

## **Основные феномены человеческого бытия в трактовке Е.Финка**

Финк рассматривает разломленность человеческого бытия на фрагментарные формы жизни, мужскую и женскую, как нечто большее, нежели случайные биологические состояния, нежели чисто внешняя обусловленность психофизической организации. Двойственность полов, по его мнению, относится к бытийному строю нашего конечного существования и является фундаментальным моментом нашей конечности как таковой. Каждый из нас выступает одновременно личностью и носителем пола, индивидом лишь в пространстве рода, каждый из нас лишен другой половины человеческого бытия, лишен в такой степени, что именно эта лишенность и порождает величайшую и могучую страсть, глубочайшее чувство, смутную волю к восполнению и томление по непреходящему бытию — загадочное стремление обреченных на смерть людей к некоей вечной жизни.

О том, как Эрос в своей последней смысловой глубине отнесен к бессмертию смертных, Платон рассказывает в «Пире» устами пророчицы Диотимы: тайна всякой человеческой любви — воля к вечности во времени, влечение к устоянию, к длительности именно конечного во времени человека, гонимого раздирающим потоком времени, знающего о своей бренности. К тому, что без труда дается бессмертным богам в их самодостаточности, стремятся смертные люди, которые не в состоянии уберечь свое бытие от разрушительной силы времени, — и они почти обретают вечность в объятии. Возможно, доставляемое Эросом переживание вечности содействовало выработке человеческого представления о вечности и бессмертии богов, содействовало возникновению понятия бытия, разделившего

смертное и бессмертное: бытие во времени и бытие по ту сторону всякого времени. Возможно, в человеческой любви, считает философ, коренится та поэтическая сила, что создала миф, и тогда Эрос на самом деле оказался бы старейшим из богов.

Все рассмотренные до сих пор основные экзистенциальные феномены, по мнению Финка, суть не только существенные моменты человеческого бытия, но также и источник человеческого понимания бытия, не только онтологические структуры человека, но и смысловой горизонт человеческой онтологии. Тот способ, каким мы понимаем бытие, как мы рассматриваем многообразное сущее, как мыслим себе очертания вещи, проводим различие между безжизненным и одушевленным бытием, между видами и родами разнооформленных вещей, как мы толкуем сущность и существование, различаем действительность и возможность, необходимость и случайность и т.п. — все это определено и обусловлено своеобразием нашего разума, структурой познавательной способности. Но ведь наш разум есть разум открытого смерти и смерти предуготовленного существа, разум действующего, трудящегося и борющегося создания, разум преимущественно практический, наконец — разум творения, раздвоенного на две полярные формы жизни и томящегося по единению, исцелению и восполнению. Наш разум не безразличен по отношению к основным феноменам нашего существования, неизбежно он является разумом конечного человека, определенного и обусловленного в своем бытии смертью, трудом, господством и любовью.

Финк отмечает, что конечность человеческого разума постигается недостаточно, когда ее истолковывают в качестве ограниченности, суженности, стесненности, т.е. пытаются определить через дистанцию, отделяющую человеческий разум от некоего гипотетического разума божества или мирового духа. Измеренный божественной меркой, человеческий разум оказывается несущественным, убогим, жалким, тусклым огоньком, изгнанным в дальние дали от сияния, озаряющего вселенную. Разум бога не знает ни смерти, ни труда, ни господства над равным, ни любви как стремления соединиться с утраченной другой половиной своего бытия. Считается, что божественный разум безграничен, закончен, завершен и блаженно покоится в себе. Для нас непостижимо, каким образом Бог понимает бытие, исходя из своего всемогущества, всеприсутствия и всезнания. Но поэтому он и не может быть меркой для конечного человеческого разума. Всякая попытка уподобить себя богу есть высокомерие. Неоднократно в истории западной метафизики создавалась трагическая ситуация, в которой истолкование бытия человеком связывалось с

желанием поставить себя на место божественного разума или хотя бы по аналогии снять «дистанцию», перебросить мостик между конечным и бесконечным бытием с помощью *analogia entis*. С этой традицией следует порвать, если мы готовы вступить в истину нашего конечного существования и адекватно воспринять нашу антропологическую реальность.

Какие же имеются человеческие основания для того, чтобы человек постоянно перескакивал через свое «*condition humaine*», казался способным отринуть свою конечность, мог овладевать сверхчеловеческими возможностями, грезить об абсолютном разуме или абсолютной власти, мог измыслить действительное и примыслить недействительное, был в состоянии освободиться от тягот нашей жизни — бремени труда, остроты борьбы, тени смерти и мук любовного томления? Пожалуй, не следует торопиться с психологическим объяснением, предостерегает Финк, и указывать на особую душевную способность — способность фантазии. Невозможно оспаривать существование этой способности. Всякий знает ее и бесчисленные формы ее выражения. Несомненно, сила воображения относится к основным способностям человеческой души; она проявляется в ночном сновидении, в полусознанной дневной грезе, в представляемых влечениях нашей инстинктивной жизни, в изобретательности беседы, в многочисленных ожиданиях, которые сопровождают и обгоняют, прокладывая ему путь, процесс нашего восприятия.

Действительно, фантазия действует почти повсеместно: она гнездится в нашем самосознании, определяя тот образ, который складывается у нас о себе, или же тот, в котором нам хотелось бы видиться ближним, она ловко сопротивляется беспощадному самопознанию, приукрашивает или искажает для нас образ другого, определяет отношение человека к смерти, наполняет нас страхом или надеждой, она — в качестве творческого озарения — направляет и окрыляет труд, она открывает возможность политического действия и просветляет друг для друга любящих. Тысячью способов фантазия проникает человеческую жизнь, таится во всяком проекте будущего, во всяком идеале и всяком идоле, выводит человеческие потребности из их естественного состояния к роскоши; она присутствует при всяком открытии, разжигает войну и кружит у пояса Афродиты.

Фантазия открывает нам возможность освободиться от фактичности, от непреклонного долженствования так-бытия, освободиться хотя бы не в действительности, а «понарошку», забыть на время невзгоды и бежать в более счастливый мир грез. Она может обратиться в опиум для души. С другой стороны, фантазия открывает велико-

лепный доступ к возможному как таковому, к общению с быть-могущим, она обладает силой раскрытия, необычайной по значению. Фантазия — одновременно опасное и благодатное достояние человека, без нее наше бытие оказалось бы безотрадным и лишенным творчества. Проницая все сферы человеческой жизни, фантазия все же обладает особым местом, которое можно счесть ее домом: это игра<sup>1</sup>.

Так Финк называет пятый из основных феноменов человеческого существования. Если он назван последним, то не потому, что является «последним» в иерархическом смысле — менее значительным и весомым, нежели смерть, труд, господство и любовь. Игра столь же изначальна, как и эти феномены. Она охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком. Она пронизывает другие основные феномены человеческого существования, будучи неразрывно переплетенной и скрепленной с ними. Игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни Бог играть не могут. Лишь сущее, конечным образом отнесенное к всеобъемлющему универсуму и при этом пребывающее в промежутке между действительностью и возможностью, существует в игре. Эти «тезисы» нуждаются в пояснении, так как на первый взгляд противостоят привычному жизненному опыту.

Каждый знает игру, это совершенно знакомое явление, поясняет Финк, но, по Гегелю, знакомое еще не есть познанное. Как раз то, что кажется нам привычным и само собой разумеющимся, порой наиболее упрямо ускользает от какого бы то ни было понятийного постижения. Каждый знает игру по своей собственной жизни, имеет представление об игре, знает игровое поведение ближних, бесчисленные формы игры, знает общественные игры, цирцевские массовые представления, развлекательные игры и несколько более напряженные, менее легкие и привлекательные, нежели детские игры, игры взрослых; каждый знает об игровых элементах в сферах труда и политики, в общении полов друг с другом, игровые элементы почти во всех областях культуры. *Homo ludens*<sup>2</sup> неотделим от *Homo faber* и *Homo politicus*.

Игра есть такое измерение существования, которое многочисленными нитями сплетено с другими измерениями. Всякий человек играл и может высказаться об игре, опираясь на собственный опыт. Чтобы сделать игру предметом размышления, ее не нужно приносить откуда-либо извне: сообразно с обстоятельствами мы обнаруживаем, что вовлечены в игру, мы накоротке с этой ключевой

возможностью даже тогда, когда на самом деле не играем или полагаем, что давно оставили позади игровую стадию своей жизни. Каждому известно несчетное число игровых ситуаций в частной, семейной и общественной сферах. Они изобилуют игровыми действиями, которые суть повседневные события и происшествия в человеческом мире. Никому игра не чужда, всякий знает ее по свидетельству собственной жизни.

Будничная привычность игры, однако, зачастую препятствует более глубокой постановке вопроса о сущности, бытийном смысле и статусе игры. Такая привычность, по мнению Финка, совершенно заслоняет вопрос о том, действительно ли и в какой мере игровое начало человека определяет и оформляет его понимание бытия в целом. Будничная привычность игры чаще всего остается без вопросов благодаря будничному толкованию игры. В качестве основного феномена игра обладает структурой истолкованности. И это толкование не сводится к примеси частного или общественного сознания, которая могла бы и отсутствовать. Основные экзистенциальные феномены — не просто бытийные способы человеческого существования: они также и способы понимания, с помощью которых человек понимает себя как смертного, как трудящегося, как борца, любящего и игрока и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей.

Что же характеризует будничное толкование человеческой игры? Не что иное, как попытка вытеснить игру из сущностного центра человеческого бытия, лишить ее сути, понять ее как «пограничный феномен» нашей жизни, забрать у нее весомость и подлинное значение. Хотя очевидны частота игровых действий, интенсивность, с какой предаются игре, ее растущая оценка в связи с возрастанием свободного времени в технизированном обществе, — по-прежнему в игре принято усматривать прежде всего «отдых», «расслабление», времяпрепровождение и радостную праздность, благотворную «паузу», прерывающую рабочий день или присущую дню праздничному. Там, где толкование игры исходит из ее противопоставления труду или вообще серьезности жизни, там мы имеем дело с наиболее поверхностным, но преобладающим в повседневности пониманием игры.

Игра при этом, как показывает Финк, считается неким дополнительным феноменом, чем-то несерьезным, необязательным, произвольно-самовольным. Даже признавая, что игра имеет власть над людьми и своим очарованием прельщает их, игру все же не рассматривают с точки зрения ее позитивного значения и неверно толкуют как некую интермедию между серьезными жизненными занятиями,

как паузу, как наполнение свободного времени. Сказанное о будничном толковании игры, которое ее умяляет, относится прежде всего к жизни взрослых. Игруют — да ведь только между делом, шутки ради, для развлечения, времяпрепровождения, ради того, чтобы на время выпрячься из кабалы труда, а может, даже и с терапевтическими целями: расслабиться, восстановиться, отстраниться от серьезности жизни — игрой пользуются как сном. Считается, что реальность взрослой жизни — решения, решения моральные и политические, тягость труда, острота борьбы, ответственность за себя и за близких. Будто бы только ребенку пристало жить игрой, проводить часы в радостной беззаботности, попусту расточать время.

Счастье детства, блаженство игры — мимолетны, как мимолетен этот период времени нашей жизни, когда мы еще имеем время, потому что еще не знаем о нем, еще не видим в «теперь» «уже», «никогда больше» и «еще не», когда наша жизнь мчит в глубоком и неосознанном настоящем, когда жизненный поток увлекает нас, не ведающих о течении, стремящемся к нашему концу. Чистое настоящее детства и считается обычно временем игры. Играет ли по-настоящему и в подлинном смысле слова только дитя, а во взрослой жизни присутствуют лишь какие-то реминисценции детства, неосуществимые попытки «повторения», — или же игра остается основным феноменом и для других возрастов?

Понятие «основной феномен» не подразумевает требования, чтобы явленный образ человеческой жизни непременно и непрестанно выказывал какой-то определенный признак. Вопрос о том, является ли игра основным экзистенциальным феноменом, не зависит от того, играем ли мы постоянно или же только иногда. Основным феноменам вовсе не обязательно проявляться всегда и во всех случаях в виде какой-то постоянной документации. Да это и не необходимо — чтобы они «могли» проявляться непрестанно. То, что определяет человека как существо временное в самом его основании, вовсе не должно происходить в каждый момент «теперь» его жизни. Смерть все же расположена в конце времени жизни, любовь — на вершине жизни, игра (как детская игра) — в ее начале. Подобная фиксация и датировка во времени упускает то, что основные экзистенциальные феномены захватывают человека всецело. Смерть — не просто «событие», но и бытийное постижение смертности человеком. Так и игра: не просто калейдоскоп игровых актов, но, прежде всего, основной способ человеческого общения с возможным и недействительным.

Игра — это импульсивное, спонтанное протекающее вершение, окрыленное действие, подобное движению человеческого бытия в себе самом. Но игровая подвижность не совпадает с обычной формой движения человеческой жизни. Рассматривая обычное действие, во всем сделанном мы обнаруживаем указание на конечную цель человека, на счастье, эвдаймонию. Жизнь принимается в качестве урока, обязательного задания, проекта; у нас нет места для отдыха, мы воспринимаем себя «в пути» и обречены вечно быть изгнанными из всякого настоящего, увлекаемыми вперед силой внутренне-го жизненного проекта, нацеленного на эвдаймонию.

Мы все неустанно стремимся к счастью, но не едины во мнении, в чем же оно заключается. В напряжении нас держит не только беспокойный порыв к счастью, но и неопределенность в толковании «истинного счастья». Мы пытаемся заработать, завоевать, за-любить себе счастье и полноту жизни, но нас постоянно влечет за пределы достигнутого, всякое доброе настоящее мы жертвуем неведомому «лучшему» будущему. Хотя игра как игранье есть импульсивно подвижное бытие, она находится в стороне от всякого беспокойного стремления, проистекающего из характера человеческого бытия как «задачи»: у нее нет никакой цели, ее цель и смысл — в ней самой. Игра — не ради будущего блаженства, она уже сама по себе есть «счастье», лишена всеобщего «футуризма», это дарящее блаженство настоящее, непредумышленное свершение. Ниоим образом это не исключает того, чтобы игра содержала в себе моменты значительного напряжения, как, например, игра-соревнование.

Но игра, со своими волнениями, со всей шкалой внутреннего напряжения и проектом игрового действия, никогда не выходит за свои пределы и остается в себе самой. Глубокий парадокс нашего существования состоит в том, что в своей продолжающейся всю жизнь охоте за счастьем мы никогда не настигаем его, никого нельзя перед смертью назвать счастливым в полном смысле слова, и что мы тем не менее, оставив на мгновение свое преследование, неожиданно оказываемся в «оазисе» счастья. Чем меньше мы сплетаем игру с прочими жизненными устремлениями, чем бесцельней игра, тем раньше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье. Дионисийский дифирамб Ницше «Среди дочерей пустыни», зачастую недооцениваемый и неправильно толкуемый, воспевает как раз чары и оазисное счастье игры в пустыне и бессмысленности современного бытия, порождаемых обесцениванием некогда высших ценностей. Игра не имеет «цели», она ничему не служит. Она бесполезна и никчемна: она не соотносена с какой-то конечной целью — конечной целью чело-

веческой жизни, в которую верят или которую провозглашают. Подлинный игрок играет ради того, чтобы играть. Игра — для себя и в себе, она более, нежели в одном смысле, есть «исключение».

Часто утверждают, что игра целедостаточна в самой себе, что она несет в себе цели, которые, однако, не выходят за пределы игровой структуры. Но ведь и всякое законченное трудовое действие несет цели в себе, единичные приемы согласованы друг с другом, происходят по единому плану, направляются единым замыслом. Однако трудовое действие в целом служит выходящим за его пределы целям, вплетено в более широкий смысловой контекст. Игровому действию присущи лишь имманентные ему цели. Если мы играем ради того, чтобы за счет игры достичь какой-то иной цели, если мы играем ради закалки тела, ради здоровья, приобретения военных навыков, играем, чтобы избавиться от скуки и провести пустое, бессмысленное время, — тогда мы упускаем из виду собственное значение игры.

Считается, что игре воздается сполна, если ей приписывается биологическое значение какой-то еще пока безопасной, лишенной риска тренировки и отработки будущих серьезных дел нашей жизни. Игра в этом случае служит для подготовки — сначала посредством ни к чему не обязывающих проб-поступков и способов поведения, которые позднее станут обязательными и неотменимыми. Именно в педагогике обнаруживается значительное число теорем, низводящих игру до предварительной пробы будущего серьезного действия, до маневренного поля для опытов над бытием. При таком понимании игры ее польза и целительная сила усматриваются в том, чтобы в направляемой и контролируемой детской игре предвосхитить будущую взрослую жизнь и плавно, через игровой маскарад, подвести питомца ко времени, когда лишнего времени у него не останется: все поглотят обязанности, дом, заботы и звания. Оставляем открытым вопрос, исчерпывается ли подобным пониманием игры ее педагогическая значимость и вообще — ухватывается ли хотя бы приблизительно. Мы скептически относимся к широко распространенному мнению, будто бы игра принадлежит исключительно детскому возрасту. Конечно, дети играют более открыто, притворяясь и маскируясь меньше, нежели это делают взрослые, но игра есть возможность не только ребенка, но человека вообще.

Человек как человек есть игрок. Игровому свершению присуща особая настроенность, настроение окрыленного удовольствия, которое больше простой радости от свершения, сопровождающего спонтанные поступки, радость, в которой мы наслаждаемся своей свободой, своим деятельным бытием. Игровое удовольствие — не только

удовольствие в игре, но и удовольствие от игры, удовольствие от особенного смешения реальности и нереальности. Игровое удовольствие объемлет также и печаль, ужас, страх: игровое удовольствие античной трагедии охватывает и страдания Эдипа. И игра-страсть, переживаемая как удовольствие, влечет за собой катарсис души, который есть нечто большее, нежели разрядка застоявшихся аффектов. Далее, игра связана с правилами. То, что ограничивает произвол в действиях играющего человека, — не природа, не ее сопротивление человеческому вторжению, не враждебность ближних, как в сфере господства, — игра сама полагает себе пределы и границы, она покоряется правилу, которое сама же и ставит. Играющие связаны игровым правилом, будь то соревнование, карточная игра или игра детей. Можно отменить «правила», договориться о новых. Но пока человек играет и осмысленно понимает процесс игры, он остается связанным правилами. Первым делом играющие договариваются о правилах — пусть это даже будет условленная импровизация. Конечно, не все время изобретаются «новые» игры — готовые игры с твердыми, известными правилами существуют в любой социальной ситуации. Но есть и творческое изобретение новых игр, возникающих из спонтанной деятельности фантазии и затем «фиксируемых» во взаимной договоренности. Однако мы играем не потому, что в окружающем социуме имеются игры: игры наличны и возможны лишь потому, что мы играем в сущностной основе своей.

Чем мы играем? На этот вопрос нельзя ответить сразу и недвусмысленно. Всякий игрок играет прежде всего самим собой, принимая на себя определенную смысловую функцию в смысловом целом общественной игры: он играет средствами игры (игральными), вещами, признанными подходящими для игры или специально для нее изготовленными. К таким средствам относятся: игровое поле, обозначения границ, отметки, необходимые инструменты, вспомогательные средства вещественного характера. Не все игральные есть игрушки в строгом смысле слова. Там, где игра является в чистой двигательной форме (спорт, соревнования и т.д.), она нуждается в разнообразном игровом инвентаре. Но чем больше игра приобретает черты игры-представления, тем больше в игровом инвентаре от настоящей игрушки. Кажется, что об игрушке может рассказать любой ребенок, и, однако, природа игрушки — темная, запутанная проблема. Само название двусмысленно: мы зовем какую-либо вещь игрушкой, когда считаем, что можно приспособить ее для игры.

Финк говорит это как бы со стороны; с точки зрения неиграющего, не вовлеченного в игру. Какие-то чисто природные вещи могут показаться нам пригодными для чужой игры, например ракушки на

берегу для детской игры. С другой стороны, нам известно об искусственном производстве и изготовлении игрушек для определенной игровой потребности. Значит, люди не производят игрушки в игре: они производят их в труде, серьезном трудовом действии, снабжающем игрушками рынок? Человеческий труд, таким образом, производит не только средства пропитания и инструменты для обработки природного материала, он производит жизненно необходимые вещи и для других измерений бытия, производит оружие воина, украшения женщин, культовый инвентарь для богослужения и — игрушку, насколько игрушкой могут быть искусственные вещи. С этой точки зрения игрушка есть один из предметов в общем контексте единой мировой реальности, бытующий иначе, но все же не менее реально, чем, например, играющий ребенок. Кукла — чучело из пластмассы, приобретаемое за определенную цену. Для девочки, играющей в куклу, кукла — «ребенок», а сама она — его «мама». Конечно же, девочка не становится жертвой заблуждения, она не путает безжизненную куклу с живым ребенком.

Играющая девочка живет одновременно в двух царствах: в обычной действительности и в сфере нереального, воображаемого. В своей игре она называет куклу ребенком: игрушка обладает магическими чертами, она возникает, в строгом смысле, не благодаря промышленному производству, она возникает не в процессе труда, но в игре и из игры. При этом игра является проектом особого смыслового измерения, не включающаяся в действительность, но, скорее, парящая над нею в качестве некоей неуловимой видимости. Здесь раскрывается сфера возможного, не связанная с течением реальных событий, область, которая, хоть и нуждается в месте и использует его, занимает пространство и время, но сама по себе не является частью реального пространства и времени: нереальное место в нереальном пространстве и времени.

Игрушка возникает тогда, когда мы перестаем рассматривать ее в качестве фабричного изделия, извне, и начинаем смотреть на нее глазами игрока, в рамках единого смыслового контекста игрового мира. Творческое порождение игрового мира — особенная продуктивность игры-представления — чаще всего имеет место в рамках коллективного действия, сыгранности игрового сообщества. Созидая игровой мир, играющие не остаются в стороне от своего создания, они не остаются вовне, но сами вступают в игровой мир и играют там определенные роли. Внутри созданного фантазией творческого проекта игрового мира играющие маскируют себя как «творцов», некоторым образом теряются в своих созданиях, погружаются в свою роль и встречаются с партнерами по игре, которые также играют определенные роли.

Конечно, вещи игрового мира никоим образом не перекрывают реальные вещи реального мира: они лишь преобразуют их в атмосфере продуцированного смысла, но не меняют их реально в их бытии. Сила игровой фантазии в реальности, разумеется, есть бессилие. Если говорить об изменении бытия, то здесь игра, очевидно, не может сравниться с человеческим трудом или борьбой за власть. Что же, значит ничтожное свидетельство нашей творческой силы, которая едва набрасывает очертания воздушных замков в податливом материале фантазии, несущественно? Или оно свидетельствует об исключительном умении вступать в контакт с возможностями посреди прочно установленной реальности, к которой мы привязаны самыми различными способами? Не есть ли это освобождающее, вызволяющее общение с возможностями также и общение с первоистокom, откуда вообще только и произошло прочное, устойчивое и неизменное бытие?

Является ли такая изначальность игры человеческим, слишком человеческим заблуждением, чрезмерной оценкой совершенно бессильного что-либо изменить способа поведения или же в человеческой игре нам явлено указание на то, что более всего остального может быть названным первоистокom? Бытийный строй человеческой игры совсем не легко прояснить, еще труднее указать присущий игре особый род понимания бытия. Человек втянут в игру, в трагедию и комедию своего конечного бытия, из которого он никак не может ускользнуть в чистое, нерушимое самостояние божества. «Вокруг героев, — говорил Ницше, — все обращается в трагедию, вокруг полубогов — в сатиру, а вокруг богов — как? — вероятно, в мир».

Игра принадлежит к элементарным экзистенциальным актам человека, которые знакомы и самому неразвитому самосознанию и, стало быть, всегда находятся в поле сознания. Игра неизменно ведет с собой самотолкование. Играющий человек понимает себя и участвующих в игре других только внутри общего игрового действия; ему известна разрешающая, облегчающая и освобождающая сила игры, но также и ее колдовская, зачаровывающая сила. Игра похищает нас из-под власти привычной и будничной «серьезности жизни», проявляющейся прежде всего в суровости и тяжести труда, в борьбе за власть: это похищение порой возвращает нас к еще более глубокой серьезности, к бездонно-радостной, трагикомической серьезности, в которой мы созерцаем бытие словно в зеркале. Хотя человеческой игре неизменно присуще двойное самопонимание, при котором «серьезность» и «игра» кажутся противоположностями и в качестве таковых

вновь снимают себя, играющий человек не интересуется мыслительным самопониманием, понятийным расчленением своего окрыленного, упоительно настроенного действования.

Игра любит маску, закутывание, маскарад, «непрямое сообщение», двусмысленно-таинственное: она бросает завесу между собой и точным понятием, не выказывает себя в недвусмысленных структурах, каком-то одном простом облике. Привольная переполненность жизнью, радость от воссоединения противоречий, наслаждение печалью, сознательное наслаждение бессознательным, чувство произвольности, самоотдача поднимающимся из темной сердцевины жизни импульсам, творческая деятельность, которая есть блаженное настоящее, не приносящее себя в жертву далекому будущему, — все это черты человеческой игры, упорно сопротивляющиеся с самого начала всякому мыслительному подходу. Выразить игру в понятии — разве это не противоречие само по себе, невозможная затея, которая как раз усложняет постановку интересующей нас проблемы? Разрушает ли здесь рефлексия феномен, являющийся чистой непосредственностью жизни? Осмыслить игру — разве это не все равно что грубыми пальцами схватить крыло бабочки? Возможно. Игра есть такой основной экзистенциальный феномен, который, вероятно, более всех остальных отталкивает от себя понятие.

Но разве не относится это в еще большей степени к смерти? Человеческая смерть ускользает от понятия совсем на иной манер: она непостижима для нас, как конец сущего, которое было уверено в своем бытии; уход умирающего, его отход из здешнего, из пространства и времени представляются невозможными. Зафиксировать пустоту и неопределенность царства мертвых, помыслить это «ничто» оказывается для человеческого духа предельной негативностью, поглощающей всякую определенность. Но смерть — это именно темная, устрашающая, пугающая сила, неумолимо выводящая человека перед самим собой, устраивающая ему очную ставку со всей его судьбой, пробуждающая размышление и смущающие души вопросы. Из смерти, затрагивающей каждого, рождается философия (хотя не только и не исключительно из этого). Страх перед смертью, перед этой абсолютной властительницей есть, по существу, начало мудрости.

Пока человек играет, он не мыслит, а пока он мыслит, он не играет. Таково расхожее мнение о соотношении игры и мышления. Конечно, в нем содержится нечто истинное. Оно высказывает частичную истину. Игра чужда понятию, поскольку сама по себе не настаивает на каком-то структурном самопонимании. Но она никоим образом не чужда пониманию вообще. Напротив. Она означает и поз-

воляет означать: она представляет. Игра как представление есть преимущественно оповещение. Этот структурный момент оповещения трудно зафиксировать и точно определить. Всякое представление содержит некий «смысл», который должен быть «возвешен». Соотношение между игрой и смыслом отличается от соотношения словесного звучания и значения. Игровой смысл не есть нечто отличное от игры: игра — не средство, не орудие, не повод для выражения смысла. Она сама есть собственный смысл. Игра осмысленна в себе самой и через себя самое. Играющие движутся в смысловой атмосфере своей игры. Но, может быть, смысл имеет место лишь для них?

Понятие зрителей игры двояко, и его следует различать. Иногда подразумевается безучастный, равнодушный зритель, который воспринимает игровое поведение Других, понимает, что эти другие «играют», то есть разряжаются, отдыхают, рассеиваются, развлекаются прекрасным времяпрепровождением. Мы видим играющих на улице детей, картежников в трактире, спортсменов на спортивной арене. Мы наблюдаем это издалека, нас разделяет дистанция равнодушия, мы не принимаем в этом никакого участия. Игра — известная нам по своему типу форма поведения, одна среди прочих. Как безучастные зрители мы наблюдаем также за трудом других людей, их политическими действиями, за прогулкой влюбленных.

Мы можем неожиданно стать свидетелями какого-нибудь несчастного случая, чужой смерти. Все подобные свидетельства мы совершаем «проходя мимо». Прохождение-мимо вообще есть преимущественный способ человеческого сосуществования. Мы высказываем это без примеси сожаления или обвинения. Совершенно невозможно вести диалог со всеми людьми окружающего нас мира, поддерживать с ними подлинные отношения интенсивного сосуществования. Люди, с которыми мы можем действительно сосуществовать в позитивном сообществе, — это всегда лишь узкий круг близких, приверженцев, друзей. Эмфатическое «обнимитесь, миллионы, в поцелуе слейся, свет» можно представить себе лишь в предельно абстрактной всеобщности, в качестве универсальной филантропии. Изначальные, подлинные переживания общности всегда избирательны. Люди, которые нас затрагивают, к которым привязано наше сердце, выделены из огромной безликой массы безразличных нам людей. Неверно, когда социальный мир представляют в виде концентрических колец, полагая внутри наиболее узкого кольца жизненное соединение мужчины и женщины и располагая вокруг семью, родственников, друзей и т.д. вплоть до чужих и безразличных нам людей. Чужие, мимо которых «проходят», образуют столь же элементарную структуру совместного

бытия, как и сфера интимности. Последняя сама по себе вовсе не первичнее окружающей все близкое сферы «чужого». Человек, становящийся важным для другого — как возлюбленный, как дитя, как друг, — всегда находится «на людях». «Люди», т.е. открытое, неопределенное множество сосуществующих других, которыми мы не интересуемся, наблюдая их лишь со стороны, образуют непрменный фон всей нашей избирательной коммуникации. Безучастно и равнодушно созерцаем мы не трогающую нас игру чужих людей: именно «проходя мимо».

Со всем другое дело, когда зрители принадлежат к игровому сообществу. Игровое сообщество охватывает как играющих, так и заинтересованных, соучаствующих и затронутых их игрой свидетелей. Играющие — «внутри» игрового мира, зрители — «перед» ним. Мы уже говорили о том, что структурные особенности представления особенно хорошо проясняются на примере зрелища (Schauspiel). Участвующие здесь зрители созерцают чужую игру не просто так, «проходя мимо», но соучаствуя в игровом сообществе и ориентируясь на то, что возвещает им игра. К игре они относятся иначе, нежели играющие-актеры, у них нет роли в игре, воображаемые маски не утаивают и не скрывают их. Они созерцают игру-маскарад ролей, но при этом сами они не являются персонажами игрового мира, они смотрят в него как бы извне и видят видимость игрового мира «перед собой». Вместе с тем они не впадают в обманчивое заблуждение, не путают события в игровом мире с происшествиями в реальной действительности. Само собой разумеется, игровые действия всегда остаются также и реальными происшествиями, однако происшествия игранья не идентичны с событиями, сыгранными или, лучше, разыгранными на показных, воображаемых подмостках игрового мира.

Зрители знают, что на подмостках — реальный актер, но видят его именно «в этой роли». Они знают: падет занавес и он смоеет грим, отложит в сторону реквизит, снимет маску и из героя обратится в простого гражданина. Иллюзорный характер игрового явления известен. Это знание, однако, не есть самое существенное. Не бутафория субстанция игры. И актер может различать себя как актера и того человека, каким он является в показном медиуме игрового мира, он не заблуждается относительно самого себя и не станет обманывать зрителей — не станет, как порой неверно утверждают, пробуждать в них обманчивую иллюзию и стараться, чтобы они приняли представленный им «театр» за чистую действительность.

Величие актера не в том, чтобы зрители были ослеплены и предположили себя свидетелями исключительных событий в будничной действительности. Имагинативный, подчеркнуто показной характер

игрового мира вовсе не должен исчезнуть для игрового сообщества зрителей, они не должны быть застигнуты врасплох мощным гипнотизирующим, ослепляющим воздействием и утратить сознание того, что они присутствуют при игре. Возвещающая сила представления достигает кульминации не тогда, когда игровое событие смешивается с повседневной действительностью, когда страх и сострадание так же захватывают зрителей, как это может случиться, окажись мы свидетелями какого-нибудь ужасного дорожного происшествия. При виде подобной катастрофы, затрагивающей чужих нам людей, мы ощущаем в себе порывы общечеловеческого чувства солидарности, мы жалеем несчастных, страшимся опасности, столь впечатляюще продемонстрированной катастрофой, — опасности, которая подстерегает всех и когда-нибудь может настичь и нас. Мы не идентифицируем себя с потерпевшими, настаиваем на чуждости нам жертв катастрофы. Элемент «показного», ирреального и воображаемого, характеризующий игровой мир, еще более, очевидно, отстраняет деяния и страдания выступающих в игре фигур: ведь они только «выдуманы», вымышлены, сочинены, просто сыграны. Это «как бы» деяния и «как бы» страдания, совершенно лишённые весомости и принадлежащие к воздушно-му царству парящих в эфире образов фантазии. Когда же речь заходит о воспроизведении этой модификации «как бы», об играх внутри игр, о грезх внутри грез, тогда мы как зрители уж вовсе не уязвимы для свирепствующей в игровом мире судьбы: с надежного расстояния мы наслаждаемся зрелищем счастья и гибели Эдипа<sup>3</sup>.

Надежно ли это построение? — спрашивает Финк. Что же тогда столь сильно трогает, потрясает и поражает зрителей в самое сердце? На чем основывается чарующая, волшебная сила представления, почему мы смотрим, затаив дыхание, как представление царевубийства — игра в игре — накладывает в шекспировском «Гамлете» чары на игровое сообщество, которое само принадлежит к игровому миру, почему и сами мы оказываемся под властью этих чар? Ведь считается, что игра есть нечто «нереальное», но при этом не имеет в виду, конечно, что игра как игра не существует вовсе. Скорее, именно потому, что игра как таковое существует, разыгранного им игрового мира нет. Нет в той простой реальности, где разворачиваются игровые действия. Но игровой мир — вовсе не «ничто», не иллюзорный образ, он обладает приданным ему содержанием, это сценарий со множеством ролей. Нереальность игрового мира есть предпосылка для того, чтобы в нем мог сказаться некий «смысл», затягивающий нечто такое, что «реальнее» так называемых фактов. Чтобы сохранить выглядывающий из-за фактов смысл, игровой мир должен казаться «ничтожнее» фактов.

Фактическая вещь относится к сущности как экземпляр — к виду или роду. Все совершенно иначе в сфере игры, особенно представления. Здесь налицо следующая проблема: каким образом в определенных ролях выявляются сущностные возможности человечности. Всегда перед нами здесь «этот» человек, который действует и страдает, утверждает себя и погибает, сущностный человек в своем бессилии перед судьбой, опутанный виной и страданием, со своими надеждами и со своей погibelью. Нереальность сплетенного из видимости игрового мира есть дереализация, отрицание определенных единичных случаев, и в то же время — котурн, на котором получает репрезентацию фигура игрового мира. В своем возведении игра символична.

Нет больше противопоставления человека и людей. Зрящий познает, узревает сущность бесчеловечное — его потрясает понимание того, что он сам в своей сущностной глубине идентичен с чужими персонажами, что разбитый горем сын Лайя, несущий бремя проклятия Орест, безумный Аякс — все в нем, в качестве жутких, страшных и страшящих возможностей. Страх и сострадание лишены здесь какой бы то ни было рефлексивной структуры, указывающей на примере чужого страдания на сходную угрозу собственному бытию и, таким образом, подводящей отдельного человека под всеобщее понятие. Сострадание и страх обычно считаются разнонаправленными порывами души: можно сказать, что один нацелен на других людей, второй есть забота о собственном устоянии.

Потрясение, вызываемое трагической игрой, в известной мере снимает различие между мною как отдельным существом и другими людьми — столь же обособленными экзистенциями. Страх оказывается не заботой о моем эмпирическом, реальном, находящемся под угрозой Я, но заботой о человеческом существе, угрозу которому мы видим в зеркале зрелища. И страдание обращено не вовне, к другим, но уводит внутрь, туда, где всякий индивид соприкасается с до-индивидуальной основой. Если мы хотим получить удовольствие от парадоксального способа выражения, можно сказать — в противовес аристотелевскому учению о том, что действие трагедии основано на эффектах «страха» и «сострадания» и их катарсиса, — что это верно, лишь когда учитывают обращение обоих аффектов, их структурное изменение: оба меняют, так сказать, свое интенциональное направление, страх принимает структуру, прежде принадлежавшую состраданию, и наоборот.

От погруженности в игру можно очнуться. Сыгранная борьба, сыгранный труд и т.д.— опять-таки весьма двусмысленные понятия. Иной раз имеют в виду притворную борьбу, притворный труд, в дру-

гой раз — подлинную борьбу и подлинный труд, но в качестве событий внутри игрового мира. У человеческой игры нет каких-то иных возможностей для своего выражения, кроме жизненных сфер нашего существования. Отношение игры к другим основным феноменам — не просто соседство и соотношенность, как в случае с трудом и борьбой или любовью и смертью. Игра охватывает и объемлет все другие феномены, представляет их в непривычном элементе воображаемого и тем самым дает человеческому бытию возможность самопредставления и самосозерцания в зеркале чистой видимости.

Человеческая игра, согласно Финку, есть нечто большее, нежели «самоизмышление» различных химер, больше, нежели только представляемое поведение. В своем прагматическом и опредмечивающем видении сцен игрового мира игра открывает возможности, которые мы созерцаем именно в качестве являющей себя видимости. Боги приходят в человеческую игру и «пребывают» в ней, захватывая и завораживая нас. Культ, миф, религия, поскольку они человеческого происхождения, равно как и искусство, уходят своими корнями в бытийный феномен игры. Но кто сможет недвусмысленно утверждать, что религия и искусство лишь отражаются в игре или что они как раз произошли из игровой способности человеческого рода? Как бы то ни было, человеческую игру, это глубоко двусмысленное экзистенциальное состояние, кажется, озаряет милость небожителей и, уж конечно, — улыбки муз.

### Примечания

- <sup>1</sup> См.: Гуревич П.С. Эстетика. М., 2005.
- <sup>2</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. М., 1992.
- <sup>3</sup> Гуревич П.С. Клиническая психология. М., 2001. С. 60.