

УДК 7.01: 801.65: 82-14 Мандельштам.07

## ТЕОРИЯ И ФИЛОСОФИЯ ИГРЫ В ПРИЛОЖЕНИИ К ТВОРЧЕСТВУ О. МАНДЕЛЬШТАМА

**Мария Борисовна Тархнишвили**

аспирант Иркутского государственного университета,

преподаватель русского языка и литературы

студия интеллектуального развития «Школа Плюс»

660118, Красноярск, ул. Водопьянова, 19-277. etoyamasha@mail.ru

В статье анализируется общая теория игры в философии и культурологии (Й.Хейзинга, Г.Гадамер, Э.Финк, Р.Кайуа, М.Эпштейн), предпринимается попытка систематизации классификаций типов игр. Философия игры рассматривается в контексте культуры Серебряного века, применительно к лирике одного из ярчайших представителей эпохи – Осипа Мандельштама. Игра интерпретируется как фактор, который определил эволюцию художественного мышления поэта. Причем доминанта (стихийность – play либо упорядоченность – game) в амбивалентном явлении игры конкретизируется в зависимости от исторической ситуации. Константным остается утверждение борьбы со стихийным губительным началом, которым может выступать как бытийный хаос, так и время. Законом уничтожения поэт противопоставляет творческую логику, а потому особое внимание автором статьи уделяется концепции игры-творчества как модели онтологических отношений и способа познания мира.

**Ключевые слова:** игра; классификации типов игр; мимесис; лирика О.Мандельштама; аполлонизм и дионисийство.

### 1. Общая теория игры в культуре

Игровое начало – одна из доминант сознания XX в. как в научной, так и в художественной сферах. Психологические концепции («психодрама» Я.Морено, транзакционный анализ Э.Берна), культурологические и философские открытия («языковые игры» Л.Витгенштейна, философия Г.Гадамера, Э.Финка), художественная практика (литература от начала эпохи модерна до периода постмодернизма) связаны общим интересом к игре.

Так, исторические обстоятельства Серебряного века – начала и расцвета русского модерна – способствовали актуализации игровых принципов искусства как высвобождение воли к новаторству, разрушению канона и поиску новой витальной модели творчества-существования. Этот процесс был обусловлен дестабилизацией и усложнением картины мира вследствие успехов наук, техники и натиска позитивизма: теория относительности, распад прежде неразложимого атома, а также демистифицирующие образ человека социальные, биологические и психологические теории марксизма, дарвинизма, фрейдизма. Социальная динамика в самом обществе, мистические, неканонические религиозные поиски и

нищезанство стимулировали развитие индивидуализма и имморализма. Наконец, кризис традиционной миметической модели творчества (реалистический модус, обнаженная социальность, проповеднический пафос, народность как фольклоризм и орнаментальность) побуждал к поиску новых форм, сопряженных динамичной и все-таки рефлексивной современности.

Игру в Серебряном веке принято ассоциировать с нищезанством, но правильнее рассматривать ее философию и теорию в контексте всей тенденции культурного самосознания XX в., открывшего игру как принцип функционирования культуры и стремившегося онтологизировать ее в условиях крушения картины мира. Следствием становилось утверждение нового коммуникативного принципа общения с читателем: игра уже не скрывалась, а буквально открывалась и демонстрировала себя во всей полноте. Так художественная практика начала века готовила почву для теоретических концепций.

Как важнейший принцип культуры игра представлена в трудах ведущих теоретиков XX в.: Й.Хейзинги («Homo Ludens», 1938), Р.Кайуа («Игры и люди», 1958), Г.Гадамера («Истина и метод. Основы философской герменевтики»,

1960), Э.Финка («Основные феномены человеческого бытия», 1979), а также в отечественной традиции: у М.Эпштейна («Парадоксы новизны», 1989; «Постмодерн в русской литературе», 2005) и И.Медвецкого («Игра ума, игра воображенья», 1992). Возникает необходимость систематизации этих концепций и их классификации.

Прежде всего, следует рассмотреть вопрос генезиса игры как таковой. Так, Й.Хейзинга выводит игру в сфере культуры из игры природной: «игра старше культуры» [Хейзинга 2004: 13], что предполагает сходство игр животных и людей. Г.Гадамер идет дальше, отмечая даже в неживой природе главный, на его взгляд, игровой элемент: «движение как таковое» [Гадамер 1988: 148]: игра волн, красок и света. С другой стороны, по замечанию Э.Финка, игра есть экзистенциальный, а потому присущий лишь человеку фактор: «не сама природа играет, а мы сами, по существу игроки, усматриваем в природе игровые черты» [Финк 1988: 374]. Действительно, и в живой природе, и в культуре игра демонстрирует начала витальности, агональности и приспособляемости, но в сфере культуры в игру включается и новый компонент – свобода. Как способность поступать в соответствии с собственными ценностями, противостоять обстоятельствам и инстинктам, она доступна лишь *homo sapiens*. Этим объясним тот факт, что начальные классификации игр берут за основу именно степень свободы – лишь позднее выделяются ее более дифференцированные разновидности.

Сложность явления затрудняет его однозначное определение: «Игра есть такой экзистенциальный феномен, который, вероятно, более всех остальных отталкивает от себя понятие» [Финк 1988: 380]. Философы начинают с описания свойств игры. Игра сочетает качества организации и свободы. С одной стороны, она организована по четким правилам: игра «со всей шкалой внутреннего напряжения... никогда не выходит за свои пределы» [там же: 364], обладает особым хронотопом, выводя игрока из обыденной жизни в «собственное имманентное настоящее» [там же: 377], обеспечивая единство времени и места действия. Тем самым она устанавливает порядок, творя «ограниченное совершенство» в «несовершенном мире» [Хейзинга 2004: 28]. Следствием этого становится тот факт, что игра «принципиально повторима» [Гадамер 1988: 156], обнаруживает характер не только «энергейи», но и «эргона» (к примеру, в форме ритуала в культуре или рефрена в поэзии). С другой стороны, игра свободна как от внешнего диктата, так и от утилитарных целей – это «некое излишество» [Хейзинга 2004: 24], а «цель и смысл – в ней самой»

[Финк 1988: 364]; «подлинный игрок играет ради того, чтобы играть» [там же: 365].

Не имея цели, игра парадоксальным образом обеспечивает витальную потребность человека в обретении свободы, «возвращении в истинное бытие» и «выявлении того, что есть... что в других условиях всегда скрывается и ускользает» [Гадамер 1988: 158]; игра – «основной способ человеческого общения с возможным и недействительным» [Финк 1988: 363], празднование человеком своего бытия: «Игра происходит в разрыве между потенциальным и актуальным, как самоценное раскрытие потенций за пределом их актуализации» [Эпштейн 2005: 300].

Легкость игры не исключает сакральности и серьезности в безусловном подчинении правилам, которые она «сама же и ставит» [Финк 1988: 366]. Потому игра не есть забава, прерогатива детского возраста, но «возможность человека вообще» [там же]. Игра имморальна: «вне противоположности “мудрость–глупость”» [Хейзинга 2004: 21], вне категорий добра и зла.

Двойственность категорий свобода–организованность, эргон–энергейя, бесцельность–витальность, легкость–сакральность можно связать с антиномичностью основных полюсов игры. Так, у Й.Хейзинги игра раздваивается на игру как сакральный ритуал с настроением «священного восторга» и игру как забаву, с настроением восторга «праздничного, не освященного высшей целью» [Хейзинга 2004: 214]. В процессе творчества эти начала соединяются: экстатический импульс фантазии претворяется в произведение искусства по правилам игры–искусства.

Два способа бытования игры у Й.Хейзинги выделяются имплицитно, но не терминологически. Его последователь, французский антрополог Р.Кайуа, обозначает эти версии игры с доминантой порядка и доминантой стихии как *Paidia* и *Ludus*. В первом случае это безудержная импровизация, стихийная процессуальность, играшальность, отвергающая норму, но тем признающая ее существование. Во втором – контроль и игра по правилам.

На наш взгляд, более точное терминологическое разделение по принципу организованности / стихийности дал М.Эпштейн: *game* как игра по правилам, «внутренне более организованная, чем окружающая жизнь», и *play* как стихийное и свободное действие, не связанное рамками, преодолевающее «ограничения серьезной жизни» [Эпштейн 2005: 305]; задача ее – взорвать упорядоченный мир, обнаружив его единство. В первом случае, как на олимпийском состязании или на турнире, человек противопоставляется чело-

веку (агональность), во втором – как на дионисийском празднестве или карнавале – объединяется с ним.

Исходя из вышесказанного, категорию игры можно описать при помощи двух основных признаков: имманентной динамичности и противоречивости, сочетающей свободу и организацию по правилам, внеположенность сфере материальной пользы и витальную необходимость, легкость и сакральность, динамическое становление и принципиальную повторимость результата, – все это при амбивалентной субъектности явления.

Данные три вида классификаций можно обозначить как классификации дуалистического типа: они рассматривают онтологию, сущностный принцип и организацию игры, исключая актуализацию переживаний субъекта: «субъект игры – и это очевидно в случаях, когда играющий один, – это не игрок, а сама игра» [Финк 1988: 151], так играющий репрезентирует и себя, и игру.

Другой тип классификаций – более детальный и дифференцированный – может быть назван дробным. Игровой субъект здесь уже не игра, а игрок, со своими целями и способами реализации игры. Р.Кайуа выделяет четыре типа игр, от максимального Ludus к максимальному Paidia. Первые два типа, как видовые категории, соотносятся с игрой-game, последние – с игрой-play:

1. Состязательная игра «**AGON**» («борьба») – игра соперников ради выигрыша, утверждающая роль труда, терпения и ответственности.

2. Азартная игра «**ALEA**» («игра в кости») – игра ради выигрыша при выявлении милости случая; шансы на победу тут сложнопредсказуемы, труд и терпение не столь важны.

3. Подражательная игра «**MIMICRIA**» («подражание») – ситуация «актер и роль», игра масок с максимальным жизнеподобием, когда игрок выдает себя не за того, кто он есть (театр, маскарад, этикет, униформа и т. п.). Игру-mimicria можно связать не только с ситуацией перевоплощения, но и с мимесисом – основным эстетическим законом творчества: не самоотрицание в принимаемой маске, а точное воспроизведение объекта (и это уже игра-game, предполагающая узнавание).

4. Экстатическая игра «**LINX**» («головокружение») – здесь человек не ищет партнера для игры, а сам нарушает состояние стабильности, стремится потерять самоидентичность во имя ощущения духовной амплитуды бытия.

В данной классификации Р.Кайуа актуализирует сознание субъекта игры, его цели и мотивацию, разные степени его свободы от себя и от партнера, что создает, на первый взгляд, сложно-

сти в отождествлении видовых типов с родовыми game и play, но сущности это не меняет.

Различные игровые интенции и установки могут перекрещиваться в сознании художника, а исследователь называет избираемые пути подходящими терминами вне зависимости от степени осознанности игры. Так, Р.Кайуа озабочен коммуникативными установками и возможностью оценки игры с точки зрения степени нравственности или общественной значимости, он рассматривает игру как явление в реализации его потенциалов (феноменологически), в то время как Й.Хейзинга и М.Эпштейн интерпретируют явление само по себе (онтологически). Демонстрируемая многосложность комбинаций – свидетельство богатства самого явления игры.

## 2. Теория игры-творчества и лирика О.Мандельштама

Все упомянутые классификации могут быть применены для анализа художественных произведений: по определению Э.Финка, «игра есть корень всякого человеческого искусства» [Финк 1988: 402]. В сфере литературы об игре можно говорить в отношении всех трех родов: не только драмы (генетически обусловленная игра-mimicria, игра масок) и эпоса (игра-agon: сюжет как «серия препятствий, которые необходимо преодолеть герою, чтобы достичь цели» [Эпштейн 2005: 310]), но и лирики. Лирика – «экстатическая игра в сфере слова» [там же], игра-linx, рожденная ощущением полноты бытия, опьяняющая звуком, ритмом и переосмыслением образов до головокружения. По Й.Хейзинге, «поэзия... рождается в игре и как игра» [Хейзинга 2004: 198], это деятельность в «определенных рамках места, времени, смысла» [там же: 214], характеризуется напряженностью и парадоксальным сочетанием наличия правил организации текста и свободы.

В культуре Серебряного века природная игра слов и форм осознается как модель онтологических отношений, что ярко проявилось в лирике Осипа Мандельштама. Игра не только реализовалась в его стихах акмеистического периода, но и определила эволюцию художественного мышления поэта. Само подражание творца космосу у Мандельштама воплощается как игра: играет и смеется хрусталь «неживого небосвода» («Сусальным золотом горят», 1908) [Мандельштам 1991 1: 3]; «в небе танцует золото – // Приказывает мне петь» («Я вздрагиваю от холода», 1912) [там же 1: 16]. Итог игры как языка претворения действительности в искусство – радость удивления (в данном случае – новизне звучания собственных слов); по Мандельштаму, это «единст-

венное, что толкает нас в объятия собеседника» («Утро акмеизма», 1912) [там же 2: 239]. Более того, сам смысл текста рождается в игре автора и собеседника с его понимающим чтением и «исполнительским порывом» («Разговор о Данте») [там же 2: 413], так как поэзия есть не результат, а становящийся процесс.

Творчество сочетает начала спонтанности play и организованности game. В синтетической классификации игры, предложенной И.Медвецким, для обозначения парадоксального единства свободной воли и правил вводится термин игра-art [Медвецкий 1992: 188], воплощающаяся на трех уровнях (либо как художественная реальность произведения, либо как создание новых произведений в пределах текста, либо как моделирование будущих произведений автором на основе его сублимированного отношения к своей жизни как к материалу для этого). Однако этот синтез, предлагаемый исследователем как универсальный творческий принцип, нуждается в уточнении: игра-art соотносима со всеми видами подтипами в различных комбинациях, может проявляться не только как синтез game и play, но и как agon, alea, mimicria и ilinx. Дионисийские alea и ilinx, дающие возможность свободного испытания сил, опьянения звуком, ритмом, переосмыслением, противостоят аполлоническим agon и mimicria, акцентирующим подражание образцам, источник которых – природа или классика. Цель аполлонического начала – это не просто самоутверждение, но победа над стихией и утверждение порядка. Два начала могут вступать в поединок в поиске как аксиологически объективных критериев подлинности (mimicria узнаваемому), так и критериев субъективных, психофизиологически очевидных для автора (ilinx). В творчестве это, с одной стороны, совершенство абсолютных пропорций, «золотое сечение» (mimicria бытийному); с другой – интуитивный поиск абсолютной новизны звука и слова, образа и ритма, экспрессия (ilinx).

Яркий пример игры-art – образ собора Нотр-Дам у Мандельштама, синтезирующий гармоническую аполлоническую упорядоченность и стихийный дионисийский размах. Католический храм надлен зоо- и антропоморфными характеристиками (игра-mimicria): «Как некогда Адам, распластывая нервы, // Играет мышцами крестовый легкий свод» («Notre-Dame», 1912) [Мандельштам 1991 1: 24], и в игре тяжелый камень преодолевает собственную тяжеловесность, превращаясь в воздушное готическое кружево. В творческом акте (игра-agon) играющий мастер способен превратить «недобрую тяжесть» в прекрасное, которое остается на века, претворить

стихию природного материала в явление культуры, преображенное гармонией: «стихийный лабиринт, непостижимый лес, // Души готической рассудочная пропасть» – воплощение опьяняющей силы в игре-ilinx [там же].

Важно, что в поэтическом сознании Мандельштама начало, терминологически выраженное как игра-ilinx, было связано прежде всего с дионисийским началом (интерес унаследован опосредованно скорее от В.Иванова, чем от Ф.Ницше). Дионисийство представлялось способом преодолеть бытийный трагизм одиночества и, опьянившись свободой, ощутить связь с бытием.

Синтез аполлонического и дионисийского начал, игры стихийной и игры по правилам, воплотился и в стихотворениях, посвященных музыкальному искусству. Сама музыка являет идеальный пример игры: подчинена ритму, протекает внутри ограниченного пространства, выводит из сферы «обычного» бытия; она вне рациональности, вне сфер нужды или пользы. С одной стороны, как светлое аполлоническое искусство, музыка воплощает связь с первоосновой бытия, это чистая «кристаллическая нота» («Silentium», 1910) [Мандельштам 1991 1: 9], игра-game. С другой – музыка как стихийная игра-play – заглушающая и пьянящая стихия, погружающая в экстатическое состояние. Данные амбивалентные начала синтезируются в поэтическом сознании в образе Баха как молящегося бунтаря и гения стихии, «рассудительнейшего» творца-теурга и «гневногo собеседника» («Бах», 1913) [там же 1: 28]. Аполлонически рационалистическая мощь доказательств оборачивается свободной и стихийной мощью дионисийской проповеди.

То же скрещение типов игры прослеживается и в жертвенно-героических стихотворениях О.Мандельштама о веке и времени послереволюционного периода (1920-е гг.). Время существует по законам игры-mimicria, что предполагает принципиальную изменчивость и метаморфозы [Кайуа 2007: 52], вплоть до оборотничества. В одноименном стихотворении век – зверь с перебитым позвоночником («Век», 1923), позднее – разбившийся в беге конь («Нашедший подкову», 1923), затем – жалкий умирающий Вий-старик («1 января 1924»), после – век-волкодав («За гремучую доблесть грядущих веков», 1934). Причем константная характеристика сбившегося с оси стихийного мимикрирующего времени – поврежденность.

В самой экзистенциальной игре со временем вычленяемы такие характеристики, как стихийность, неопределенный исход и идеи риска. Игра-agon, с ее утверждением роли труда и ответ-

ственности во имя выигрыша, обращается в игру случая *alea*, где шансы на победу непредсказуемы. Стабильная игра по правилам становится приметой прошлого, а в настоящем царит случай.

Перебитые позвонки века-зверя у Мандельштама связываются с еще одним важнейшим образом – играющим ребенком: «дети играют в бабки позвонками умерших животных» («Нашедший подкову», 1923) [Мандельштам 1991 1: 105]. Сам образ – аллюзия на гераклитову метафору вечности (философ сравнил вечность с ребенком, то выигрывающим, то проигрывающим в кости) – опять же воплощение игры-*alea*.

Если время существует по законам стихийной игры-*play*, то герой-художник вступает в игру со временем, подсознательно следуя правилам мифологического ритуала (смерть старого мира и возрождение через жертву): возможность «вырвать век из плена» и «новый мир начать» («Век», 1923) [там же 1: 102] кроется в творчестве, метафорой которого становится флейта.

Новое ритуальное правило утверждается в рискованном испытании собственной судьбы и призвания, когда голодный век, оставив отгиски зубов на монетах, пытается «срезать» самого героя; совершается выход за пределы своего я (трансформация игры-*linx*): «Время срезает меня, как монету, // И мне уже не хватает меня самого» («Нашедший подкову», 1923) [там же 1: 106]. Для самого героя радостное утверждение свободной игры и героический пафос уступают место страху в этой игре, страшной хотя бы тем, что из нее нет выхода. Возникает контрверза: по определению игра есть свободное действие, из которого в любой момент игрок может выйти, игрок в принципе «над» ситуацией, и для него нет места страху. Но в условиях эпохальной игры поэт не имеет такой возможности, не может отказаться от избранного пути, принимая и разделяя судьбу своего поколения, которое также становится жертвой времени. Категория «игрового» обратилась в категорию «серьезного». Так Мандельштам онтологизирует художественную, поэтическую игру.

Рассматривая эволюцию теории и практики О.Мандельштама, можно сделать вывод, что доминирование полюсов – аполлоническая упорядоченность *game* либо стихийная дионисийская игра-*play* – детерминировано исторической ситуацией и самоощущением поэта. Чем ненадежнее и «изветливей» (окказиональный эпитет из «Стихов о неизвестном солдате», 1937) [там же 1: 244] время и его игра с человеком, тем стихийнее игра воображения. Чем яснее время –

пусть и в плане трагической безысходности, – тем монументальнее стихи Мандельштама.

Универсальным является утверждение борьбы со стихийным губительным началом (хаосом, временем), существует ли это начало по законам *play* (и тогда, как в архитектурных стихах, творец приводит хаос в гармонию) или законам *game*. Назначение поэта было заявлено Мандельштамом еще в 1913 г., в манифесте «Утро акмеизма»: строить, «бороться с пустотой, гипнотизировать пространство» [там же 2: 323] – это агон с хаосом во имя утверждения космоса.

Закону времени – убийственному причинно-следственному порядку, в котором человек вынужден причащаться смерти, выпивая содержимое «игольчатых чумных бокалов» («Восьмистишия», 1933), – поэт противопоставляет чудо творческой игры-*play*, выводящей в мир иных измерений, уничтожающих «самосознание причин» и предлагающих «дикий лечебник» от чумы-смерти [там же 1: 201–202].

Однако игра-*art*, синтезирующая спонтанность и организацию, остается родовой по отношению к принципу творчества в XX в., отрицающему диктат традиции, но соединяющему познание природы искусства со свободным экспериментом художественных стратегий (поведением, образом мышления, философией творчества, поиском новых форм, а относительно литературы – с особой организацией пространства текста). Многосложность игры обеспечивает ее релевантность как принципа отображения мира и отношений с ним.

#### Список литературы

- Гадамер Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. М: Прогресс, 1988. 704 с.
- Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
- Мандельштам О.Э. Собрание сочинений: в 4 т. / под ред. Г.П.Струве и Б.А. Филиппова. М.: Терра, 1991. Т.1. 684 с.; Т.2. 730 с.
- Медвецкий И. «Игра ума, игра воображения...»: метод анализа художественного текста // Октябрь. 1992. №1. С.188–192.
- Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии: Переводы / сост. и послесл. П.С.Гуревич. М.: Прогресс, 1988. С.357–402.
- Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерланд. М.: ООО «Изд-во АСТ», 2004. 539 с.
- Эпштейн М.Н. Постмодерн в русской литературе. М: Высш. шк., 2005. 495 с.

## THEORY AND PHILOSOPHY OF GAME IN MANDELSHTAM'S POETRY

**Maria B. Tarkhnishvili**

Post-graduate Student of Irkutsk State University

Teacher of Russian Language and Literature

School of intellectual development «School +»

In the article general theory of game in philosophy and cultural science is analyzed (J.Hejzinga, G.Gadamer, E.Fink, R.Kajua, M.Epstein), and an attempt to make a system of classifications of various types of games is undertaken. Philosophy of game is considered in the context of culture of the Silver Age on the data presented by the lyrics of one of the brightest representatives of the epoch – Osip Mandelshtam. Game is interpreted as a factor which determined the evolution of art thinking of the poet. The dominant (spontaneity – play or orderliness – game) in the ambivalent phenomenon of game is concretized by a particular historical situation. The constant is an idea of struggle against the spontaneous pernicious phenomenon in a form of chaos or time. The poet opposes laws of destruction to creative logic and this explains why special attention in the article is paid to the game-art concept as a model of ontological relations and a means of the world cognition.

**Key words:** game; classifications of types of games; mimesis; O.Mandelshtam's poetry; apollonism and dionisism.