан Лёмёр дё Бельж (то есть из Бельгии), ученик Молине.

- ¹¹ Пасторальный жанр — воспевание пастушеской жизни (лат. *pastor* — *пастух*), протекающей в Аркадии, мало напоминающей реальную область в Греции, вдали от соблазнов цивилизации, наедине с природой, жизни неиспорченной, чистой, возник еще в греческой Античности, вершины достиг в *Буколиках* (*Пастушеских стихотворениях*), они же *Эклоги* (*Избранные*), Вергилия, был популярен в позднем Средневековье и — особо — в эпоху Ренессанса. Во времена Возрождения пастораль пользовалась успехом как по причине того, что это был освященный Античностью жанр, так и ввиду стремления уйти из жестокого и кровавого окружающего мира: конец XV–XVI в. — эпоха Итальянских войн, опустошавших Апеннинский полуостров. Образцом ренессансной пасторали считается *Arcadia* [*Аркадия*], поэма с большими прозаическими вставками, принадлежащая перу Якопо Саннадзаро, начатая в 1490 г. и окончательно завершенная в 1502 г. Завершает пасторальный жанр XVI в. трагикомедия *Il pastor fido* [*Верный пастух*], созданная в 1600 г. падуанским профессором красноречия Джованни Баттистой Гуарини.
- ¹² В Испании в течение 1508–1546 гг. вышло 12 частей романа об Амадисе Галльском, написанного в конце XIII в. и получившего популярность в XIV в., а вне Испании даже позднее. В этом произведении центр тяжести сюжета лежит в сфере галантной любви и авантюрной фантастики.
- ¹³ Весьма популярный сборник новелл *Heptameron* [*Гептамерон* (*Шестоднев*)], принадлежащий перу сестры короля Франции и супруги короля Наваррского Маргариты и вышедший впервые в свет в 1558 г., посвящен в первую очередь любви. Персонажи *Гептамерона* спорят о ней и иллюстрируют свои мнения — фривольные и суровые, христианские и основанные на платонизме — рассказами.
- ¹⁴ Хьюго де Гроот, писавший под латинизированным, как полагалось в научных кругах, именем Гуго Гроций, в труде *De iure belli ac pacis* [*О праве войны и мира*], впервые вышедшем в свет в 1625 г., систематически изложил (отдельные идеи высказывались еще в Античности) принципы теории естественного права, источником которого он считал природу человека, — принципы, диктующие стремление к мирному общежитию, организованному согласно принципам разума.

- ¹⁵ Пор Руаяль — парижское аббатство, ставшее во второй половине XVII в. центром янсенизма, течения во французском и нидерландском католицизме, близкого в определенных отношениях к протестантизму и названного по имени основателя — голландского теолога Корнелия Янсения (Янсена). Янсенисты критиковали оптимистические воззрения на свободу воли, за что тезисы Янсена подверглись церковному осуждению еще в середине XVII в. Обостренное чувство личной греховности, готовность к мученичеству, противостояние королевскому деспотизму (Людовик XIV считал янсенистов личными врагами) и безнравственной политике и религиозной практике главных оппонентов, иезуитов, — всё это делало данное течение привлекательным для людей с чуткой совестью и сильным интеллектом. Физики Блез Паскаль и Антуан Арно, логик Пьер Николь, педагог Клод Лансло были членами общины Пор Руаяль, к ней тяготел великий драматург Жан Расин. Янсенисты, глубоко озабоченные проблемой греха и искупления, выступали против мягкой исповедальной практики иезуитов, требовали публичной исповеди, а также длительных и унижительных аскетических упражнений для кающихся грешников.
- ¹⁶ На портрете кисти голландского художника первой половины XVIII в. Корнелиса Трооста лицо нидерландского врача и естествоиспытателя Хермана Бурхааве обрамляют пышные длинные волосы (Амстердам, Рейксмузеум).
- ¹⁷ Бернар Лё Бовье дё Фонтенель, французский писатель и философ, член и неперменный секретарь Французской академии, активный участник спора *Древних и Новых* (см. коммент. 30* к гл. IX) на стороне последних, в трактате *Entretiens sur la pluralité des mondes* [*Беседы о множественности миров*] отстаивал идеи Джордано Бруно о бесконечности Вселенной и множественности миров, населенных разумными существами.
- ¹⁸ В 1900-х гг. в музыке происходит радикальное обновление языка и стиля (атональный принцип композиции, додекафония), прежде всего в произведениях Новой венской школы: Арнольда Шёнберга, его учеников Антона Веберна и Альбана Берга.
- ¹⁹ По рисункам скульптора и художника Джона Флэксмана (1775–1826) английский керамист, изобретатель нескольких разновидностей фаянса Джосайя Веджвуд (1730–1795) создавал рельефы в ан-

тичном стиле. Уильям Эдамс (1745–1805), ученик Веджвуда, родоначальник династии английских мастеров керамики.

- ^{20*} *The Castle of Otranto* [*Замок Отранто*] (1764 г.) — первый из так называемых *готических романов* (*черных романов, романов ужасов*), где непременно наличествуют приключения, ужасы, мистика, а в центре повествования — демоническая личность.
- ^{21*} Мир рыцарской культуры охватывает период от второй половины XII в., когда творил рыцарь-трубадур из Южной Франции Бертран дё Борн, до начала XIV в. (Данте умер в 1321 г.). Сами представители этой культуры совершенно не должны были обязательно принадлежать к аристократии: среди трубадуров встречаются дети рыбаков, сапожников, истопников.
- ^{22*} *Imitatio* рассматривается не просто как *подражание*, но как принцип поведения и жизнеустройства, заключающийся в следовании высокому образцу, возвращая нас к *Imitatio Christi* Фомы Кемпийского.
- ^{23*} С именем Оссиана (правильнее — Ойсина), легендарного ирландского сказителя и воина III в., связана одна из крупнейших литературных мистификаций. Шотландец Джеймс Макферсон (1736–1796) в 1760 г. опубликовал *Fragments of ancient poetry, collected in the Highlands of Scotland, and translated from the Gaelic or Erse language* [*Отрывки из древней поэзии, собранные в горах Шотландии и переведенные с гэльского или ирландского*], сборник стихотворений, якобы записанных Макферсоном в Горной Шотландии и переведенных им с гэльского (гэлы — кельтский народ, коренное население Горной Шотландии) на английский. Возможно, среди них и были какие-то записи местного фольклора, но в основном этот сборник был оригинальным сочинением самого Макферсона. Стихотворения понравились публике, и в 1761 г. Макферсон выпустил в свет сочинение *Fingal, an Ancient Epic Poem in Six Books, together with Several Other Poems composed by Ossian, the Son of Fingal, translated from the Gaelic Language* [*Фингал, древняя эпическая поэма в шести книгах, и некоторые другие стихи, сочиненные Оссианом, сыном Фингала, переведенные с гэльского языка*]. Эта книга имела невероятный успех, была переведена на множество языков, ею восхищались не только Наполеон, но и Гердер и Гёте (последний, впрочем, вскоре разочаровался и объявил *Оссиана* плохой литературной поддел-

кой). В эпоху предромантизма, когда резко возрос интерес к фольклору, к древним преданиям, к собственному (не античному) прошлому, но аутентичные тексты не были еще известны, подобная мистификация оказалась весьма популярной. Хотя сомнения в подлинности Оссианова творения высказывались с момента публикации (так, еще при жизни Макферсона было установлено, что Оссиан-Ойсин был не гэлом, а ирландцем), полностью доказательства подделки были получены лишь к концу XIX в.

24* Манчестерская школа — экономическое течение, оформившееся как идеология созданной в 1839 г. в Манчестере в Англии *Лиги против хлебных законов* и теоретически разработанное уроженцами Манчестера Ричардом Кобденом и Джоном Брайтом. Манчестерцы выступали против протекционизма в экономике (в частности, против высоких ввозных пошлин на зерно, защищавших английских землевладельцев, но препятствовавших поступлению в страну дешевого хлеба с континента), за свободную торговлю, за неограниченную конкуренцию.

25* Ношение длинных панталон в эпоху Французской революции имело социальный и политический смысл. Низшие слои населения, носившие такую одежду, именовались (и именовали себя) санкюлотами (фр. *sans culottes* — *без кюлотов*, то есть коротких, чуть ниже колена, штанов) и противопоставляли себя, как истинные революционеры и патриоты, аристократам, чьей одеждой и были кюлоты.

26* *Incroyables* (фр. *невероятные*) — аристократические щеголи времен Директории (период 1795–1799 гг., когда во главе Французской республики стояло правительство из пяти директоров), чей костюм повторял в окарикатуренном виде английскую моду XVIII в. В бытовой среде времена Директории являлись периодом увлечения разнообразными причудами моды, жаждой развлечений в светском обществе, вообще возрождением светского общества — всё это было реакцией на времена якобинской диктатуры, террора и революционного аскетизма.

27* *Kostlijk Mal* [*Дорогая глупость*] (1622) — поэтическая сатира на моду, принадлежащая перу нидерландского писателя Константейна Хейгенса (1596–1687). Бутада (фр. *boutade* — *причуда, прихоть; остроумный выпад*) — вспышка, каприз; импровизированный балет или музыкальная фантазия.

- ²⁸ *Merveilleuses* (фр. чудесные, восхитительные) — поклонницы женской моды времен Директории, отличавшейся, как и в случае с *incroyables* (невероятными), эксцентрической откровенностью и вызовом революционной морали.

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ

- ¹ *Мельница* — одна из старейших игр в Европе, особенно популярная во времена Средневековья. Двое игроков пытаются взять или запереть расставленные на особо расчерченной доске шашки друг друга.
- ² Американец Эли Калбертсон (1891–1955) изобрел особо популярную систему игры в бридж.
- ³ N. V. (Naamloze Vennootschap) — Анонимное акционерное общество, ААО. — *Коммент. пер.*
- ⁴ Немецкий деятель Просвещения Йоганн Йоахим Винкельманн (1717–1768) выпустил в свет в 1764 г. *Geschichte der Kunst des Altertums* [*Историю искусств древности*], в сущности первый историко-искусствоведческий труд (до того существовали лишь жизнеописания художников), в котором античное искусство объявлялось абсолютным идеалом, притом не только сугубо эстетическим: «благородная простота и спокойное величие» античного искусства выполняли и выполняют жизнестроительные задачи — облагораживают действительность, умиряют страсти и тревоги. Английский эссеист, писатель и теоретик искусств XIX в. Джон Раскин (1819–1900) настаивал на необходимости преодолеть отчуждение человека через приобщение к творчеству, его идеалом было Средневековье, когда производственная деятельность, ремесло, были и искусством.
- ⁵ *Пуэрилизм* (от лат. *puer, отрок*) — в противоположность самозабвенной игре ребенка — поведение безответственного, несдержанного подростка.
- ⁶ В эпоху Французской революции весьма характерным для активных революционеров (террорист в те времена — сторонник революционного террора, осуществляемого от имени государства, проводник и участник подобных действий в качестве законодателя, судь, прокурора) или тех, кто хотел таковыми казаться, была смена

имен. Имена нередко брались из античной истории (например, Франсуа Ноэль Бабёф принял имя Гай Гракх Бабёф), что символизировало как преклонение перед Античностью, так и разрыв с христианской традицией. Тот же разрыв выразился во введении в 1793 г. так называемого республиканского календаря. В соответствии с ним год, начинающийся 22 сентября (21 сентября 1792 г. была упразднена королевская власть, и следующий день был объявлен первым днем первого года Республики), делился на 12 месяцев по 30 дней и 5 (или 6) дополнительных дней; месяцы, получившие новые названия, например, *термидор* — *дар тепла*, подразделялись на три декады, дни именовались по порядковому номеру, например септидй (то есть седьмой день), десятый — декадй — объявлялся выходным, празднование воскресенья воспрещалось; кроме того, каждый день был посвящен какому-либо растению или предмету, например септидй — лишайнику.

- ⁷ В британской Палате лордов, кроме пэров, заседавших по праву наследования (в середине XX в. появились пожизненные пэры из числа видных деятелей науки и искусства, известных отставных политиков), присутствуют пэры по должности: так называемые *судебные* (члены высших судов) и *духовные* лорды (члены высшей иерархии Англиканской церкви — архиепископ Кентерберийский, являющийся духовным главой англикан, архиепископ Йоркский и 40 епископов). В 2000 г. наследственное пэрство отменено в Великобритании.
- ⁸ *Pacta sunt servanda* [Договоры должны выполняться] — важнейшее, почти основополагающее положение международного права, впервые было провозглашено Церковью (не государственной властью) на поместном Карфагенском соборе 483 г.
- ⁹ Карл Шмитт (1888–1985 г.) — немецкий юрист, специалист по государственному праву правоконсервативного, крайне националистического направления.
- ¹⁰ Невилл Чемберлен (1869–1940), премьер-министр Великобритании, был сторонником *умиротворения*, то есть уступок Германии, даже после начала Второй мировой войны 1 сентября 1939 г. (Великобритания вступила в войну 3 сентября). Военные неудачи Англии заставили Чемберлена уйти в отставку в мае 1940 г., и он был заменен Черчиллем, непримиримым противником нацистской Германии.

КОММЕНТАРИИ К ПРИМЕЧАНИЯМ

ГЛАВА ПЕРВАЯ

- ¹ *Метектический* — от греч. μέθεξις, *участие*; *миметический* — от μίμησις, *подражание, воспроизведение, изображение*.

ГЛАВА ВТОРАЯ

- ¹ *Lusus* (лат. *игра*) совершенно случайно созвучно имени Луз (*Lusus*). У всех народов мира встречается обычай именовать племена по родоначальникам; это бывало и в истории (название этноса *узбеки* по жившему в XIV в. вождю группы тюркских племен хану *Узбеку*), но чаще — в мифах (например, легендарный Латин, царь племени латинов).
- ² В немецкой лингвистической науке XIX в. термином *индогерманский* обозначали индоевропейский язык. В прошлом веке было доказано существование не позднее III тысячелетия до н. э. единого предка языков индоевропейской семьи. Распространенные в Восточном Средиземноморье диалекты этого гипотетического праязыка называли эгейскими. Ныне в праиндоевропейском языке выделяют три ветви, причем греческие языки (диалекты), существовавшие задолго до сложения единого древнегреческого языка, относят к центральной ветви (группе).
- ³ Каталанский язык — язык каталанцев (каталонцев), коренного населения Каталонии, области в Северо-Восточной Испании. Провансальский язык, называемый также окситанским, или старопровансальским, — язык (или группа диалектов) населения Южной Франции (не только области Прованс) в Средние века; имел развитые литературные формы, на нем создана поэзия трубадуров; после завоевания Южной Франции северными французами в XIII в.

начал приходить в упадок и к XIX в. сохранился лишь в качестве языка устного общения в сельской местности. В конце XIX в. южнофранцузские интеллигенты предприняли попытку возродить провансальский язык; на этом так называемом новопровансальском языке создавалась поэзия, сегодня его пытаются использовать в печати, на радио и телевидении, но коммуникативную роль этот язык утратил. Ретороманцы — группа народов, языки которых образуют особую подгруппу романских языков; всего существует три ретороманских этноса — фриулы (около 700 тыс. человек) и ладины (то есть латины, около 20 тыс.) в Италии и романши (то есть римляне, около 50 тыс.) в Швейцарии; являются романизованными потомками альпийских племен ретов, завоеванных Римом на рубеже н. э. В середине XIX в. возникли представления об изначальном единстве всех ретороманских народов и предпринимались попытки создания единого ретороманского литературного языка. Современные исследователи склоняются к версии гетерогенного происхождения каждого из названных народов; литературные формы языка существуют лишь у романшей.

⁴ Фризы — этнос в Нидерландах, в основном в провинции Фрисландия, численностью около 400 тыс. человек. Известен с первых веков н. э. Сохранились памятники средневековой письменности на древнефризском языке. В настоящее время фризы в значительной мере ассимилированы голландцами. Хейзинга сам был по этническим корням фризом.

⁵ Созданный в XIII в. в Исландии трактат об искусстве поэзии скальдов *Младшая Эдда* содержит пересказ многих древнескандинавских мифов. В первой части трактата — *Видении Гюльви* — среди прочего рассказывается, как бог-громовержец Тор, Локи — бог-обманщик, бог зла, и юноша Тьяльви отправились в путешествие и добрались до города Утгарда (в скандинавской мифологии — *внешний мир*, обитель демонов, великанов, нечистой силы), где правил Утгард-Локи. Тот предлагает гостям поучаствовать в состязаниях. Локи соревнуется с неким Логи (это имя значит *огонь*) в том, кто быстрее съест мясо, Тьяльви — с Хуги (*мысль*) в беге, и оба проигрывают. Тору предлагают выпить рог в три глотка, поднять с земли кошку и побороться со старухой по имени Элли (*старость*). В роге после трех глотков еще остается напиток, у кошки Тор сумел ото-

рвать лишь одну лапу от пола, старуха заставила упасть его на одно колено. Потом Утгард-Локи объяснил гостям, что Логи — действительно огонь, Хуги — мысль и опередить их невозможно; что же касается действий Тора, то выясняется, что рог был соединен с морем, кошка — это Мировой Змей, опоясывающий Землю, а старуха — старость, так что Тор совершил то, чего никому не удавалось: в три глотка понизил уровень океана, приподнял Мирового Змея и хотя не победил, но и не был побежден старостью.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

- ¹ Дике — в древнегреческой мифологии богиня справедливости, дочь Зевса и богини правосудия Фемиды; она следует с мечом в руках за преступником и карает его.
- ² *Речи Фьэльсвинна* — песнь по типу эддической, дошедшая до нас в *Саге о Херварде*, принадлежащей к сагам о древних временах (см. коммент. 25* к гл. III).
- ³ Эскимосы карибу — особая этнокультурная группа эскимосов, обитающая в канадской тундре к западу от Гудзонова залива; в отличие от большинства эскимосов, рыболовов и охотников на морского зверя, — бродячие охотники на карибу (американских диких северных оленей).
- ⁴ В 1932 г. всю Америку всколыхнуло так называемое дело Линдберга. У знаменитого американского летчика Чарлза Линдберга, в 1927 г. впервые перелетевшего Атлантику, был похищен единственный малолетний сын. Когда несчастный отец внес огромный выкуп, выяснилось, что мальчик уже давно мертв. После беспрецедентной по размаху полицейской акции был арестован и предан суду по обвинению в похищении и убийстве Чарлза Линдберга-младшего некий Бруно Ричард Хауптман, неоднократно судимый, эмигрант из Германии. Он был признан виновным и приговорен к электрическому стулу. Процесс вызвал огромный резонанс в США, многие сомневались в основательности доказательств вины Хауптмана, ходили слухи, что показания из него были выбиты, немецкая националистическая пресса объявила процесс Хауптмана «еврейскими происками», направленными против «истинного арийца» и т. п.

ГЛАВА ПЯТАЯ

¹ В 1916 г. Китай (с 1911 г. — республика) фактически распался на ряд территорий, в каждой из которых правящие группировки претендовали на власть над всей страной. На юге, в провинции Гуандун с главным городом Гуанчжоу (европейское название — Кантон), укрепилось правительство, образованное партией Гоминьдан (национальная партия) во главе с Сунь Ятсеном (до его смерти в 1926 г.) и Чан Кайши (правильнее — Цзян Цзяши). В дела Китая постоянно вмешивалась Япония: в 1932 г. в Маньчжурии (Северо-Восточный Китай) с помощью японской армии было создано марионеточное государство — империя Манчжоу-Го. В 1937 г. началась японо-китайская война (до 1945 г.), в ходе которой большая часть Китая была оккупирована японцами; Гуанчжоу был взят в 1938 г.

ГЛАВА ОДИННАДАТАЯ

¹ Фердинанд Хёйк — герой авантюрного романа *De Lotgevallen van Ferdinand Huysck* [*Положения Фердинанда Хёйка*] (1840), созданного нидерландским писателем Якобом ван Леннепом.

ГЛАВА ДВЕНАДАТАЯ

¹ Пьёше-Фер Бернар, настоящее имя Андре Антуан Бернар дё Сэнте (1751–1818), член конвента во время Французской революции, сменил свои два имени на Пьёше-Фер и отбросил вторую часть своей фамилии (ассоциировавшуюся со словом *святые*). День св. Андрея, 30 ноября, приходился на десятый день месяца фримера французского революционного календаря и знаменовал собою праздник железной *киркомотыги* (фр. *piochefer*). Новым именем Пьёше-Фер Бернар желал подчеркнуть твердость своих революционных принципов. Он был сторонником Робеспьера и после падения последнего, при Наполеоне, отошел от политической деятельности, вернул себе прежнее имя и стал судьей; после восстановления монархии изгнан из страны как голосовавший за казнь Людовика XVI.

ХРОНОЛОГИЯ ЖИЗНИ И ТВОРЧЕСТВА ЙОХАНА ХЕЙЗИНГИ*

- 1872 7 декабря родился в Гронингене
- 1874 15 июля смерть матери, урожд. Якобы Тонкенс (р. 1841)
- 1876 26 июля его отец, профессор физиологии, Дирк Хейзинга (1840–1903) женится на Харманне Маргарете де Кок (1847–1910)
- 1879 Сентябрь: громадное впечатление от студенческого костюмированного праздника, изображавшего вступление графа Эдзарда в Гронинген в 1506 г.
- 1884 3 июня: для общей с братом Якобом (1870–1948) коллекции монет получает в подарок от деда, меннонитского проповедника, Якоба Хейзинги (1809–1894), динарий времен короля франков Людовика I Благочестивого (778–840) и в придачу — наставление неукоснительно блюсти свой нравственный долг
- 1885 Сентябрь: поступление в гимназию
- 11 ноября: рождение сводного брата Хермана (ум. 1903)
- 1891 15 марта: исповедь и крещение в меннонитской общине
- 25 июня: последний выпускной экзамен в гимназии
- Сентябрь: поступление в Гронингенский университет на отделение нидерландистики
- 1893 26 октября: кандидатский экзамен
- 1895 5 июня: докторский экзамен; семестр в Лейпцигском университете
- 1897 7 апреля: преподаватель в средней школе в Хаарлеме
De vidusaka in het Indisch tooneel [*Видушака в индийском театре*]

* Составлено на основе: *Chronologie van voornaamste gebeurtenissen en geschriften*, in: Anton van der Lem. *Johan Huizinga. Leven en werk in beelden & documenten* [Антон ван дер Лем. *Йохан Хейзинга. Жизнь и творчество в иллюстрациях & документах*]. Wereldbibliotheek, Amsterdam, 1993.

- 1899 Октябрь: путешествие в Италию
- 1902 24 марта: женитьба на Мэри Винцентии Схорер (1877–1914)
Лето: посещение выставки *Les Primitifs Flamands à Bruges* [Фламандские примитивы в Брюгге]
- 1903 6 января: смерть сводного брата Хермана
16 января: приват-доцент по индуистике в Амстердамском университете
19 марта: рождение дочери Элизабет (ум. 1995)
15 мая: смерть отца Дирка Хёйзинги
Публикации о буддизме
- 1905–1914 Профессор всеобщей и отечественной истории в Гронингском университете
- 1905 5 января: рождение сына Дирка (ум. 20 марта 1920 г.)
4 ноября: получение звания профессора; инаугурационная речь: *Het aesthetische bestanddeel van geschiedkundige voorstellingen* [Эстетическая составляющая исторических представлений]
De orkomst van Haarlem [Становление Хаарлема]
- 1906 3 августа: рождение сына Леонарда (ум. 9 июня 1980 г.)
- 1908 17 июня: рождение сына Якоба (ум. 1994 г.)
23 апреля посещение в Генте бельгийского историка Анри Пиренна (1862–1935)
- 1910 20 января смерть его второй матери Харманны Маргареты Хёйзинга-Де Кок
Работы по истории Хаарлема
Uit de voorgeschiedenis van ons nationaal besef [Из предыстории нашего национального сознания]
- 1912 21 августа: рождение дочери Херманны Маргареты (ум. 11 января 1988 г.)
De beteekenis van 1813 voor Nederland's geestelijke beschaving [Значение 1813 года для духовной истории Нидерландов]
- Речь в память Филипа Сидни (1554–1586)
- 1914 21 июля: смерть жены Мэри Винцентии Хёйзинги-Схорер

- 28 октября: профессор всеобщей истории в Лейденском университете
Работа об истории университета с 1814-го по 1914 г.
- 1915 27 января: инаугурационная речь
1 мая: квартира в Лейдене
Сентябрь: редактор журнала *De Gids*
Over historische levensidealen [Об исторических жизненных идеалах]
- 1916 28 апреля: член Королевской Академии наук
De kunst der Van Eyck's in het leven van hun tijd [Искусство ван Эйков в жизни их времени]
- 1918 *Mensch en menigte in Amerika* [Человек и массы в Америке]
- 1919 *Herfsttij der Middeleeuwen* [Осень Средневековья]
- 1920 20 марта: смерть сына Дирка
- 1924 *Erasmus* [Эразм]
- 1925 1 июля: смерть друга Хейзинги художника Яна Фета (р. 1864)
- 1926 14 апреля–19 июня путешествие по США
Tien studiën [Десять набросков]
- 1927 *Amerika levend en denkend* [Америка живущая и думающая]
Leven en werk van Jan Veth [Жизнь и творчество Яна Фета]
- 1929 11 ноября: глава отделения словесности Королевской Академии наук
Cultuurhistorische verkenningen [Исторические разыскания]
- 1930 Апрель–май: приглашенный доцент в Сорбонне
Декабрь–май 1931 г.: лекционное турне по Нидерландской Индии
- 1932 Лекции в Кёльне, Марбурге и Мюнстере
Alanus de Insulis [Алан Лилльский]
Holländische Kultur des siebzehnten Jahrhunderts [Голландская культура XVII столетия]
- 1933 Январь: две лекции в Берлине

8 февраля: речь в качестве ректора Лейденского университета

11 апреля: отказывает от пребывания в университете главе германской делегации нацисту фон Леерсу

16 июня: смерть Перси С. Аллена (р. 1869), исследователя Эразма (1466/69–1536)

9 октября: разрыв с многолетним другом Андре Йоллесом (1874–1946), учившимся и работавшим в Германии, в 1933 г. вступившим в нацистскую партию

Октябрь: член Commission internationale de coopération intellectuelle [Международной комиссии по интеллектуальному сотрудничеству]

Uitzichten: 1533, 1584 [Перспективы: 1533, 1584]

Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur [О границах игры и серьезности в культуре]

Die Mittlerstellung der Niederlande [Срединное положение Нидерландов]

Burgund. Eine Krise des Romanisch-Germanischen Verhältnisses [Бургундия. Кризис романо-германских отношений]

Een praegothieke geest: Johannes van Salisbury [Доготический ум: Иоанн Солсберийский]

1934 Лекции в летнем университете в Сантандере, в Испании

Nederland's Geestesmerk [Духовный признак Нидерландов]

1935 8 марта: доклад *О кризисе культуры* в Брюсселе

In de schaduw van morgen [Тени завтрашнего дня]

Abaelard [Абеляр]

1936 17 марта: лекция на Студенческой конференции в Воудсхотене о задачах истории

Доклады и статьи по случаю 400-летней годовщины смерти Эразма

1937 7 января: свидетель на бракосочетании принцессы Юлианы и принца Бернхарда

23 февраля: лекция *The Play Element of Culture* [Игровой элемент культуры] в Варбургском институте в Лондоне

- 27 февраля: присуждение почетной степени доктора Оксфордского университета
- 4 октября: бракосочетание с Аугюстой Схёлвинк (1909–1979)
- De wetenschap der geschiedenis* [Наука истории]
- 1938 *Homo ludens* [Человек играющий]
- 1940 15 августа: отказывается от предложения коллеги на время войны уехать в США
- 17 сентября: вступительное слово перед началом лекционного курса
- 23 ноября: профессоров-евреев отстраняют от преподавания
- 26 ноября: речь проф. Р. Клеверинги (1894–1980) с протестом против отстранения профессоров-евреев.
- 27 ноября: проф. Клеверинга арестован, Лейденский университет закрыт
- 1941 4 ноября: рождение дочери Лауры Марии
- Nederland's beschaving in de zeventiende eeuw* [Культура Нидерландов в XVII веке]
- Over vormverandering der geschiedenis* [Об изменении форм истории]
- 1942 29 апреля: прошение об отставке с должности профессора Лейденского университета
- 1 мая: вынужденная отставка с должности президента Академии наук
- 1 июня: принята отставка с должности профессора Лейденского университета
- 7 августа: помещен в лагерь заложников Синт-Михелсгестел
- 3 октября: лекция для заключенных лагеря Синт-Михелсгестел о героическом сопротивлении и снятии осады Лейдена в 1574 г.
- 25 октября: освобожден из лагеря заложников с приказом проживать в провинциях Хелдерланд или Оверэйсел
- 10 ноября: поселяется в городке Де Стеег, близ Арнема, в доме своего друга, проф. Клеверинги

- 1943 *Geschonden wereld* [Затемнённый мир], опубликован в 1945 г.
Mijn weg tot de historie [Мой путь к истории], опубликован в 1947 г.
- 1945 1 февраля: Йохан Хёйзинга умирает в Де Стееге
6 февраля: похоронен в Редене
- 1946 27 февраля: перезахоронен в Ухстхеесте
- 1948–1953 *Verzamelde werken* [Полное собрание сочинений]

УКАЗАТЕЛЬ ИМЕН*

- Абеляр Пьер (1079–1142), философ и теолог, родом из Франции 219, 310
- Август II Сильный (1670–1733), король Польши в 1697–1706 гг. и с 1709 г., курфюрст Саксонский (Фридрих Август I) с 1694 г. 229
- Августин Аврелий, св. (354–430), христианский философ и писатель, один из Отцов Церкви 216
- Адриани Николаус (1865–1926), нидерландский миссионер в Индонезии, этнограф 306
- Алан Лилльский (1120/1130–1202/1203), философ и теолог, родом из Франции 199
- Александр Македонский (Александр Великий; 356–323 до н. э.), царь Македонии с 336 г. до н. э. 112, 114, 163, 237
- Алкивиад (ок. 450–404 до н. э.), афинский политический деятель 215
- Алкуин (730–804), поэт и теолог, приближенный Карла Великого, монах, родом из Англии 217, 218
- Амбуаз Луи де Клермон граф де Бюсси д' (1549–1579), французский дворянин, поэт, приближенный герцога Филиппа Анжуйского 111
- Анаксимандр (ок. 610–после 547 до н. э.), древнегреческий философ 170
- Ангильберт (ок. 740–814), среднелатинский поэт, приближенный Карла Великого 217
- Андлер Шарль Филипп Теодор (1866–1933), французский германист 310
- Анжуйский герцог, см. Франциск Анжуйский
- Анна Болейн, см. Болейн Анна
- Антоний Марк (ок. 83–30 до н. э.), древнеримский полководец и государственный деятель 100
- Ариосто Лодовико (1474–1533), итальянский поэт 252
- Аристотель (384–322 до н. э.), древнегреческий философ 29, 103, 168, 186, 212, 213, 224, 225, 228, 262, 275, 307, 311
- Аристофан (ок. 445–ок. 385 до н. э.), древнегреческий комедиограф 204, 205, 215
- Архидам II (ум. 427 до н. э.), царь Спарты с 476/469 г. до н. э. 215
- Архилох (2-я пол. VII в. до н. э.), древнегреческий лирический поэт 108, 131
- Ауэрбах Эрих (1892–1957), немецкий литературовед и романист 307
- Бартоломэ Фридрих Кристиан Леонхард (1855–1925), немецкий индогерманист, иранист, индолог 307
- Бах Иоганн Себастьян (1685–1750), немецкий композитор 56, 229, 260, 262
- Бедье (Бёда), Ноэль (1470–1537), французский теолог 220
- Без Теодор де (1519–1605), деятель Реформации во Франции и Швейцарии 165

* В Указатель включены персонажи, упомянутые Й. Хейзингой как в основном тексте, так и в авторских примечаниях.

- Бейден-Поуэлл Роберт (1857–1941), лорд, британский общественный деятель, основатель движения скаутов 284
- Бенза Энрико (1848–1941), итальянский правовед 299
- Бернар дё Сэнте Андре Антуан (Бернар, Пьёше-Фер, 1751–1818), французский юрист, якобинец 312
- Бернини Лоренцо (1598–1680), итальянский архитектор и скульптор 254
- Бертран дё Борн (ок. 1135–ок. 1210), провансальский трубадур, рыцарь 263
- Бейтендейк Фредерик (1887–1974), нидерландский психолог и физиолог 77, 295
- Биркет-Смит Кай (1893–1977), датский филолог, антрополог 303, 304
- Блэкстон Уильям (1723–1780), британский юрист 139, 303
- Боас Франц (1858–1942), американский этнолог 97, 296
- Бокан (наст. имя и фамилия Жак Кордье; ок. 1580–1653), французский музыкант 228
- Болсйн Анна (1501–1536), королева Англии, 2-я жена короля Англии Генриха VIII с 1533 г. 128
- Болкестейн Хендрик (1877–1942), нидерландский историк-античник 61, 62, 65, 297
- Бонончини Джованни (1670–1747), итальянский композитор и музыкант 229
- Брамс Йоганнес (1833–1897), немецкий композитор, пианист и дирижер 229
- Брунеллески Филиппо (1377–1446), итальянский архитектор и скульптор 241
- Бруннер Хайнрих (1840–1915), немецкий историк 138, 303, 305
- Буркхардт Якоб (1818–1897), швейцарский историк и философ культуры 111–115, 302
- Бурхааве Херман (1668–1738), нидерландский врач и естествоиспытатель 257
- Бэкон Фрэнсис, барон Веруламский и виконт Сент-Олбанский (1561–1626), английский философ и государственный деятель, лорд-канцлер в 1617–1621 гг. 173
- Вагнер Рихард (1813–1883), немецкий композитор и дирижер 229
- Валери Поль (1871–1945), французский поэт 36, 189
- Варийяс Антуан дё (1624–1696), французский историк 302
- Вас (ок. 1115–ок. 1183), нормандский поэт 302
- Ватто Антуан (1684–1721), французский художник 257, 258
- Веджвуд Джосайя (1730–1795), английский керамист 262
- Вейк Николаас ван (1880–1941), нидерландский филолог-славист 298
- Велльхаузен Юлиус (1844–1918), немецкий историк иудаизма и ислама 303, 305
- Венсинк Арендт Ян (1882–1939), нидерландский языковед 67
- Вергилий Марон Публий (70–19 до н. э.), древнеримский поэт 245
- Веспасиан Тит Флавий (9–79), римский император с 69 г. 216
- Вийар (Виллар) дё Оннекур (изв. сср. XIII в.), архитектор, родом из Франции 240, 311
- Вико Джамбаттиста (1688–1744), итальянский философ 173

- Вильгельм II Рыжий (1056–1100), король Англии с 1087 г. 111
- Вильгельм II (1227/1228–1256), граф Голландии с 1234 г., римский король с 1247 г. 145
- Вилькен Ульрих (1862–1944), немецкий историк 307
- Винкельман Йоганн Йоахим (1717–1768), немецкий историк искусств 270
- Винтерниц Мориц (1863–1937), немецкий индолог 306
- Вондсл Йост ван ден (1587–1679), нидерландский поэт и драматург 254
- Гайдн Франц Йозеф (1732–1809), австрийский композитор 228
- Ганнибал Барка (247/246–183 до н. э.), карфагенский полководец и государственный деятель 197
- Гендель Георг Фридрих (1685–1759), немецкий композитор 229
- Генрих (Энрике) II Трастамарский (1333–1379), король Кастилии с 1369 г. 148
- Генрих III Валуа (1551–1589), король Франции с 1574 г., король Польши в 1572–1575 гг. 140
- Гераклит (кон. VI – нач. V в. до н. э.), древнегреческий философ 169, 170, 292
- Герберт, см. Сильвестр II
- Геродот (490/480–ок. 425 до н. э.), древнегреческий историк 142, 305
- Гесиод (конец VIII–нач. VII в. до н. э.), древнегреческий эпический поэт 131, 170, 196, 307
- Гёте Иоганн Вольфганг фон (1749–1832), немецкий поэт и писатель 121, 264
- Гиз Генрих, герцог де (1550–1588), французский политический деятель 140
- Гиппий (2-я пол. V в. до н. э.), древнегреческий философ 207
- Гирке Отто фон (1841–1921), немецкий историк 126
- Глюк Кристоф Виллибальд (1714–1787), австрийский композитор 229
- Гомер (VIII в. до н. э.?), древнегреческий эпический поэт 103, 186, 196
- Гомперц Хайнрих (1873–1942), австрийский философ 309
- Гораций Флакк Квинт (65–8 до н. э.), древнеримский поэт 245
- Горгий (ок. 483–375 до н. э.), древнегреческий философ 208, 209, 214
- Гране, Марсель (1884–1940), французский синолог 90–93, 97, 143, 179, 295, 299, 300, 301, 305, 306, 311
- Грёз Жан Батист (1725–1805), французский художник 264
- Григорий Турский (538–594), франкский хронист 305
- Гримм Якоб (1785–1863), немецкий филолог 75
- Гримм, братья, Якоб (см. выше) и Вильгельм (1786–1863), немецкие филологи 70
- Гроот (Гроций) Хьюго де (1583–1645), голландский юрист, правовед и государственный деятель 254
- Гуардини (Гвардини) Романо (1885–1968), немецкий католический деятель, философ и публицист 296
- Гуарини Джованни Баттиста (1538–1612), итальянский поэт 253
- Гуго Сен-Викторский (1096/97–1141), французский философ, богослов 310

- Гэмар (Гаймар) Жоффруа (изв. 1447–1151), англо-нормандский хронист и поэт 111, 301
- Дави Жорж (1883–1978), французский этнолог 99, 119, 300, 302
- Давид (ок. 1034–965 до н. э.), царь Израиля с 1004 г. до н. э. 230
- Данте Алигьери (1265–1321), итальянский поэт 263
- Де Йосселин де Йонг Ян Петрус Бенжамин (1886–1954), нидерландский этнограф 176, 177, 299, 308
- Де Фриз Ян (1890–1964), нидерландский историк и фольклорист 110, 298, 300
- Декарт Рене (1594–1650), французский философ, математик и естествоиспытатель 255
- Дельбуй Морис (1903–1984), бельгийский романист, медиевист 302
- Дейвснак Ян Юлиус Лодсвейк (1889–1954), нидерландский синолог 63
- Джаядинингат Пангеран Арио Хусейн (1886–1960), индонезийский историк 308
- Дидро Дени (1713–1784), французский писатель и философ 264
- Диоген Синопский (ок. 400–ок. 325 до н. э.), древнегреческий философ 210
- Диодот (изв. ок. 429 до н. э.), афинский политический деятель 215
- Дион Хрисостом (ок. 40–ок. 120), древнегреческий философ и ритор 216
- Дойссен Пауль Якоб (1845–1919), немецкий индолог и историк философии 157
- Еврипид (ок. 480–406 до н. э.), древнегреческий драматург 205, 206
- Евтидем (кон. V–нач. IV в. до н. э.), древнегреческий философ 211
- Жувенель Анри дё (1876–1935), французский политический деятель 311
- Заратустра (Заратуштра, Зороастр; V–I-я пол. VI в. до н. э.), древнеиранский пророк и религиозный реформатор, основатель зороастризма 164, 166
- Зенон Элейский (ок. 490–430 до н. э.), древнегреческий философ 169, 212
- Ибн Сабин Абу Мухаммед Абд эль-Хак (1217–1269), арабский мистик, философ 167, 168
- Игсьявик (изв. нач. XX в.), гренландский эскимос 130
- Иоанн III Триумфатор (1300–1355), герцог Брабантский с 1312 г. 145
- Иоанн Слепой Богемский (1295–1346), король Чехии (Богемии) с 1310 г. 145
- Иоанн Солсберийский (1115–1180), философ и церковный деятель, родом из Англии 310
- Йегер Вернер (1888–1961), немецкий историк и филолог 123, 131, 170, 208, 301, 302, 307, 309, 310
- Йенсен Адольф Эллегард (1899–1965), немецкий этнолог 51, 52, 54, 296, 297
- Калан (ум. 323 до н. э.), индийский отшельник 114
- Калбертсон Эли (1891–1955), американский изобретатель особой

- игры в бридж, политолог, уроженец Румынии, эмигрант из России 275
- Калликла (кон. V в. до н. э.), древнегреческий философ 213, 215
- Кальвин Жан (1509–1564), швейцарский религиозный реформатор, родом из Франции 252
- Кальдерон де ла Барка Педро (1600–1681), испанский драматург 28
- Кант Иммануил (1724–1804), немецкий философ 71
- Капелле Вильгельм (1871–1961), немецкий филолог-классик 307, 310
- Карл I Великий (742–814), император с 800 г., король франков с 768 г. 110, 117, 118
- Карл V Габсбург (1500–1558), император Священной Римской империи в 1519–1556 гг., король Испании в 1516–1556 г. 89, 138
- Карл I Анжуйский (1220–1285), король Неаполя с 1265 г. (фактически с 1266 г.) и Сицилии в 1265–1282 гг. 145
- Карл Смелый (1433–1477), герцог Бургундский с 1467 г. 144
- Квинтилиан Марк Фабий (ок. 35–ок. 96), древнеримский оратор 216
- Кереньи Карл (Карой) (1897–1973), историк, филолог и мифовед, родом из Венгрии 50, 51, 296, 307
- Кёниг Херберт, немецкий автор исследования (1924) в области права у эскимосов 303
- Клеарх (сер. / 2-я пол. IV в. до н. э.), древнегреческий философ 168, 210
- Клеон (ум. 422 до н. э.), афинский политический деятель 215
- Клеопатра (69–30 до н. э.), египетская царица с 51 г. до н. э. 100
- Конибиер Фредерик Корнваллис (1856–1924), британский ориенталист и теолог 311
- Корби Пьер (изв. сер. XIII в.), французский архитектор 240
- Крёйт Алберт Кристиан (1869–1949), нидерландский миссионер в Индонезии, этнограф 306
- Кристенсен Виллем Бреда (1867–1953), нидерландский историк религии 299, 307
- Ксеркс (ум. 465 до н. э.), царь Персии с 486 г. до н. э. 142
- Куццони Франческа (ок. 1700–1770), итальянская певица 229
- Кьюлин Роберт Стюарт (1858–1929), американский этнограф 300
- Кэнсин (изв. сер. XVI в.), японский даймё (князь) 151
- Ланкре Никола (1690–1743), французский художник 258
- Леннеп Якоб ван (1802–1868), нидерландский писатель 311
- Леонардо да Винчи (1452–1519), итальянский художник, скульптор, архитектор, инженер, естествоиспытатель 251
- Лёмёр дё Бельж Жан (1473–до 1520), французский поэт и хронист 253
- Ливий Тит (59 до н. э.–17 н. э.), древнеримский историк 100
- Ливингстон Ричард Уинн (1880–1960), британский педагог, теоретик классического образования 301, 310
- Линкольн Авраам (Абрахам) (1809–1865), американский государственный деятель, президент США в 1861–1865 гг. 287
- Литтман Энно (1880–1958), немецкий востоковед 303, 304

- Лохер Готтфрид Вилхелм (1908–1997), нидерландский этнолог 98
- Луиза Мекленбург-Стрелицкая (1776–1810), с 1793 г. супруга Фридриха Вильгельма III, короля Пруссии 312
- Лукреций Кар Тит (99 или 94–55 до н. э.), древнеримский поэт и философ 182
- Людерс Хайнрих (1869–1943), немецкий индолог 300
- Людовик III (ок. 863–882), король Франции (Западно-Франкского королевства) с 879 г. 74
- Людовик XIII (1601–1643), король Франции с 1610 г. 254
- Людовик XIV (1638–1715), король Франции с 1643 г. 140, 228, 256
- Лютер Мартин (1483–1546), основатель Реформации в Германии 165, 252, 312
- Майер Элард Хуго (1837–1908), немецкий индогерманист 298
- Малиновский Бронислав (1884–1942), английский философ и социолог 53, 100, 105
- Маргарита Наваррская (1492–1549), королева Наваррская с 1527 г., сестра короля Франции Франциска I, французская писательница 253
- Мардоний (ум. 479 до н. э.), персидский военачальник 142
- Маршан Жан Луи (1669–1732), французский музыкант 229
- Марри Гилберт (1866–1957), британский антрополог 309
- Менандр (Милинда; ум. ок. 150 до н. э.), царь Греко-Индийского царства в I-й пол. II в. до н. э. 165, 167, 168
- Микеланджело Буонаротти (1475–1564), итальянский художник, скульптор, архитектор и поэт 251
- Мильтон Джон (1608–1674), английский поэт и общественный деятель 255
- Мишель Франсиск Ксавье (1809–1887), французский антиквар, издатель 302
- Молине Жан (1435–1507), французский поэт и хронист 253
- Монтень Мишель дё (1533–1592), французский философ и писатель 140
- Монье Рене (1887–1968), французский социолог 99, 300
- Моргенштерн Христиан (1871–1914), немецкий поэт 307
- Мосс Марсель (1872–1950), французский этнограф и социолог 97, 99, 300, 309
- Мохаммед (Мухаммед, Магомет; ок. 570–632), основатель ислама 137
- Моцарт Вольфганг Амадей (1756–1791), австрийский композитор 262
- Мьевилль Анри Луи (1877–1963), швейцарский философ, теолог 310
- Мэретт Роберт Рэналф (1866–1943), английский этнолог 52, 295, 309
- Мюллер Фридрих Макс (1823–1900), британский индолог и историк религии 144
- Наполсон I Бонапарт (1769–1821), император французов в 1804–1814 гг. и марте–июне 1815 г., первый консул (глава государства и правительства) Франции в 1799–1804 гг. 264
- Нассау, граф, см. Фридрих Генрих Нассау
- Нгуэн Ван Хуэн (1908–1975), вьетнамский этнолог 93, 127, 179, 300, 308

- Неккель Густав (1878–1940), немецкий филолог 187
- Никий (ок. 496–413 до н. э.), афинский политический деятель 215
- Нитобе Инадзо (1862–1933), японский просветитель, философ, педагог 306
- Ницше Фридрих (1844–1900), немецкий философ 215
- Нойлихем Антони ван (изв. I пол. XVII в.), голландский купец 299
- Ньютон Исаак (Айзек; 1643–1727), английский математик, физик и астроном 220
- Ольденберг Херманн (1848–1920), немецкий индолог 307
- Ортега-и-Гассет Хосе (1883–1955), испанский философ и публицист 300
- Отрик Магдебургский (изв. 2-я пол. X в.), теолог и философ, родом из Саксонии 217
- Оттобони Пьетро Вито (1610–1691), итальянский церковный деятель, кардинал, с 1698 г. — Папа Римский Александр VIII 229
- Оттон II (955–983), император Священной Римской империи с 973 г. 217
- Оудендейк Йоханна Катарина (1906–1987), нидерландский историк, ученица Й. Хейзинги 286, 312
- Павел Валафрид Диакон (ок. 720–799), хронист, приближенный Карла Великого, родом из Италии 108, 303
- Пайоний (изв. ок. 450 до н. э.), древнегреческий архитектор и скульптор 239
- Панен (сер. V в. до н. э.), древнегреческий художник 239
- Парменид Элейский (ок. 540–ок. 470 до н. э.), древнегреческий философ 211, 212
- Паррасий (2-я пол. V в. до н. э.), древнегреческий художник 239
- Паскаль Блэз (1623–1662), французский писатель, религиозный философ, математик и физик 255
- Перс (кон. VIII–нач. VII в. до н. э.), брат Гесиода 131
- Песталоцци Йоханн Хайнрих (1746–1827), швейцарский педагог 167
- Пётр Дамиани (1007–1072), теолог и церковный деятель, кардинал, родом из Италии 218
- Пехуэль-Лёше Эдуард (1840–1913), немецкий африканист 52
- Пиаже Жан (1896–1980), швейцарский психолог, эпистемолог 306
- Пиндар (522/518–448/438 до н. э.), древнегреческий лирический поэт 113, 302
- Пипин (777–810), король Италии с 781 г., сын Карла Великого 218
- Пифагор (ок. 570–ок. 500 до н. э.), древнегреческий философ, математик, религиозный и политический деятель 208
- Пиччини Никола (1728–1800), итальянский композитор 229
- Платон (428/427–348/347 до н. э.), древнегреческий философ 46, 47, 56, 57, 83, 132, 186, 203, 206, 209, 211–214, 223, 224, 227, 292, 294, 296, 297, 304, 311, 312
- Плутарх (ок. 45–ок. 127), древнегреческий историк, философ и писатель 299
- Поликласт (2-я пол. V в. до н. э.), древнегреческий скульптор 239

- Портенген Алберта Йоханна (1890–1979), нидерландская исследовательница древнескандинавской поэзии 308
- Поуп Александр (1688–1744), английский поэт 259
- Прантль Карл фон (1820–1888), немецкий философ и филолог 307, 310
- Продик Кеосский (род. 470/460 до н. э.), древнегреческий философ 208, 212
- Пройс Конрад Теодор (1869–1938), немецкий этнолог 296
- Протагор (ок. 480–ок. 410 до н. э.), древнегреческий философ 208, 212
- Рабле Франсуа (1494–1533), французский писатель, гуманист 253
- Радер Чарлз (1867–1948), американский филолог 65
- Расин Жан (1639–1699), французский драматург 28
- Раскин Джон (1819–1900), английский писатель, теоретик искусства 152, 153, 279
- Расмуссен Кнуд Йохан Виктор (1879–1933), датский этнограф, исследователь Арктики 303
- Райх Херманн (1868–1934), немецкий филолог-классик, писатель 310
- Рембрандт Харменс ван Рейн (1606–1669), голландский художник 255
- Рихер Реймссский (Рихерус; после 940–после 998), франкский хронист 310
- Ришелье Арман Жан дю Плесси, герцог де (1585–1642), французский государственный деятель, первый министр с 1624 г., кардинал 140
- Розенберг Мелрич Вонелм (1905–1937), американский автор 308
- Ростовцев Михаил Иванович (1870–1952), российский историк и археолог, с 1918 г. в эмиграции 311
- Росцелин Иоанн (ок. 1050–ок. 1122), теолог, родом из Франции 219
- Рошфор (Рочфорд) Джон Болейн, виконт (ум. 1536), брат Анны Болейн 128
- Рубенс Питер Паул (1577–1640), фламандский художник 254
- Рудольф (ум. 1444), граф Фирнебург с 1402 г. 144
- Руссо Жан Жак (1712–1778), французский писатель и философ 312
- Рутилий Руф Публий (154–ок. 78 до н. э.), древнеримский государственный деятель 132
- Саксон Грамматик (1140–ок. 1208), датский хронист 174
- Саннадаро Якопо (1455/1456–1530), итальянский писатель 253
- Саул (ум. 965 до н. э.), царь Израиля в 1020–1004 гг. до н. э. 122
- Сервантес Сааведра Мигель де (1547–1616), испанский писатель 253
- Сесил Хью Ричард, барон Квиксвуд, лорд (1869–1956), британский политический деятель 286
- Сильвестр II (Герберт Орильяхский; ок. 938–1003), Папа Римский с 999 г., ученый, родом из Франции 217
- Сингэн (изв. сер. XVI в.), японский князь 151
- Скарлатти Доменико (1685–1757), итальянский композитор 229
- Скот Михаил (Скотт, Майкл, Скотто, Микелс; ум. ок. 1235), астролог, алхимик, математик, философ и

- переводчик, родом из Шотландии 167
- Сократ (470/469–399 до н. э.), древнегреческий философ 205, 206, 210–212
- Соломон (ум. 928 до н. э.), царь Израиля с 965 г. до н. э. 164
- Софрон (ок. сер. V в. до н. э.), древнегреческий поэт 212
- Спиноза Бенедикт (Барух; 1632–1677), нидерландский философ 255
- Стоке Мелис (ок. 1235–ок. 1305), нидерландский хронист 305
- Страбон (ок. 64/63 до н. э.–ок. 23/24 н. э.), древнегреческий историк и географ 307
- Сузо (Зойзе) Хайнрих (ок. 1295–1366), немецкий философ-мистик, проповедник-доминиканец 198
- Сфенелад (2-я пол. V в. до н. э.), спартанский государственный деятель 215
- Сэнте Бернар де, см. Бернар (Сэнте де)
- Тальбитцер Вильям (1873–1958), датский филолог 303, 304
- Тацит Публий Корнелий (ок. 58–ок. 117), древнеримский историк 95
- Теодорих II (587–613), король Бургундии с 596 г. и Австразии с 612 г. 124, 137
- Тезтет (кон. V–1-я пол. IV в. до н. э.), древнегреческий философ 211
- Тимагор (изв. 450–400 до н. э.), древнегреческий художник 239
- Тирел Уолтер (изв. ок. 1100), придворный Вильгельма II Рыжего, короля Англии 111
- Толстой Лев Николаевич, граф (1828–1910), русский писатель 94
- Троост Корнелис (1697–1750), голландский художник 2 57
- Уленбек Кристиан Корнелиус (1886–1951), нидерландский историк и языковед 64
- Уолпол Хорас (1717–1797), английский писатель 263
- Фаже Эмиль (1847–1916), французский эссеист, историк культуры 202
- Фарес Бихр (1906–1963), французский арабист 301
- Фаустина (наст. имя и фамилия Фаустина Бордони-Хассе; 1693–1783), итальянская певица 229
- Фемистокл (ок. 525–ок. 460 до н. э.), афинский полководец и государственный деятель 142
- Ферахтер Фредерик (1797–1870), бельгийский библиофил 299
- Фидий (нач. V в.–ок. 431 до н. э.), древнегреческий скульптор 239
- Филипп II Добрый (1396–1467), герцог Бургундский с 1419 г. 100
- Филипс Антон Фредерик (1874–1951), нидерландский предприниматель 277
- Фирнебург, см. Рудольф, граф Фирнебург
- Флэксмен Джон (1755–1826), английский скульптор и рисовальщик 262
- Фогт Вальтер Хайнрих (р. 1878), немецкий филолог 308
- Фонтенель Бернар ле Бовье де (1657–1757), французский писатель и ученый 259
- Форе Габриэль (1845–1924), французский композитор 311
- Фрайтаг Георг Вильгельм Фридрих (1788–1861), немецкий филолог 300, 301
- Франциск Ассизский, св. (1182–1226), религиозный проповедник

- и поэт, основатель ордена миноритов (францисканцев) 198
- Франциск I (1494–1547), король Франции с 1515 г. 138
- Франциск (Франсуа Эркюль; 1554–1584), герцог Анжуйский (до 1574 г. — герцог Алансонский), брат короля Франции Генриха III 111, 166
- Фредегар (Фредегар Схоластик; ум. ок. 660), полубогородный франкский хронист 303, 305
- Фридрих II Гогенштауфен (1194–1250), император Священной Римской империи с 1215 г., король Сицилии с 1194 г., немецкий король в 1215–1222 и 1235–1237 гг., король Иерусалимский в 1225–1228 гг. 167, 168
- Фридрих II Великий (1712–1786), король Пруссии с 1740 г. 229
- Фридрих Генрих (Фредерик Хендрик) Оранский, граф Нассау (1584–1647), государственный деятель Республики Соединенных провинций, полководец, статхаудер Голландии с 1625 г. 144
- Фробениус Лео (1873–1938), немецкий этнолог 42–45, 48, 49, 54, 81, 295
- Фукидид (ок. 460–400 до н. э.), древнегреческий историк 215
- Хадевих (XIII в.), нидерландская духовидица, поэтесса 298
- Хайне Мориц (1837–1936), немецкий языковед 70
- Хампе Карл Людвиг (1869–1936), немецкий историк-медиевист 168, 307
- Харальд Гормссон (Харальд Синезубый; ок. 910–985/986), датский конунг (король) с 936 г. 110
- Харес Митиленский (IV в. до н. э.), древнегреческий историк 302
- Харрисон Джейн Эллиен (1850–1928), американский историк 42, 124, 295, 299, 303, 305
- Харрисон Уильям Генри (1773–1841), американский государственный деятель, президент США в 1841 г. 287
- Хауптманн Бруно Рихард (1899–1936), немецкий эмигрант, неоднократно судимый, казнен по обвинению в похищении и убийстве малолетнего сына американского летчика Чарльза Линдберга 304
- Хелд Геррит Ян (1906–1955), нидерландский индолог 94, 95, 97, 100, 300
- Хиллсбрандт Альфред (1853–1927), немецкий филолог 306
- Хильдсгард Бингенская (1098–1179), немецкая монахиня, врач, средне-латинская поэтесса 199
- Хрисипп (ок. 280–208/205 до н. э.), древнегреческий философ 210
- Хюргронье Кристиан Снаук (1859–1936), нидерландский востоковед 310
- Цвингли Ульрих (1484–1531), деятель Реформации в Швейцарии 165
- Цицерон Марк Туллий (106–43 до н. э.), древнеримский политик, философ, оратор 304
- Чан Кайши (Цзянь Цзяши; 1887–1975), китайский политический деятель, президент Республики Китай с 1927 г. 306
- Чемберлен Невилл (1869–1940), британский государственный деятель,

- премьер-министр Великобритании в 1937–1940 г. 291
- Чжоу Синь (правил 1154–1122 до н. э.), последний китайский император династии Шан 105, 144, 305
- Шадов Йоганн Готтфрид (1764–1850), немецкий скульптор 312
- Шекспир Уильям (1564–1616), английский драматург и поэт 28, 72, 202
- Шефер Ханс Андреас (1906–1961), немецкий историк 302
- Шиллер Йоханн Кристоф Фридрих фон (1759–1805), немецкий поэт, философ, историк 311
- Шмитт Карл (1888–1985), немецкий политолог, историк и юрист 290, 312
- Шрёдер Рихард (1838–1917), немецкий историк права 138, 305
- Штраус Эрвин Вальтер Максимилиан (1891–1982), немецкий психолог 295
- Штумпфль Роберт (1904–1937), немецкий историк театра 205, 298, 304, 306
- Эдамсы, династия английских керамистов, все они носили имя Уильям Эдамс; наиболее известны: У. Э. (1745–1805), У. Э. (1748–1831), У. Э. (1772–1829), У. Э. (1798–1865) 262
- Эдуард III (1312–1377), король Англии с 1327 г. 145
- Эллен Перси Стеффорд (1869–1933), британский филолог-классик 305, 310
- Эмпедокл (ок. 490–430 до н. э.), древнегреческий философ и поэт 169–171, 182, 197, 309
- Эразм (Дезидерий) Роттердамский (наст. имя и фамилия Херрт Херртс или Херртсен; 1466/1469–1536), гуманист, писатель, родом из Голландии 219, 252
- Эрбен Вильгельм (1864–1933), австрийский историк и дипломат 305, 306
- Эренберг Виктор (1891–1976), немецкий историк 112–116, 119, 125, 302, 311
- Эренберг Рихард (1857–1921), немецкий политэконом 299
- Эстерхази Миклош Йозеф, князь (1714–1790), венгерский аристократ, восначальник, меценат 228
- Эсхил (ок. 525–456 до н. э.), древнегреческий драматург 206, 207

СОДЕРЖАНИЕ

Дмитрий Сильвестров

Предисловие..... 5

НОМО LUDENS

Опыт определения игрового элемента культуры

Предисловие — введение..... 19

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Характер и значение игры как явления культуры 22

Игра как изначальное понятие и функция, которая исполнена смысла. — Биологические основы игры. — Неудовлетворительные объяснения. — «Шуточность» игры. — Играть — значит быть причастным сфере духа. — Игра как некая величина в культуре. — Культура «sub specie ludi». — Игра — это чрезвычайно самостоятельная категория. — Игра располагается вне других категорий. — Игра и красота. — Игра как свободное действие. — *Просто игра*. — Необусловленность игры посторонними интересами. — Игра ограничена местом и временем. — Игровое пространство. — Игра устанавливает порядок. — Напряжение. — Правила игры бесспорны и обязательны. — Группирующая сила игры. — Отстранение обыденной жизни. — Борьба и показ. — Священная игра воплощает показываемое. — Она поддерживает мировой порядок через его представленис. — Мнение Фробениуса о культовых играх. — Путь от *встревоженности* к священной игре. — Недостаток объяснений Фробениуса. — Игра и священнодействие. — Платон именует священнодействие игрою. — Освященное место и игровое пространство. — Праздник. — Освященное место формально совпадает с игрою. — Настроение игры и освящение. — Степень серьезности в сакральных действиях. — Неустойчивое равновесие между освящением и игрою. — Верования и игра. — Детская вера и вера дикарей. — Разыгрываемая метаморфоза. — Сфера примитивных верований. — Игра и мистерия

Концепция и выражение понятия игры в языке 58
 Понятия об игре в разных языках неравноценны. — Общее понятие игры осознается достаточно поздно. — Понятие игры распределяется иногда между несколькими словами. — Слова для обозначения игры в греческом языке. — Состязание — это тоже игра. — Слова для обозначения игры в санскрите. — Слова для обозначения игры в китайском языке. — Слова для обозначения игры в блэкфуте. — Различия в ограничении понятия игры. — Выражения состояния игры в японском языке. — Японское отношение к жизни в игровой форме. — Семитские языки. — Латынь и романские языки. — Германские языки. — Расширение и растворение понятия игры. — Plegen и to play. — Plegen, plechtig, plicht, pledge. — Игра и единоборство. — Смертельная игра. — Игра и танец жертвоприношения. — Игра в значении музыкальном. — Игра в значении эротическом. — Слово и понятие *серьезность*. — *Серьезность* как понятие дополнительное. — *Игра* — понятие первозданное и позитивное

Игра и состязание

как культуросозидающая функция 80
 Культура как игра, а не культура, появившаяся из игры. — Лишь совместная игра плодотворна в культуре. — Антитетический характер игры. — Культурная ценность игры. — Серьезное состязание также остается игрою. — Главное — это сама победа. — Прямая жажда власти не является здесь мотивом. — Приз, ставка, выигрыш. — Риск, случай, пари. — Победа посредством обмана. — Битье об заклад, сделки на срок, страхованис. — Антитетическое устройство архаического общества. — Культ и состязание. — Древнекитайские праздники по времени года. — Агональная структура китайской цивилизации. — Победа в игре определяет ход природных явлений. — Сакральное значение игры в кости. — Потлатч. — Состязание в уничтожении собственного имущества. — Потлатч — это битва за честь. — Социологические основы потлатча. — Потлатч — это игра. — Игра ради славы и чести. — Кула. — Честь и добродетель. — Архаическое понятие добродетели. — Добродетель и качество благородства. — Турниры хулителей. — Престиж путем показа богатства. — Древнеарабские состязания чести. — Mofākħara. — Monāfaga. — Греческое и древнегерманское состязание в хуле. — *Тяжба мужей*. — Gelf и gab. — Gaber как совместная игра. — Агональный период по воззрениям Буркхардта. — Точка зрения Эренберга. — Греческий агон в свете данных этнологии. — Римские ludi. — Значение агона. — От состязательных игр — к культуре. — Ослабление агональной функции. — В игровом качестве заложено объяснение

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

- Игра и правосудие 118
Судопроизводство как состязание. — Суд и игровое пространство. — Правосудие и спорт. — Правосудие, оракул, азартная игра. — Выпавший жребий. — Весы правосудия. — Дикс. — Жребий и шанс. — Божий суд. — Состязание как правовой спор. — Состязание ради невесты. — Отправление правосудия и спор об заклад. — Суд как словесный поединок. — Барабанное состязание у эскимосов. — Судоговорение в форме игры. — Состязание в хуле и защитительная речь. — Древние формы защитительной речи. — Ес неоспоримо игровой характер

ГЛАВА ПЯТАЯ

- Игра и ратное дело 133
Упорядоченная борьба — это игра. — До какой степени война это агональная функция? — Архаическая война — это преимущественно состязание. — Посединок до или во время сражения. — Корольский поединок. — Судебный поединок. — Обычная дуэль. — Дуэль — это также агональное правовое решение. — Архаические войны имеют сакральный и агональный характер. — Облагораживание войны. — Война как состязание. — Вопросы чести. — Любезность по отношению к неприятелю. — Договоренность о битве. — Point d'honneur и стратегические интересы. — Церемониал и тактика. — Ограничения сломлены. — Игровой элемент в международном праве. — Представления о героической жизни. — Рыцарство. — Раскин на тропе войны. — Культурная ценность рыцарского идеала. — Рыцарство как игра

ГЛАВА ШЕСТАЯ

- Игра и мудрствование 155
Состязание в мудрости. — Знание священных вещей. — Состязание в отгадывании загадок. — Космогонические загадки. — Священная мудрость как кунштюк. — Загадка и урожай. — Смертельная загадка. — Состязание в вопросах со ставкой на жизнь или смерть. — Способ разгадывания. — Забава и сакральное учение. — Александр и гимнасофисты. — Диспут. — Вопросы царя Менандра. — Состязание в загадках и катехизис. — Вопросы императора Фридриха II. — Игра в загадки и философия. — Загадка как предмет раннего мудрствования. — Миф и мудрствование. — Космос как борьба. — Мировой процесс как судебная тяжба

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

Игра и поэзия 172
Сфера поэзии. — Витальная функция поэзии в сфере культуры. — Vates. — Поэзия рождена в игре. — Социальная поэтическая игра. — Инга-фука. — Пантун. — Хайку. — Формы поэтических состязаний. — Cours d'amour. — Задачи в поэтической форме. — Импровизация. — Система знаний в виде стихов. — Правовые тексты в стихах. — Поэзия и право. — Поэтическое содержание мифа. — Может ли миф быть серьезным? — Миф выражает игровую фазу культуры. — Игровой тон *Младшей Эдды*. — Все поэтические формы суть игровые. — Поэтические мотивы и игровые мотивы. — Поэтические упражнения как состязание. — Поэтический язык — это язык игры. — Язык поэтических образов и игра. — Поэтические темноты. — Лирика темна по природе

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

Функция воображения 194
Персонификация. — Праисполин. — Происходит ли персонификация когда-либо всерьез? — Схоластическая аллегория или примитивная концепция? — Абстрактные фигуры. — *Бедность* у св. Франциска. — Идеинная ценность средневековых аллегорий. — Персонификация как свойство, имеющее всеобщий характер. — Люди и боги в обличье животных. — Элементы поэзии как игровые функции. — Лирическое преувеличение. — Выход за любые пределы. — Драма как игра. — Агональные истоки драмы. — Дионисийское настроение

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

Игровые формы философствования 207
Софист. — Софист и чудодей. — Его значение для эллинской культуры. — Софизм — это игра. — Софизм и загадка. — Истоки философского диалога. — Философы и софисты. — Философия — это юношеская игра. — Софисты и риторы. — Темы риторики. — Ученый спор. — Средневековые диспуты. — Придворная академия Карла Великого. — Школа XII в. — Абельяр как мастер риторики. — Игровая форма школьного обучения. — Век чернильных баталий

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ

Игровые формы искусства 221
Музыка и игра. — Игровой характер музыки. — Восприятие музыки у Платона и Аристотеля. — Оценка музыки несостоятельна. — Музыка как высокое отдохновение. — Аристотель о роде и ценности музыки. — Подражательный характер музыки. — Оценка музыки. —

Социальная функция музыки. — Состязательный элемент в музыке. — Танец — игра в чистом виде. — Мусические и пластические искусства. — Ограничения в изобразительном искусстве. — Для игрового фактора остается не много места. — Сакральные качества произведения искусства. — Спонтанная потребность украшать. — Игровые черты в произведении искусства. — Фактор состязательности в изобразительном искусстве. — Кунштюк как литературный мотив. — Дедал. — Состязание в искусности и загадка. — Состязания в искусстве в реальной жизни. — Соревнование в изобразительном искусстве. — Польза или игра?

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ

Культуры и эпохи *sub specie ludi*

242

Игровой фактор в позднейших культурах. — Характер римской культуры. — Архаический элемент римской цивилизации. — Римское государство держится на примитивных основаниях. — Черты вялости в культуре Римской империи. — Идея Римской империи. — Хлеба и зрелищ! — *Public spirit* или дух потлатча? — Отголоски игрового фактора античных времен. — Игровой элемент средневековой культуры. — Игровой элемент культуры Ренессанса. — Тон Ренессанса. — Гуманисты. — Игровое содержание Барокко. — Облик одежды XVIII в. — Парик. — Пудра, локоны и ленты. — Рококо. — Игровой фактор в политике XVIII в. — Дух XVIII в. — Искусство XVIII в. — Игровое содержание музыки. — Романтизм и сентиментализм. — Романтизм родился в игре. — Степень серьезности исповедуемых жизненных идеалов. — Сентиментализм — серьезность, но и игра. — Серьезность доминирует в XIX в. — Игровой элемент убывает. — Облик одежды XIX в. — Женский костюм. — Серьезность XIX в.

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ

Игровой элемент современной культуры

270

Современное — понятие растяжимое. — Спорт. — Организованный спорт. — Спорт покидает сферу игры. — Неатлетические игры как спорт. — Бридж. — Деловая жизнь приобретает некоторые игровые черты. — Рекорд и конкуренция. — Игровой элемент современного искусства. — Возросшая оценка искусства. — Потери и завоевания игрового фактора в искусстве. — Игровое содержание современной науки. — Игровые черты науки. — Игровое содержание общественной и политической жизни. — Пуэрилизм. — Подростковый дух во весь голос заявляет о первенстве. — Пуэрилизм неравносителен игре. — Игровое содержание политики. — Игровые обычаи парламентской деятельности. — Международная политика. — Международное пра-

во и правила игры. — Фактор состязательности в современных войнах. — Видимая утрата игрового элемента. — Является ли война игрою? — Игровой элемент необходим. — Всё ли человеческое — это игра? — Критерий нравственного суждения. — Конец

Примечания 295

П Р И Л О Ж Е Н И Я

Дмитрий Харитонович

Комментарии 315

Комментарии к примечаниям..... 389

Дмитрий Сильвестров

Хронология жизни и творчества Йохана Хейзинги 393

Дмитрий Харитонович

Указатель имен 399

Йохан Хейзинга
НОМО LUDENS
ЧЕЛОВЕК ИГРАЮЩИЙ

Редактор *И. Г. Кравцова*
Корректор *О. И. Абрамович*
Компьютерная верстка *Н. Ю. Травкин*

Подписано к печати 16.09.2011 г. Формат 60×90^{1/16}.
Гарнитура Garamond Premier Pro. Печать офсетная. Бумага офсетная.
Тираж 2000 экз. Заказ № 3933.

Издательство Ивана Лимбаха.
197342, Санкт-Петербург, ул. Белоостровская, 28А.
E-mail: limbakh@limbakh.ru
WWW.LIMBAKH.RU

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП «Типография „Наука“».
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-89059-168-5



9 785890 591685

Пропасть между сущим и постигаемым может быть преодолена лишь пролетающей через нее искрой воображения.

Культуру на самой ранней стадии играли. Она не приходит из игры... она возникает в игре и как игра и никогда не расстается с игрою.

Подлинная культура требует всегда и в любом отношении *честной игры*, которая есть не что иное, как добропорядочность.

Йохан Хейзинга

По Хейзинге, абсолютистские режимы устанавливали жесткие, непоколебимые правила игры, вынуждая свое общество их придерживаться... и при этом разрушали плодотворные, жизневдохновляющие игры других.

Его блистательное описание методологической функции игры как особой стратегии понимания и анализа прошлого... до сих пор вносит вклад в сохранение и поддержание норм культуры.

Лиза Джардин, 2010