

Анатолий Баканурский, Василий Сприсян
**ИГРА КАК СПОСОБ ИРОНИЧЕСКОГО
ОФОРМЛЕНИЯ ЖИЗНИ**

...игра - суть человеческих усилий... Бог - игрок, Космос -
игровая площадка... Базис этики - это право человека играть в игру,
которую он сам себе выбрал...

Исаак Башевис Зингер

Рационализм Нового времени, привнеся в общественную жизнь серьезность, устранив из нее элементы дионисийства, заменив их трезвым до скуки анализом бытия, попытался изгнать игровое начало из общественной и частной жизни. Произошел своеобразный ренессанс гностицизма, в котором, вместо традиционного неприятия любых проявлений плоти, произошло отрицание неинструментального отношения к жизни, что стало одной из причин усиления таких понятий, как божественного права монархов, непогрешимости церковных иерархов, создало благоприятные условия для появления тоталитарных режимов.

Задача предлагаемой статьи в том, чтобы представить игру в качестве неотъемлемой формы культуры, возникшей ранее, чем сама культура. Цель статьи – продемонстрировать способности игры как иронического способа восприятия бытия.

Игра (а в данной статье речь идет не о соревновательных, агональных ее формах) не является серьезным занятием, поэтому ее чрезмерная социализация либо устранение игровых форм из жизни, лишает человека возможности иронического взгляда на бытие, делает “легкость” последнего “невыносимой”. Справедливости ради следует сказать, что осерьезнивание жизни не смогло окончательно подавить в человеке одного из биологически присущих ему качеств – инстинкта игры. “Человеку присущ инстинкт... Я имею в виду инстинкт преобразования, инстинкт противопоставления образам, принимаемым извне, образов, произвольно творимых человеком, инстинкт трансформации видимостей Природы, достаточно ясно раскрывающий свою сущность в понятии “театральность”, – писал русский театральный деятель Н. Евреинов.

В средневековый итальянский сборник коротких историй конца XIII века “Новеллино” включен сюжет о некоем царском

сыне, которого готовили к государственной деятельности. Однажды, во время приема послов, мальчик увидел из дворцового окна играющих сверстников и, бросив все, присоединился к ним. Природа победила искусство, игровое биологическое начало, длительное время искусственно сдерживаемое, обрело естественную форму своей реализации.

Игра – докультурна, она присутствует у животных еще до появления человека¹. Последний усложнил игровую деятельность, придав ей такое же многообразие, какое существует в человеческой практике вообще. Многообразие это связано с тем, что любую акцию, сопряженную с развивающимся и усложнявшимся деятельностным освоением жизни, человек оформлял игровым образом. Тут игра преодолевала свои биологические границы, лишаясь аутентичных черт, связанных с ритуалом, приобретая новые качества, становясь элементом культуры. Этот эволюционный процесс означал движение от полной погруженности игры в любые жизненные проявления к известной ее автономизации. Иными словами, жизнь как игра превращалась в игру в жизнь. Биологическая мотивация уступала место социальной. Английский физиолог Чарлз Шеррингтон представлял нервную систему человека в виде воронки, в которую на входе вовлекается целый мир, с превеликим разнообразием возможностей реализаций человека, а на выходе имеется лишь узкое отверстие, отсекающее в практической жизни большую часть этих возможностей. Сложившийся дисбаланс регулируется игрой: то, чего человек не в состоянии реализовать в практической жизни, получает возможность компенсации в игровой деятельности. Ведь вообразить себя кем-то – в известном смысле означает стать им.

Однако последнее обстоятельство вовсе не означает, что игра – порождение какого-либо этапа развития культуры человечества. В истоках своих она внекультурна в том смысле, что возникла раньше, чем сама культура, ранее, чем ритуально-магические церемонии, использующие театрализацию для удвоения реальности. Истоки игры – в возникновении живых существ, культурной же универсалией она становится с появлением человека, сделавшего игровое существование неустранимой частью общественного бытия, а также фактором личной жизни. По мнению Фридриха Шиллера, “человек играет только тогда, когда

он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет”. Причем последнее обстоятельство представляется весьма значительным: ведь театрализация, игра, ролевое поведение с точки зрения немецкого романтика не только проявляют специфику искусства, но в более или менее заметной степени обязательно сопровождают все мало-мальски значительные обстоятельства в жизни человека. Последний проживает как бы две жизни: реальную и игровую, то есть реальность удваивающую; это позволило Шиллеру сделать вывод: именно в игре раскрывается и реализуется двойственная природа личности. В этом плане образцовой представляется мысль Германа Гессе о том, что человеку для обретения себя надо “проиграть” ту тысячу лиц, которые сосредоточены в нем одном. Сходную мысль ранее высказал русский философ Семен Франк, писавший, что если ребенок играет в солдата, разбойника и лошадь, то эти игровые персонажи в нем реально присутствуют. Его современник Лев Карсавин считал: только “в игре открывается беспримесная правда”. Для подобной игры нужна вся жизнь, от рождения до смерти. Эта игра длится непрерывно, зачастую оказываясь не менее значимой, чем сама реальная жизнь.

Мигель де Унамуно в одной из своих назидательных новелл писал: “Я утверждаю, что кроме той личности, которая предстает, скажем, пред очи господина – есть еще и иная – та, которая хотела бы существовать. Именно та личность, которая хотела бы существовать, и есть... настоящее творческое начало и настоящая реальная личность. Наше спасение и гибель зависят не от того, кем мы были, а от того, кем мы хотели бы стать. Бог вознаграждает или обрекает на муки вечные именно за то, кем хотел быть человек” [6, с. 8].

Классик современной философской герменевтики Гадамер выводил игру за пределы культурологии, придавая ей онтологический смысл. Игра самоценна, она преодолевает границы субъективности, имея “цель в самой себе”. Об этом много ранее писал английский поэт Роберт Браунинг:

Будь всех богаче или всех беднее,
Играй на царство или на медяк –
Сама игра тебе всего важнее.

Одним из первых ролевой характер человеческой жизни отметил Цицерон в своем трактате “Об обязанностях”. Он писал,

что “природа заставила нас играть (обратите внимание на театральный характер стиля самого автора – *А. Б.*) как бы две роли, из которых одна принадлежит всем нам, потому что все мы причастны разуму и тому превосходству, которое поднимает нас над животными... другая же роль достается собственно каждому из нас в отдельности...” Под второй ролью Цицерон имел в виду социальные маски, присущие каждому человеку в определенных жизненных обстоятельствах.

В одной из эпиграмм известного поэта конца IV–начала V столетия Паллада читаем:

Вся жизнь – сцена и игрище;
Либо играй, отложив серьезные занятия,
Либо сноси боли.

“Кем хотел быть человек” – это то, какую роль (роли) он играл в собственной жизни, какие маски менял, персонажем каких обстоятельств воображал себя. На протяжении своей жизни любой индивид лишь отчасти воплощает то, что можно было бы назвать образом человека вообще. В своих жизненных ролях он выступает в амплуа ученого, священнослужителя, преступника, политического деятеля, пылкого или холодного любовника, заботливого семьянина, эгоиста и т. д., используя при этом соответствующий каждому образу набор штампов, импровизационных возможностей, примеряя маски и предлагаемые обстоятельства, способствующие правдоподобию создаваемого в данный момент характера. “Различия в богатстве, в чине отводят каждому особую роль...” – писал Шопенгауэр [8, с. 19]. Каждый из этих образов не только соответственно играет, но имеет свои семантические признаки, указывающие на особенности исполняемой роли: применительно к случаю подготовленные костюмы, знаковый характер оформления бытового пространства, правила общения внутри каждой из игровых групп, характерное для каждой из них церемониальное поведение. Все эти признаки обладают интегративными свойствами, объединяя людей, следующих определенным правилам игры, в некую социальную общность – дворянство, военных, духовенство, купечество и пр.

А. Ф. Лосев в своей ранней работе “Диалектика мифа” приводит пример того, как смена социальной роли (в лосевском

контексте – “костюма”) может коренным образом повлиять на человеческую судьбу. Между женщиной, пришедшей на исповедь в монастырь, и исповедовавшим ее иеромонахом, возникли отношения, переросшие в любовь. Когда не без колебаний они решили связать свои судьбы, иеромонах расстригся, поменял чернеческое платье на гражданский костюм, словом, стал внешне соответствовать своему новому игровому амплуа. И совершенно неожиданно был отвергнут невестой на том основании, что в светской роли он ее не устраивает [4, с. 400].

Человеческое Я постоянно преодолевает посредством игры, смены образов-масок внутреннюю тождественность личности с самой собою. Об этом еще в XI столетии писал китайский ученый Шао Юн: “Тот, кто я емь сейчас, уже не тот, кем я был раньше. И кем я стану в будущем, никто знать не может”.

Греческий поэт Симонид с острова Кеос (556–468) рекомендовал грекам смотреть на жизнь как на игру. Шекспир – это общеизвестно – определил жизнь как театральное представление. Впрочем, драматург всех времен и народов делает это через персонажей комедии “Как вам это понравится”: сначала о жизни как “огромном мировом театре” говорит Старый герцог, а затем эту мысль уточняет его собеседник – Жак, описывая семь действий жизни-театра от рождения до смерти и подчеркивая тем самым игровой характер не каких-то отдельных эпизодов человеческого бытия, а его в целом:

...Сперва младенец,
Ревущий горько на руках у мамки...

Затем шекспировский персонаж перечисляет промежуточные пять актов, представляющих модель игры в жизнь: “школьник с книжной сумкой”, “любовник вздыхающий”, “солдат», “судья с брюшком округлым”, “тощий Панталоне”. И финальное действие:

... последний акт,
Конец всей этой странной, сложной пьесы...

Любопытно, что через три с лишним столетия аналогичную мысль таким же образом (почти цитируя) сформулирует персонаж горьковской “Жизни Клима Самгина” философ Томилин, для которого “вся жизнь – зрелище”. Впрочем, конгениальность в театральном-игровой интерпретации жизни весьма характерна для многих мыслителей, в первую очередь философов и культурологов,

литераторов и деятелей искусства.

Монтень в “Опытах” предупреждал об опасности слияния игровой роли и человеческого “Я”: “Маску... нельзя делать сущностью, чужое – своим”.

У Ивана Крылова в повести “Ночи” жизнь интерпретирована как маскарад, а действующие в нем персонажи названы “размышляющими куколками”, “играющими роли”. Кстати, в своей личной биографии известный баснописец театральность нередко возводил в главный жизненный принцип.

Смену социальных ролей описал Пушкин в “Онегине”:

Чем ныне явится? Мельмотом,
Космополитом, патриотом,
Гарольдом, квакером, ханжой,
Иль маской шегольнет иной...

Ситуативную смену масок одним из персонажей “Маскарада” – Шприхом – отмечал М. Лермонтов:

... с безбожником - безбожник,
С святошей – езуит, меж нами – злой картежник,
А с честными людьми – пречестный человек.

Стендаль в “Пармской обители” описывает придворную жизнь как зрелищное действие с характерными для его участников правилами игры. Оскар Уайльд утверждал, что жизнь подражает искусству в гораздо большей степени, чем искусство подражает жизни.

Баронесса Бредофф – героиня набоковского “Взгляни на арлекинов”, призывала: “Играй! Изобретай мир! Изобретай реальность!”. Драматургический герой пьесы “Жертвы долга” Эжена Ионеско – Никола Фторо, призывает посредством игры снять “серьезность” жизни: “Отныне не будет драм или трагедий, трагедия превращается в комедию, комедия – в трагедию, и жизнь становится игрой... да игрой...”.

Герой романтического детектива Патрика Зюскинда “Аромат” (другой перевод названия – “Парфюмер”) Жан-Батист Гренуй, находясь в длительном одиночестве, развлекает себя, сортируя запахи, накопленные им в течение жизни и уничтожая в своем сознании самые ненавистные из них: “Этот номер был для него почти самым любимым во всей сценической последовательности театра его внутреннего мира...”.

Театрально-зрелищный характер человеческой жизни

неоднократно подчеркивался мыслителями XX столетия. В широком плане об этом писал Ю. Лотман, рассматривая одну из граней отношения жизни и искусства (театрального, прежде всего): “Активное воздействие направлено из сферы искусства в область внехудожественной реальности. Жизнь избирает себе искусство в качестве образца и спешит “подражать” ему” [5, с. 181].

Американский психотерапевт Эрик Берн отмечал, что игровой сценарий “охватывает всю жизнь человека”, а “общественная жизнь по большей части состоит из игр” [1, с. 12]. Понятие игры применимо, по его мнению, даже к таким проявлениям человеческой деятельности, как самоубийство, алкоголизм, наркомания, преступность, шизофрения и другие формы расстройства психики. Вместе с тем, Берн отказывает игре в наличии биологической мотивации, объясняя ее сущность и проявления исключительно социальными обстоятельствами.

В одном из своих последних (2003 г.) интервью Гриша Брускин – русский художник, живущий в США, участник перформансов и художественных проектов, автор эссеистических книг, знаковая фигура мирового авангарда, заметил, что в Торе “содержится все, в том числе и наши жизни. Мы – актеры уже давно написанной пьесы”. Игра в жизнь в его интерпретации носит отчетливый провиденциальный характер, поэтому неироническое к ней отношение – бессмысленно.

Упомянутый уже немецкий философ Г.-Г. Гадамер отмечал, что “игра является элементарной функцией человеческой жизни... что человеческая культура без нее вообще немыслима” [3, с. 287]. Человек готов играть даже перед лицом смерти. Сенека рассказывает о философе Кание, приговоренном императором Калигулой к смерти. Когда за Канием явились, чтобы доставить его на место казни, тот с увлечением играл в кости, демонстративно не испытывая никакой скорби по поводу предстоящей смерти.

Католический святой Луиджи Гонзаге на вопрос о том, что он станет делать, если получит известие о скорой собственной смерти, ответил, что продолжит то дело, которым увлечен в данный момент. А занят был Гонзаге тем, что играл в мяч. Аналогичная ситуация есть в фильме В. Шлёндорфа “Жестяной барабан” (лента снята по одноименному роману Нобелевского лауреата Гюнтера

Грасса), в которой персонаж Д. Ольбрыхского в последнюю минуту перед расстрелом показывает своему партнеру по карточной игре зажатую у него в ладони козырную карту. Выигрыш в данный момент волнует его больше, чем расставание с жизнью.

На то обстоятельство, что театральность поведения человека возрастает по мере увеличения количества окружающих его людей (увеличения “коэффициента соборности”), обратил внимание итальянский писатель и драматург Луиджи Пиранделло. Персонажи его пьес прячут лицо под маской, которая довольно скоро становится их сущностью. Если у раннего Пиранделло маска скрывает характер, то в более поздних пьесах драматурга, написанных в 1910 году и позднее (“Человек, зверь и добродетель”, “У выхода”), иллюзия отсутствующего на самом деле у персонажей характера именно маской и создается.

Место человека занимает его игровой образ-двойник, роль обретает статус реальности. Только в маске действующие лица ощущали себя в безопасности, в атмосфере всеобщей зыбкости лишь она создавала иллюзию устойчивости и стабильности. Игра в театр – не фантазия драматурга; Пиранделло лишь провидчески предвосхитил то, что вскоре зафиксируют психологи и социологи – срастание маски с лицом.

В 1925 году в Риме произошла встреча двух апологетов концепции жизни-игры: Николая Евреинова и Луиджи Пиранделло. Пиранделло, выступив как театральный режиссер, поставил пьесу Евреинова-драматурга “Самое главное”, в которой наиболее концентрированно выразилась идея театрализации жизни. Пьеса, кстати, была чрезвычайно популярной: ее перевели на 18 языков, а поставили в 26 странах. Но симптоматично, что именно на ней сошлись творческие судьбы тех людей, которые всю жизнь были заняты поисками культурных рецептов театрализации и “иронизации” человеческого бытия.

Культура представляется совокупностью игр и для польского писателя Станислава Лема. Содержательная интерпретация культурного феномена может быть возможной, по его мнению, лишь после включения его в игру. Вектор внутренней динамической направленности культуры, согласно концепции фантаста, – от маргинальной позиции к центру, от субкультуры к Культуре – осуществляется в игре. Культура может быть адекватно

описана как система игр и внутренних правил, регулирующих игровую реальность.

В жизни любой человек проходит последовательные стадии театрализованно-игровых ситуаций, связанных с рождением, инициацией, вступлением в брак, сменой социального статуса (принесение присяги, инаугурация, включение в элитарные сферы преступного мира, процедура возведения в сан и т. д.), наконец, – смертью и погребением. Любой пограничный момент человеческого бытия игровым образом оформлялся: от кувады – ритуала, фиксирующего акт появления человека на свет, различного рода инициаций, означающих игровое умирание человека в одном качестве и возрождение его в другом, до ладьи – одного из атрибутов погребального ритуала.

Поколения уходят, меняются зрелищные формы, но сама жизнь всегда сохраняет театральные-игровые элементы как важную, неподвластную течению времени форму человеческого бытия. В этом отношении примечателен обладатель Оскара 1999 года – фильм итальянского режиссера Роберто Бенини “Жизнь прекрасна”. В центре его человек, конструирующий игровую реальность из адской обстановки немецкого концлагеря, моделирующий игру, призванную спасти его сына, не дать мальчику почувствовать и осознать весь ужас ситуации, внутри которой он находится. Даже пребывание на грани жизни и смерти может быть включено в игровой контекст бытия, нечеловеческие обстоятельства могут иронически-игровым образом интерпретироваться человеком. Игра может служить прибежищем в обстановке, когда, кажется, ничего помочь не в состоянии. Упомянутый Берн пишет о спасительно-терапевтической роли игры в “крайних” обстоятельствах человеческого бытия: “...игры совершенно необходимы некоторым людям для поддержания душевного здоровья. У этих людей психическое равновесие столь неустойчиво, а жизненные позиции столь шатки, что стоит лишить их возможности играть, как они впадут в безысходное отчаяние” [1, с. 50]. В подобной ипостаси использовала игру в другую жизнь близкая знакомая Ингмара Бергмана – Клэрхен. В письме кинорежиссеру она писала: “Я воображаю себя святой или мученицей... Я представляю себе, как приношу себя в жертву... Играю в экстаз и мысленно беседую с девой Марией. Играю в веру

и неверие, бунт и сомнения. Представляю себя отверженной грешницей... Все – игра. Я играю. Но за пределами игры, внутри, я все время одна и та же...”. Конструирование Клэрхен игрового мира, в который она эскапировалась от реальной жизни, настолько поразило воображение режиссера, что он почти дословно использовал ее письмо в телефильме “Ритуал”, поставленном в 1969 году по написанной им же несколькими годами ранее одноименной пьесе.

Ироническое отношение к миру как к зрелищу, спектаклю особенно характерно для самого театрального стиля в искусстве – барокко. В качестве примера приведу фрагмент из сонета под характерным названием “Жизнь – комедия” классика барочного стиха – португальского поэта XVII столетия Франсиско Мануэла де Мело:

Жизнь – как театр, в ней правды ни на грош!
Пусть простаки обманываться рады,
Но мне давно ясна ее игра.

Слияние жизни и игры, зрелища доказывается еще и тем простым фактом, что в нашу речь проникло множество “игровых” оборотов, к самой игре непосредственного отношения не имеющих: “под маской...”, “игра разума”, “международная арена”, “театр военных действий”, “игра красок”, “марионеточное правительство”, “разыгравшаяся стихия”, “игра воображения”, “политические игры”, “предвыборное шоу”, “любовные игры”, “игра слов”, “анатомический театр”, “игра стоит свеч” и многих других.

Даже такой серьезный философ, как Лейбниц, пытался представить логическое доказательство как “игру со знаками”. Френсис Бэкон в “Новом Органоне” одно из часто встречающихся разновидностей ложных понятий определил через зрелищную терминологию, обозначив его как “призраки театра” (*idola theatri*). “Сколько есть, – писал он, – принятых и изобретенных философских систем, столько поставлено и сыграно комедий, представляющих вымышленные и искусственные миры” [1, с. 147]. Приведу лишь один пример из исторического сочинения Ф. Шиллера: “Человек изменяется и уходит со сцены... Лишь одна история остается неизменно на сцене...” [7, с. 27]. Тот же Шиллер одно из немногих своих прозаических произведений назвал “Игра

судьбы”. Общеизвестны и не нуждаются в комментариях театральные названия: “Божественная комедия” Данте и бальзаковский цикл, озаглавленный им как “Человеческая комедия”. Томас С. Элиот определил современную историю как “громадное зрелище тщеты и разброда”. Наконец, уместно

вспомнить известную марксову формулу: “игра физических и интеллектуальных сил”. Эти вербальные клише свидетельствуют о глубоком проникновении игровых реалий в различные области жизни, на что мы, как правило, по причине явной очевидности, не обращаем внимания.

Зачастую в культурологических трудах, фиксирующих разнообразные особенности быта, общественной и частной жизни, о феномене игры как ироническим двойнике жизни речь не идет. Возникает разрыв между понятием “игра” и игровыми проявлениями жизни, иными словами, последние лишаются своей специфики. Связано это, на наш взгляд, с тем, что в культуре некоторые ее субстанциональные черты нередко проявляются не в официальных формах (даже если последние носят общественный характер), а в культурных маргиналиях. Так, жизнь высшего света наиболее репрезентативна в игровых формах жизни: бал, дуэль, парад, посещение театра, любовь, хотя для характеристики социума в целом эти сферы быта не обладают первостепенным значением. Игра – величина, как в общественной, так и в личной жизни постоянная, однако лежащая не на поверхности, подчас незаметная. Связано это не в последнюю очередь с тем, что многие ее проявления имеют биологическую, а не социальную обусловленность.

Еще в XVI столетии проницательный Ронсар писал:

Господний мир – театр. В него бесплатный вход

И куполом навис вверху небесный свод.

На сцене, как всегда, теснятся персонажи,

Иной переодет, иной без маски даже!

Костюмы госпожа Фортуна им раздать

Заранее спешит – кому какой под стать.

И Добродетели, чтоб не остаться втуне,

Пытаются помочь навязчивой Фортуне

Из кожи лезет всяк, свою играя роль...

Прошло четыре столетия, и устами своего героя Иозефа Кнехта Г. Гессе констатирует, что обстоятельства не только со

времен Ронсара, но и Пифагора, заявившего, что все люди – персонажи божественной игры, не изменились; жизнь по-прежнему остается игровой площадкой, на которой происходит иронический перфоменс бытия:

Мы просто глина под рукой творца.
Не знаем мы, чего от нас он ждет.
Он глину мнет, играя без конца,
Но никогда ее не обожжет².

Примечания

¹ Швейцарский зоолог А. Портман зафиксировал голубиную игру, в которой две птицы на протяжении нескольких часов приносили со стройки блестящие гвозди и, передавая их друг другу, умышленно роняли их с крыши, вероятно, наслаждаясь стуком металла об асфальт. На месте этой игры было обнаружено около двух сотен гвоздей.

² Аналогичную мысль о человеке как божественной игрушке много ранее высказал Омар Хайям:

Не спрашивают мяч согласия с броском.
По полю носится, гонимый Игроком.
Лишь Тот, кто некогда тебя сюда забросил, –
Тому все ведомо, Тот знает обо всем.

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Л., 1992.
2. Бэкон Ф. Новый Органон. – Л., 1935.
3. Гадамер Г.-Г. Актуальность прекрасного. – М., 1991.
4. Лосев А. Ф. Из ранних произведений. – М., 1990.
5. Лотман Ю. М. Беседы о русской культуре: Быт и традиции русского дворянства (XVIII–начало XIX века). – СПб., 1994.
6. Унамуно М. Избранное. В 2-х томах. – Т. 2. – Л., 1981.
7. Шиллер Ф. В чем состоит изучение истории и какова цель этого изучения // Шиллер Ф. Соб. Соч. в 7 т. – Т. 4. – М., 1956.
8. Шопенгауэр А. Афоризмы житейской мудрости. – М., 1990.