

Тамара Кухарук

ФУНКЦИИ ИГРЫ В ФИЛОСОФИИ ГЕРАКЛИТА

При рассмотрении феномена игры опыт античности, где игра рассматривается в художественном и в философском планах, поистине колоссален. И здесь фигура Гераклита выступает на одну из первых позиций. В дошедших до нас фрагментах философа, пожалуй, впервые в античности встречается сам термин «игра» как в общеэстетическом определении, так и в последующем смысловом и образном рассмотрении. Кроме того, сам стиль, метод и форма изложения да и поведения Гераклита полагают обращение к игровой модели чуть ли не главным принципом, где игра функционирует уже как конкретно-системное самостоятельное формообразование.

Косвенное и прямое обращение к так называемому «игровому аспекту» в наследии Гераклита находим в работах Ф. Х. Кессиди, А. Ф. Лосева, В. Ф. Асмуса, А. А. Маковельского, В. Я. Комаровой и других, где традиционно игра выделялась и рассматривалась как «вспомогательная» форма выражения мировоззренческих позиций философа. Задачей статьи является не только более детальное и тщательное выделение игрового аспекта и наблюдение функций игры в онтологии Гераклита, но и перспектива рассмотрения игровых моделей в структуре художественного мышления.

Игра как модель просвечивает уже в доксах охарактеризовать Гераклита, который «с детства был чудачком: в молодости говорил, что не знает ничего, а повзрослев – что знает все» [14, с. 177]. Как видим, позиция игры «знает–не знает» заявлена в подаче фигуры философа и формирует дальнейшее отношение к ней. Также по свидетельствам доксографов, в один из напряженных моментов политического конфликта с властями он, «удалившись в святилище Артемиды, играл с детьми в кости» [14, с. 176]; «человеческие воззрения считал детскими играми» [1, с. 70]; наконец сам, надевая маски «оракула», «плачущего», «темного», – посредством такого театрално-игрового приема рассматривал проблемы бытия, жизни, космоса, где «сам мир, мировой порядок был для него своего рода драмой, ареной драматической борьбы и гармонии противоположностей» [7, с. 163].

Универсум игрового механизма в онтологической структуре мировоззрения Гераклита находит подтверждение в знаменитом фрагменте № 52 – «Вечность есть играющее дитя, расставляющее шашки. Все рождается и погибает в игре» [14, с. 180]. Здесь исследователи справедливо обнаруживали и «процесс постоянного и непрерывного обновления (круговорот всего)» [7, с. 98] и «царство случайности, где вечность противопоставлена логосу, как случайность – необходимости»

[8, с. 51] и, в итоге, определяли «игру мировых сил как естественное состояние универсума» [13, с. 307]. Действительно, модель игры здесь выявляет общеэстетическую универсалию, которая определяется в онто- и гносеоструктуре как конкретное практическое выявление чувственного и сверхчувственного соотношения мира и человека. Так А. Ф. Лосев именно этот фрагмент полагает началом и отводит ему значительное место в разделе «Совершенство» («Игра. Вечность. Совершенство»): выделяя игру в античном опыте совершенства, в системе типов гармонии разных философских школ и направлений, в итоге определяя ее как «завершающую ступень гармонии, т. е. совершенство в условиях совпадения всех конструктивных и конститутивных моментов этой гармонии... Игра вечной стихийности бытия с самой же собой» [9, с. 151]. Этот фрагмент Гераклита обретает в перспективе осмысления следующие моменты:

– художественный образ играющего ребенка перерастает в буквальную характеристику космоса, выделяя реальность и чувственность этого поэтического образа;

– противоположность, заданная в образе ребенка, – «ребенок есть существо маломыслящее и совсем лишенное мудрости... но игра в шашки вовсе не есть отсутствие рассудочной способности... и в этом случае само понятие игры указывает на некоторую целесообразность... С другой стороны, однако, считать, что гераклитовский образ ребенка есть свидетельство полной осмысленности и целесообразности космоса, тоже невозможно... Ясно, что в данном случае играющему, то есть целесообразно мыслящему и действующему, противопоставлено стихийное и безответственное, с которым играющий и должен считаться для того, чтобы победить» [9, с. 153];

– позиция игры предполагает как результат выигрыш или проигрыш, что должно обрести свою художественно-смысловую ценность в общей системе космоса, в его «игре», в его «театре»;

– у Гераклита находим и жанровое определение этой вселенской игры как трагедии. «Вот об этом я плачу... что нет ничего постоянного, но все беспорядочно смешано, как в болтанке, и одно и то же: удовольствие – неудовольствие, знание – незнание, большое – малое, все это перемещается туда-сюда в игре Вечности. – А что такое Вечность? – Дитя играющее, кости бросающее, то проигрывающее, то выигрывающее» [14, с. 180];

– субстанциональное тождество детского маломыслия и целесообразной замысловатости космоса, где обнаруживается диалектическая, построенная на основе творческой сущности конфликта, природа космоса, природа вечности. Причем, «чтобы вполне адекватно понять эту диалектику Гераклита, надо, прежде всего,

понимать, что это вовсе не есть диалектика понятий, но диалектика самого бытия ... диалектика онтологическая» [9, с. 153].

Таким образом, смыслообраз играющего ребенка как художественно-философское воплощение вечности определяет не только характер вышеперечисленных моментов, раскрывшихся в понятии игры, но и задает перспективу в структуре художественного мышления:

1. Данная философия представляет буквальную характеристику космоса, где маломыслие ребенка и сложная напряженная рассудочная деятельность образуют универсальную диалектическую и творческую дизъюнкцию, с перспективой развития в модели игры;

2. Целесообразность в игровой практике выстраивает подвижную перспективу, где от ступени к ступени стихийные бессвязные факты рождают гармонию, «по мысли Гераклита за кажущимся беспредельным хаосом и беспорядочной игрой (“войной”, “борьбой”) различных стихий и противоположных процессов скрывается определенный порядок, превосходная гармония, космическая согласованность» [7, с. 157].

3. Свобода как стихия мировых сил выступает атрибутом любой модели игры (свобода выявляет игру, делает ее возможной), где намеченное гераклитово тождество свободы и телеологической необходимости в своем стремлении к абсолюту, развивает позицию игры до степени совершенства – естественного состояния универсума. «Фрагмент Гераклита о ребенке, играющем в шашки, является самым ярким и самым кратким выражением раннеклассического представления о совершенстве» [9, с. 155].

4. Практическое постижение бытия человеком (ребенком), где игра есть полная и совершенная практика постижения мира и самоопределения человека в нем. Эта позиция разворачивает свою трагическую сущность в другом фрагменте: «Нет ничего непостоянней судьбы, которая при игре в пещеру оборачивает человеческую жизнь, [словно игральную кость], противоположной стороной [буквально “вверх дном”]» [14, с. 243].

Как видим, понятие игры как смыслообраз, заявленное в 52-м фрагменте, достаточно широко и находит более конкретное проявление в других высказываниях Гераклита, что дает возможность проследить развитие и конкретное проявление понятия игры и игровой модели в общебытийной концепции философа.

Игровая модель предполагает фигуры игрока (игроков) и, что немаловажно, организатора (организатора) игры. И хотя, по Гераклиту, «этот космос один и тот же для всех, не создал никто из богов, никто из людей, он всегда был, есть и будет вечно живой огонь, мерно возгорающийся и мерно угасающий» [14, с. 217]. Но другие фрагменты прямо определяют как фигуру «автора», так и его задачи. «Бог в космосе

врачует великие тела. Он выравнивает их чрезмерность, соединяет раздробленное, собирает рассеянное, украшает безобразное, теснит отставшее, преследует убегающее, светом озаряет мрак, ограничивает безграничное, налагает форму на бесформенное и делает зримым невоспринимаемое... так непрерывно одно гонит сверху, другое сажает снизу» [14, с. 184]. Можно сказать, что Гераклит нарисовал картину космоса-театра, где мудрое вмешательство и изначально активная позиция драматурга как раз и «делает зримым невоспринимаемое», т. е. облакает в художественные предметные формы зрелища волнующие темы и идеи. Соответственно, гераклитов Бог и есть автор и, исходя из традиции античного театра, драматург, который художественно корректирует бытийную сущность, делая последнюю «зримой», как для почтенных мужей, так и для непосредственного ребенка. Более того, функция Бога определяется целенаправленной необходимостью этого преобразования и происходит посредством художественных игровых компонентов – меры, формы, зрелищности, композиции и т. д.

Функциональное тождество Бога и драматурга в философской традиции античности встречается нередко. Аристотель также наделяет своего драматурга способностью «выравнивать» всякую «чрезмерность» и, безусловно, делать события «зримыми». «Должно составлять фабулы и обрабатывать их ... как можно живее представляя их перед глазами; именно в таком случае, видя все вполне ясным образом и как бы присутствуя при самом исполнении событий, поэт мог бы находить то, что следует, и от него не укрывались противоречия» [2, с. 158]. Также нетрудно заметить, что игра космическая и игра театральная объединены Гераклитом общей «медицинской» сверхзадачей. Точно так же как гераклитов «Бог в космосе врачует великие тела» [14, с. 192], так и представленные «в трагедии и комедии чужие страсти» философ называет «лекарствами в том смысле, что они исцеляют и помогают душам выздороветь от напастей» [14, с. 241].

Выявляя тождество Бога и драматурга, философ определяет задачу этого универсального автора как преобразование противоречивого, непостоянного мира, где хаос «всего во всем» может и должен подняться до уровня соразмерной гармоничной высокой трагедии. И далее, уже по заданным правилам космической игры, где «демиург играет во время творения космоса» [14, с. 243], сам Гераклит по примеру Бога включается в уже земное театральное состязание: «ему (Богу) я буду подражать в самом себе», полагая «весь мир вечным, повсеместным состязанием» [14, с. 184]. Здесь резонно предположить позицию самоопределения философа как автора-строителя игры, но уже в «театре жизни», что находит подтверждение на примере отношения Гераклита к законам. Известно, что философ был почитателем и сторонником писанных

законов. Но, по сути, само законодательство во многом перекликается с драматургией: обе структуры, текстово регламентируя и ограничивая действия человека (в жизни, как и на сцене), призваны «научать» и, в результате, утверждать гармонию-согласие. Далее, как актер в традиции античного театра сурово придерживается рамок текста (импровизация или же прочая «вольность» в античном театре исключалась), так и гражданин не в состоянии преступить закон, чтоб «жить в упорядоченной гармонии» с миром, обществом и самим собой. И потому «народ должен сражаться за закон, как за свои городские стены» [14, с. 247].

Общая модель игры полагает единство чувственного познания и мышления через конфликт. Конфликт – борьба – война у Гераклита выступает как универсалия, выявляющая игровой характер. «Расходящееся сходится и из различных тонов образуется прекраснейшая гармония, и все возникает через борьбу» [11, с. 122]. Это гераклитово «расхождение» А. Маковельский определяет как «враждебно стремящиеся друг против друга» [11, с. 148], что походит на «театр военных действий». Ведь «драматическое действие не ограничивается простым и спокойным достижением цели, напротив, оно протекает в обстановке конфликтов и столкновений... Эти конфликты и коллизии порождают, в свою очередь, действия и реакции» [4, с. 539]. Безусловно, конфликт присущ любой форме игры, причем «движение в разные стороны», «борьба», «конфликт» существуют иногда без всякого разделения, образуя единую цепочку и полагая переход одного звена в другое. В театральной практике, например, проблема конфликта имеет первостепенную ценность и определяет ход драмы и представления, характер и позиции действующих лиц, сохраняя целостность произведения. Режиссер А. Д. Дикий отмечал, что «если режиссер ощущает произведение в целом, видит, как развивается его идея (а всякая идея развивается в борьбе, в схватке противоположных сил, иначе говоря, в конфликте), он не может не знать, какое место в конфликте занимает тот или иной персонаж, чем именно, действием или контрдействием вовлекается он в ситуацию пьесы» [5, с. 80]. Та же картина наблюдается и у Гераклита, где «враждебное находится в согласии с собой» [14, с. 192], создавая единство игрового действия. Более того, «эта вечная борьба и “война” противоположностей, где хаотическое и бесформенное, все бурное и буйное узаконено в качестве бесцельной и блаженной игры стихийно-материального абсолюта с самим собою, – все это предстает у Гераклита величественной и трагической картиной мироздания и даже своего рода скрытой, но в то же время беспечальной наивной эстетикой» [10, с. 389–390].

Собственно, конфликтно-игровая природа как сущностное стремление к противоречию находит свое проявление практически во

всех смыслообразов Гераклита. Такой творческой природой наделен гераклитов огонь, который есть символ мировой жизни и смерти; река, которая «в изменении покоится»; и сам человек, который «и существует, и не существует»; и, в конечном итоге, вся гармония бытия. «Вероятно, природа стремится к противоположностям и из них, а не из подобного создает согласие. Создается впечатление, что искусство делает то же самое в подражание природе: живопись, смешав белые и черные, желтые и красные краски, создает изображения, соответствующие оригиналам; музыка, смешав одновременно высокие и низкие, длительные и краткие звуки, создает единую гармонию... Вероятно, в этом смысл изречения Гераклита Темного: “Сопряжения – целое и нецелое, сходящееся и расходящееся, созвучное и несозвучное, из всего – одно, из одного – все”» [14, с. 198].

Получается, что конфликтно-игровое представление бытия, где «из всего – одно, из одного – все», обретает свою целостность через «борьбу», «вражду», и, в результате, все «существует и не существует» – такая разыгрываемая картина мира как модель находит свое отражение в стиле философа. «Особенности этого стиля – отсутствие четких определений, строгих понятий, однозначных высказываний; Гераклит оперирует образами-понятиями (смыслообразами), художественными сравнениями, метафорами и символами; нередко его мысли выражены в форме парадоксов, афоризмов и загадочных выражений, а суждения, которые он подчас высказывает (“путь вверх и вниз – один и тот же”, “день и ночь – одно и то же”) представляются вызовом здравому смыслу и логике» [7, с. 61]. Иными словами, философ как бы разыгрывает нас, но именно это провоцирует творческий подход как к осознанию целостности картины мира, так и к определению своего положения в ней. «Стиль Гераклита не научный, не философский, не поэтический, не мифологический. Это совершенно своеобразный феномен, охарактеризованный как абстрактно-всеобщая мифология. Абстрактно-всеобщая мифологическая образность дается им то физично, материально, то в виде оформляющего принципа, то в виде цельно-выразительного индивидуального образа» [10, с. 358]. Этот феномен творческого синтеза всеобщего и индивидуального, поэтического и физического, условного и безусловного и осуществляется в игре, как в структуре художественного мышления, так и в конкретно взятом случае игровой модели пространства театра.

Художественная конкретика проявляется и в том, что Гераклит «пытается представить всеобщее не в форме отвлеченной всеобщности, то есть не в понятиях и категориях, но через чувственно воспринимаемые предметы и явления, через наглядные процессы и обстоятельства. Отсюда и мышление о действительности посредством образов-понятий,

художественных сравнений, философем и афоризмов» [7, с. 63]. Т. е. Гераклит не столько доказывает, сколько показывает как на сцене, проигрывает свои идеи, насыщает их чувственной природой жизненных примеров. Такая «игра понятий» (игра слов, игра смыслов) – новый прием для философской мысли того времени.

Действительно, многие изречения Гераклита представляют если не театр, то, по крайней мере, завораживающую игру слов. «Гераклит Темный говорит: “Луку имя ‘жизнь’, а дело – смерть”» [14, с. 208]. Здесь омоним, обозначающий и «лук» и «жизнь», мастерски разыгран Гераклитом; обыгрывается не только понятие, но и игра значений слова выстраивает глубокую смысловую комбинацию. Или не менее популярное изречение философа: «Эту вот Речь (Логос) сущую вечно люди не понимают» [11, с. 126], по поводу которой Аристотель негодуя замечал: «Текст Гераклита трудно интерпретировать, так неясно, к чему относится то или иное слово, – к последующему или предыдущему... так неясно, к чему относится слово “вечно”» [2, с. 121]. Подобные «неясности» и розыгрыши используются как манок, с помощью которого адресат продолжает рассуждение. Так, посредством игры «Гераклит не обучает и не поучает, но внушает и призывает к пониманию открытого им “логоса” жизни и бытия» [7, с. 64].

Собственно, и понятие «логоса», центральное в учении Гераклита, благодаря форме подачи не теряет многообразия и многозначия как «все во всем» – и, в перспективе, образует самостоятельное игровое поле, как внутри контекста, так и в общей онтологии понятия. Гераклитов «логос» – и слово и разум – задает широкую амплитуду понимания: от объективной смысловой фонемы до мудрости, вселенского разума, во всех его формах. Подобная амплитуда смыслов, как изначально заданная возможность их сосуществования, взаимоопределения, взаимоперетекания как раз организует особую, творческую, свободную область диалектического бытия, то есть игру. Причем эта смысловая игра в высшем ее проявлении задается «логосом» и недоступна для понимания обычного человека. Так, философ замечает, что «большинство людей не мыслят вещи такими, какими встречаются их в опыте и, узнав, не понимают, но воображают» [14, с. 191]. Посредством воображения как позитивной формы художественного мышления формируется, по Гераклиту, целостная картина мира; скорее «воображается», нежели понимается его гармония. Как игровая категория воображение выступает связующим звеном недостижимого (невозможности понимания) и активности в постижении. Сама условность игрового пространства делает воображаемое реальным и возможным при его объективной невозможности. «Воображение как воспроизведение представления вообще вызывает образы и представления, когда уже нет соответствующего им созерцания, и дает

им самим по себе входить в сознание» [3, с. 186]. Таким образом, именно воображение, образуя особое поле в сознании, наполняет его теми или иными представлениями, как бы разыгрывает возможную ситуацию уже в виртуальной реальности.

Не лишен игрового действия и Гераклитов закон взаимообмена огня на все и идея экспюрсиса – мирового пожара. При этом термин «воспламенение» олицетворяет процесс действенного превращения и содержит игровой фокус. «Огонь мерами воспламеняется и мерами угасает, в результате чего одни вещи возникают, другие погибают и одно поколение сменяется другим. Космос – игра огня с самим собой» [7, с. 125].

Проблема движения как мерного ритмического процесса в структуре онтологии Гераклита позволяет рассматривать и категории меры и ритма как игровые. «По Гераклиту, мировой процесс совершается по известным “мерам”: в нем есть ритмические колебания» [11, с. 128]. Так, в общей картине ритм и мера обретают необычно яркое, чувственное, даже, можно сказать, физическое воплощение: «огонь, мерно возгорающийся и мерно угасающий»; река течет «мерно», ритмично; война «ритмизирует» социум – «одних она объявляет богами, других людьми, одних творит рабами, других свободными» [11, с. 129]; в космическом ритме все возникает и гибнет; человек «вспыхивает утром, угаснув вечером» [11, с. 122], – все подчинено общему ритму. Причем ритмичность и мерность сориентированы философом одновременно на интеллектуальное и эмоциональное восприятие, что позволяет считать общеритмическую картину игровой. У Гераклита ритм и мера хотя и носят мифологический характер, но их сущность трансцендирует за рамки только мифологии (к примеру, превращения первоогня), давая картину разнообразных превращений в общей гармонии равновесия. Собственно и игра, «в более высокоразвитых формах пронизана ритмом и гармонией, этими благороднейшими дарами эстетической способности» [15, с. 16].

Выявленное игровое поле гераклитовой онтологии наряду с движением и ритмом задает, пусть в общей форме, позицию субъекта как действующего лица. Знаменитый фрагмент – «В одну и ту же реку мы входим и не входим, существуем и не существуем» [14, с. 209] – наряду с образностью и мифологичностью включает и игровой аспект. Именно подвижность природы как философская позиция обуславливается действенным участием субъекта, через которого она может проявиться. «На входящих в те же самые реки притекают в один раз одни, в другой раз другие воды» [14, с. 209]. Не будь здесь этих «входящих» – проблема «движущейся воды» осталась бы самой в себе, точно так же, как игра без игроков – мертвый свод правил.

Еще один существенный игровой прием – подтекст – обнаруживает

себя в таких фрагментах Гераклита – «Природа любит прятаться» [14, с. 192] и «Тайная гармония лучше явной» [1, с. 24]. Природа подтекста определяется тем, что он не заявлен эксплицитно в тексте, а вытекает в процессе, из игры. Различие «скрытого» и «явного» в воззрениях Гераклита наряду с гносео-уровнем активизирует уровень понимания, что и для самого философа, как свидетельствуют доксографы, явилось серьезной проблемой. «Как Дельфийский Владыка не говорит и не утаивает, а подает знаки, согласно Гераклиту, так и то, что кажется явно сказанным, таинственно, а что кажется таинственным, имеет [явный] смысл» [14, с. 194]. Так, по аналогии с подтекстом «тайное» Гераклита, реализованное в знаке, намеке, поступке, игре слов полагает некий комплекс познания-понимания, единства мыслей и чувств. Такая форма «скрытого», знакового языка, будучи по сути чуждой природе античного театра, утверждалось философом уже на своеобразной арене жизненной драмы. По тем же свидетельствам доксографов, «Гераклит в ответ на просьбу сограждан высказать свое мнение о гражданском мире, взошел на трибуну, взял килик холодной воды, присыпал ячменной мукой и, помешав веточкой поля, отпил и удалился» [14, с. 204], т. е. дал целое представление, обратившись к языку игры, представления, так как такой язык, по мнению философа, точнее передает смысл. Подобные курьезные розыгрыши приводили к трагическим ситуациям. «Заболев водянкой, он спустился в город и, говоря загадками, спрашивал врачей, могут ли они из ливня сделать засуху. Они не поняли, а он закопался в коровнике, надеясь, что тепло от навоза испарит влагу из его тела... не смогли отодрать навоз, он был пожран собаками» [14, с. 176].

Такой фарсово-парадоксальный и одновременно трагический финал является вполне закономерным подтверждением объективности и жизненности идей философа. «Образы Гераклита – не условны, а безусловны. Гераклит создает их не как субъективно-свободный поэт, а как тончайший отбиратель абсолютно-объективного бытия. Всякому поэту свойственно то или иное эстетическое любование на свои образы. Но Гераклита занимает не эстетика, не любование, а точное отображение объективной реальности» [10, с. 357].

Как видим, Гераклитом представлена своеобразная, совершенно новая для того времени картина мира, которая наглядно выводит модель игры, во многом опирается и выражается посредством элементов и функции последней, что делает воззрения Гераклита необычайно современными и актуальными сегодня, когда игровые формы постижения мира и поведения человека в нем уже обрели значительную традицию. От «вечности – играющего младенца» мир-игра проявляется активно, где и «демиург играет во время творения космоса», и человеческие мысли есть «детские игры», и буквально «все кружится и сменяется в игре века».

Более того, исходя из воззрений философа, возможно попытаться выстроить своеобразную творческую цепочку этого мира-игры, где данный «Богом» ли, «Демииургом» ли, или же самим философом так называемый «драматический материал», как замысел, требует своего воплощения, обнаруживая и призывая в актив конфликт, действие, подтекст, воображение и прочие художественные аспекты «спектакля» и при этом, пусть в самых общих формах, выявляет фигуру исполнителя (актера, игрока). Так, надо полагать, Гераклит сознательно воспроизводит игровые формы, где драматическая позиция бытия уже реализует основные принципы игровой и театральной практики, заявляя их не только как конститутивные формы, а более того, как способы познания и понимания этой вечно меняющейся, состоящей из противоположностей, неуловимой и «тайной» картины мира.

1. Античные философы: Свидетельства, фрагменты и тексты / Сост. А. А. Аветисян.– К., 1955.
2. Аристотель. Риторика. Поэтика.– М., 2000.
3. Гегель Г. В. Ф. Философская пропедевтика // Гегель Г. В. Ф. Работы разных лет: В 2 т.– Т.2.– М., 1971.
4. Гегель Г. В. Ф. Эстетика: В 4 т.– Т. 3.– М., 1968.
5. Дикий А. Д. Избранное.– М., 1976.
6. Захава Е.Б. Мастерство актера и режиссера.– М., 1978.
7. Кессиди Ф. Х. Гераклит.– М., 1982.
8. Комарова В. Я. Учение Зенона Элейского.– Л., 1988.
9. Лосев А. Ф. История античной эстетики: Итоги тысячелетнего развития.– Кн 2.– М., 1994.
10. Лосев А. Ф. История античной эстетики: (Ранняя классика).– М, 1963.
11. Маковельский А. А. Досократики: Историко-критический обзор фрагментов, доксографического и биографического материала.– Казань, 1914.
12. Режиссерский театр: Разговоры под занавес века.– М., 1999.
13. Тахо-Годи А. А. Жизнь как сценическая игра // Искусство слова.– М., 1973.
14. Фрагменты ранних греческих философов / Изд. подгот. А. В.Лебедев.– М., 1989.
15. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня.– М., 1992.