

ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ И ИХ ВОЗМОЖНАЯ ПЕРСПЕКТИВА У ПИФАГОРЕЙЦЕВ

Роль и значение игрового феномена в истории философской мысли предопределены его самобытностью и достаточно важными функциями, как в самом мыслительном процессе, так и в формировании мировоззренческой картины. Игровые отношения во многом проектируют субъектно-объектные отношения, в которых положение индивида сопряжено либо с самой игрой, либо с ее характерными проявлениями, сообщающими, в свою очередь, сущностные и конституитивные особенности как субъективному мировосприятию, так и объективному мироположению. Игровые формы и модели зачастую доказывают свою значимость, а иногда даже универсальность, т. к. именно в игре человек в состоянии более всего реализовать и раскрыть для себя всю полноту окружающего мира. Традиционно игру рассматривают как деятельность, форму поведения (человека или животного), которая определяет и выстраивает модели отношений между индивидом и обществом, между индивидами и проектирует дальнейшее их развитие в системе отношений индивида и мира в целом. Но игра – это, прежде всего, акт сознания, и в процессе художественного мышления она выступает пространством соединения логики с алогичными формами, иногда даже предваряя саму логику рассуждения. Не случайно Гегель саму диалектику называет «субъективной игрой, которая по произволу выдвигает то доказательство, то опровержение» [3, с. 205], что позволяет рассматривать игру уже как философский метод рассуждения.

Античность предлагает богатый опыт в постижении игровых процессов, осмыслении и применении форм и методов игры в мышлении и практической деятельности. «Представление о жизни как игре издавна и постоянно было свойственно греческой мысли. На протяжении целого тысячелетия возникают неизменно удивительные образы, в которых самая обычная преходящая человеческая жизнь и бытие надчеловеческое, космическое, вечное понимаются не иначе как игра, беспечная, неразумная, увлекательная и замысловатая» [11, с. 306]. Игра, игровой концепт в большинстве случаев оставляют за собой решающую и позитивную роль в формировании мировоззрения – от агонального и ритуального, практического предложения жизни до смысловой парадигмы, как, например, известное положение Платона – «надо жить, играя».

Достаточно мощный игровой потенциал обнаруживается на этапе становления философской мысли, где эта «беспечная» и «неразумная» игра не противоречит философскому осмыслению мира и человека. Первые философские мыслители – милетцы, италийцы, элеаты – в рассуждениях о сущем опирались на предфилософский опыт использования игровой модели и возможно заимствовали методы и формы из природы зрелища, состязания или театра, как наиболее универсальных и популярных социальных структур античной культуры. Так определение игровых ситуаций в системе взглядов и самой жизни пифагорейского союза полагает интересные и продуктивные перспективы своего развития.

В фундаментальных работах по истории раннегреческой философии и эстетики А. Ф. Лосева, В. Я. Комаровой, В. Ф. Асмуса и других, а также в монографии Л. Я. Жмудя «Пифагор и его школа», игра непосредственно не выделена как самостоятельный прием или метод пифагорейского постижения мира, но все же игровые элементы объективно заявлены и даже вынесены в актив. Впервые игровые формы в мировоззренческой системе пифагорейцев как значительные, и даже определяющиеся как «структура квазиигрового типа мира», выделены в работе Я. М. Билыка «Исследование игрового феномена в культуре». Но все же общий и достаточно кратко сформулированный аспект не раскрывает всесторонне этой проблемы. **Целью нашей работы** и есть выявление и рассмотрение игровых форм и моделей, имеющих место в эстетике пифагорейцев.

Поставленная цель обуславливает решение следующих задач:

- обналичивание форм и моделей игры у пифагорейцев;
- рассмотрение и анализ игрового метода мышления;
- обнаружение взаимосвязи игровых моделей непосредственно с практикой античного театра.

Детальное рассмотрение и решение данных задач и их конкретизация, заявлены впервые,

и, думается, представляют ценность как для нынешней философско-эстетической мысли, философии культуры, так и для общей теории и практики игры в целом.

В кругу проблем, живо интересовавших Пифагора и его школу, как математических, так и нравственно-этических (акусматах) не оказывается прямого, да и косвенного обращения к понятию игры как таковой. Но при анализе деятельности и жизни пифагорейского союза, рассмотрение фигуры самого Пифагора, игровая модель, или, по крайней мере, игровая ситуация, имеет место и вполне очевидна.

Игровое поле создает, прежде всего, причудливым образом обособленная и в чем-то секретная для окружающих жизнь союза, которая «была подчинена строгому распорядку и регламентирована в деталях, начиная от пробуждения и кончая отходом ко сну; существовали правила, как ходить, во что одеваться, как общаться с людьми и животными» [5, с. 25]. Такая степень ритуализации, причем достаточно «театрально» сфокусированная, полная загадок и тайн, рождавшая массу домыслов, выделяла и отделяла пифагорейцев от окружающих. Игровой концепт, по мнению Й.Хейзинги, как раз и проявляется в склонности к ярко выраженной поведенческо-смысловой инаковости, культурной «консервации». «Исключительность и обособленность игры проявляются самым характерным образом в таинственности, которой игра любит себя окружать... Объединяющее партнеров по игре чувство, что они пребывают в некоем исключительном положении, вместе делают нечто важное, вместе обособляются от прочих, выходя за рамки всеобщих норм жизни, – это чувство сохраняет свою колдовскую силу далеко за пределами игрового времени» [14, с. 23].

Именно непохожесть и обособленность рождает «этот маленький мир, непохожий на окружающую жизнь, так, что его легко вообще разлучить с жизнью» [2, с. 159], а также предполагает обязательное наличие и иных – «зрителей», которые, в свою очередь, как-то реагировали: хулили, восхищались, слагали легенды – все это позволяет наметить театральную специфику данного пространства.

Рассмотрим детально это положение, а именно, конкретно выявляя в деятельности и учении пифагорейцев игровые модели, игровые ситуации, проследив возможный адекват последних непосредственно в художественных приемах театральной практики.

Дошедшие, или по крайней мере доступные нам акусмы с их образно-глубоким, символическим толкованием не содержат в себе прямого обращения к театру. Пожалуй, единственную атрибуцию последнего находим в сборнике П. С. Таранова: «Жизнь подобна театру: в ней часто весьма дурные люди занимают наилучшее место» [10, с. 89], что вместе с последующими комментариями Я. М. Билыка дает выход на гипотезу о квазиигровой картине мира. «Общеизвестной является сентенция Пифагора, где он сравнивает человеческую жизнь с игрой. По его убеждениям в жизни, как и на представлении игр [театральных состязаний – *Т. К.*]: одни приходят, чтобы посоревноваться, другие для устройства торговых (коммерческих) дел, а третьи – как зрители этих соревнований и человеческой суеты. Таким образом, жизнь предполагает существование трех путей, которые расходятся подобно букве «Υ». Первый – путь славы, второй – выгоды, третий – спокойного созерцания для получения истинных знаний... Такое спокойное созерцание есть результат созерцательной позиции самих знаний, какими владеет мудрец. Но это не равнодушное наблюдение; мудрец сочувствует горю и страданию, а знание извечных законов жизни и круговорота всего сущего обуславливает его спокойствие, причем интерполяция игровых явлений на «сцене» мировой драмы дает ему даже определенное утешение» [1, с. 92].

Но кроме позиции «зрителя – созерцателя» пифагорейцы оказываются достаточно активно втянутыми в непосредственное пространство игры, пространство театра. Средняя греческая комедия (IV в. до н. э.) – Антифан, Аристофонт, Алексид – дает серию ярких сценических образов пифагорейцев, где «жалкие пифагорики» вызывают скорее сочувствие, нежели восхищение:

«Ученья Пифагора, рассуждения
Тончайшие и мысли изощренные
Питают их, а пища повседневная:
По булке хлеба чистого на каждого,

Стакан воды и все. – Еда тюремная!
Ужель все мудрецы таким же образом
Живут и горе мыкают злосчастное?» [12, с. 502]

Сценическому обыгрыванию подвергались не только «инаковости» жизни пифагорейцев, драматургическую транскрипцию получили и полубогини из жизни самого Пифагора. Например, в трагедии Софокла «Электра» Орест восклицает: «Пускай живой я мертвым назовусь. Встречал людей я мудрых, объявивших себя умершими, – потом домой они лишь с вящей честью возвращались» [9, с. 362]. Софокл здесь использовал знаменитый факт – «еще одну историю про Пифагора. Приехав в Италию, он соорудил себе комнатку под землей и наказал матери записывать на дощечке все происходящее, отмечая при этом время [событий], а затем спускать ему [эти заметки]... Некоторое время спустя он вернулся наверх тощий, как скелет, пришел в народное собрание и объявил, что прибыл из Аида, причем зачитал все, что произошло [за время его отсутствия]. Те были так взволнованы сказанным, что зарыдали и уверовали, что Пифагор прямо-таки божественное существо» [12, с. 139].

Документально представленные или художественно переработанные полубогини, доксы и свидетельства о жизни пифагорейцев и Пифагора рожают, пусть искаженную, картину тех игр-ритуалов, которые действительно имели место в пифагорейском союзе, и где вполне отчетливо проступает специфика театра. «По преданию сам Пифагор сохранил воспоминания о прежних воплощениях своей души, а именно, цепь воплощений его души была такой: сперва он был Эфиладом, сыном Гермеса, потом Эфорбом, которого убил Менелай в троянской войне, далее Гермотимом, затем рыбаком Пирром и, наконец, Пифагором» [7, с. 60]. Причем, представляя свои «образы» многочисленных воплощений, Пифагор не довольствовался простым словесным изложением легенды – необходимы были «зрители», и достаточно активные, которые были бы «взволнованы сказанным», «зарыдали» и «уверовали». Поэтому философ просто был вынужден создавать целые театральные действия, отождествляя, «налагая» легендарные образы на собственное «Я», сохраняя при этом в себе, своем сознании как собственное «Я», так и жизнь образа. Здесь мы сталкиваемся с игровым, скорее, театральным приемом – перевоплощением.

Первоплощение – способность актера (игрока) отождествлять себя с «героем» – не входило в специфику античного театра, но как метод обнаруживается в учениях пифагорейцев, прежде всего, как возможность «воплощения» числа. Число «прилаживает к ощущению в душе все [вещи] и делает их познаваемыми и взаимособразными согласно природе гномона, телесотворя» [12, с. 443]. Как видим, число – это: 1) отождествление; 2) материализация образа, где ценна особая точность или правда «ощущений в душе»; 3) одновременное сохранение природы как «первого квадрата», так и его прообраза – «нового квадрата» в процессе отождествления. Что, как и в практике театра, помогало понять мир и определить свое место в нем.

Сущностное наличие перевоплощения подтверждается и в пояснении А. Ф. Лосевым этого фрагмента. «Интересно указание на накладывание одного квадрата на другой. Ведь это накладывание есть то же самое, что отождествление какого-нибудь А с ним же самим, дающее возможность узнать, что данное А есть именно оно само, а не что-нибудь другое, т.е. впервые превращает неизвестную вещь в нечто известное» [6, с. 270]. Подтверждает это и М. Хайдеггер: «Бытие и мышление принадлежат вместе – тождеству, сущность которого выводится из обусловленности взаимопринадлежности, которую мы называем *событием*. Сущность тождества есть собственность с-бывающегося» [13, с. 78]. Событие как основа драматического и сценического действия подводит к творческо-игровой природе самого тождества, что в практике театра определяет родовое отличие актерского творчества от иных видов искусства. «Уже самый первый из лицедеев взял на себя определенную роль в игре, стал живым воплощением образа. Зрители ясно воспринимали тождество актера и героя, им изображаемого. Тождество это и составило своеобразие искусства. Художественный образ... оказался вне его создателя, а как бы в нем самом, в его «коже» (воспользуемся этой формулой М.С.Щепкина) в его психофизическом существе» [8, с. 10]. Методом театрального «прилаживания» или отождествления Пифагор практически «телесно» демонстрировал, «полагал в бытии» свои предыдущие воплощения и буквально разыгрывал их как лицедеев, поражая других, а возможно, и сам проникаясь верой в

эту легендарную действительность. «Сидя в театре, он встал и обнажил собственное бедро, показал его сидящим – оно было золотым» [12, с. 141].

Современная практика перевоплощения не применялась широко на античной сцене, но ее элементы активно использовались в самой природе театральных представлений, где условные герои вызывали искреннюю веру и сочувствие зрителей (на чем и строился феномен катарсиса). А в жреческих службах и культовых обрядах эта традиция бережно сохранялась и передавалась. Неудивительно, что и Пифагор «ввел свой обряд жертвоприношений и установил богослужение. Сверх того он дал целый ряд правил поведения. Эти предписания-акусматы... которые строго соблюдались и выполнялись» [7, с. 58]. Игровая «материализация» и координация пифагорейских «представлений» становится настоящим театральным актом, где посредством игровой традиции внешний рисунок роли, «прилаживаясь к ощущению в душе», полагает развитие внутренней эмоции, правды чувств, «истины страстей». «Не только соблюдение обрядов и правил воздержания, но и серьезная музыка аполлоновской лиры ведет душу к освобождению от телесных оков» [7, с. 60]. При этом изначально пифагорейство имело мистериальный характер. И позиция Дж. Бернета и Ф. Конфорда, что «пифагорейцы относились к научным знаниям, особенно математическим, как к важному средству очищения» [4, с. 182], испытывая таким образом катарсис от «игры» числа, – прямо ориентирует на театр.

Сама пифагорейская числовая система гармонии космоса, прямо не обращаясь к игре, достаточно основательно опирается на последнюю, обнаруживая природу театра. «Движение небесных светил становится в их глазах пляской небесных светил вокруг мирового огня, сопровождаемой своеобразной музыкой (гармонией сфер). Звезды пляшут и играют, а танцы и музыка – их постоянное занятие» [7, с. 67]. Во многом благодаря этой игре небесная гармония пифагорейцев систематизируется как «первая эстетическая теория античной классики» [6, с. 271].

Таким образом, вполне очевидны **следующие выводы** – в общей мировоззренческой системе пифагорейцев игровые моменты, игровые ситуации обнаруживают не только явное место, но и полагают определенную перспективу в область театра. Теоретически намеченная в системе числа игровая модель, проявляясь и раскрываясь в образе, определяет характер тождества-воплощения. Это в общей синтетической структуре представляется как непрерывный творческий процесс, полагающий необходимым художественное мышление, где игра, театр проявляются как методологический и функционально-оформляющий акт эстетического преобразования мира. На практике театрализация давала возможность объединить мифологические представления о мире с намечавшимся у пифагорейцев эмпирическим познанием, а жизнь как некая игра-мистерия-зрелище обретала универсальность в художественных формах и принципах античного театра.

1. Білик Я. М. Дослідження ігрового феномену в культурі. – Харків, 1998.
2. Брук П. Пустое пространство. – М., 1976.
3. Гегель Г. В. Ф. Энциклопедия философских наук. – Т. 1. Наука логики. – М., 1974.
4. Жмудь Л. Я. Пифагор и его школа. – Л., 1990.
5. Комарова В. Я. К текстологическому анализу античной философии. – Вып. 1. Первые философские школы Древней Греции. – Л., 1962.
6. Лосев А.Ф. История античной эстетики: (ранняя классика). - М., 1963.
7. Маковельский А. Досократики: Историко-критический обзор и перевод фрагментов, доксографического и биографического материала. – Ч. 1. – Казань, 1914.
8. Ремез О. Я. Мастерство режиссера. – М., 1983.
9. Софокл. Трагедии. – М., 1979.
10. Таранов П.С. Анатомия мудрости: 120 философов: В 2-х тт. – Т. 1. – Симферополь, 1996.
11. Тахо-Годи А. А. Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков // Искусство слова. – М., 1973.
12. Фрагменты ранних греческих философов. – Ч. 1. – М., 1989.
13. Хайдеггер М. Разговор на проселочной дороге. – М., 1991. Хейзинга Й. Homo Ludens; В тени завтрашнего дня. – М., 1992.