

Йохан Хьойзинха

HOMO LUDENS

ИЗСЛЕДВАНЕ НА ИГРОВИЯ ЕЛЕМЕНТ
НА КУЛТУРАТА

ВСТЪПИТЕЛНА
СТУДИЯ
проф. д-р ИСАК ПАСИ

ПРЕВОД ОТ ХОЛАНДСКИ
ЗЛАТА ТЕХОВА

Издателство
„ЗАХАРИЙ СТОЯНОВ“
София, 2000

на, преди да стане общоприет термин за понятието природна причинност. Анаксимандър е бил този, който е формулирал тази мисъл, но за съжаление неговата формулировка е запазена само във фрагмент.²⁵ „Обаче оттам, откъдето нещата произлизат (има се предвид безкрайността), там те и неизбежно свършват. Понеже е трябвало те взаимно да се *покаят* и *изкупят неправдата* според това, както го изискваше времето.“²⁶ Това изискване не е изцяло ясно. Във всеки случай то се отнася до една представа, в която самият Космос трябва да търси опрощение за извършена неправда. Какъвто и да е бил точният смисъл на това изказване, несъмнено в него се съдържа една много дълбока мисъл, напомняща християнските представи. Задаваме си въпроса, дали тази представа се основава наистина на идеята за държавен строй и правов ред, за което свидетелства гръцката държава-град, или става въпрос за много по-стара наслойка от правни понятия? Не е ли това древната концепция за право и възмездие, спомената преди, в която правните норми се намират още в сферата на хвърляне на жребий, взаимно преборване, или, накратко казано, когато правната борба е била още свещена игра? В един от фрагментите на Емпедокъл се говори за стихийната борба на елементите, което е осъществяване на времето и което от самото начало е свързано с „голяма клетва“²⁷. Вероятно е невъзможно да разберем изцяло значението на този мистичен образ. Ясно е само това, че мисълта на философа пророк пребивава в сферата на борба за право, сфера, която, както вече установихме, е важна база за примитивния културен и мисловен живот.

VII

ИГРА И ПОЕЗИЯ

Когато разглеждаме корените на гръцката философия и връзката им с древните сакрални състезания по мъдрост, неминуемо се движим непрекъснато около границата между религиозно-философския и поетичния израз. Поради това ще разгледаме въпроса за същността на поетичното творчество. До известна степен този въпрос е централната тема при обсъждането на връзката между игра и култура. Докато религията, науката, правото, войната и политиката в по-развитите форми на обществото постепенно загубват допира с играта, допир, който са имали в ранните етапи на културното развитие, поезията е родена в сферата на играта и винаги си е оставала в тази сфера. *Poiesis* е игрова функция. Тя се изразява в игровото пространство на ума, в един собствен свят, създаден от ума, където нещата имат друг облик, различен от „ежедневния живот“, и са свързани помежду си с връзки, различни от логическите. Ако под сериозност разбираме това, което може да се изразява с ясните и точни термини от всекидневието, то поезията никога няма да е изцяло сериозна. Поезията се намира на тази страна на сериозността, на тази първична страна, към която принадлежат детето, животното, примитивният човек и пророкът, в областта на мечтите, възторга, опиянението и смеха. За да разбираме поезията, трябва да можем да вникнем в душата на детето и да приемем превъзходството на мъдростта на детето над мъдростта на възрастния. Тази древна същност на поезията, осъзната и изразена от Вико още преди два века¹, е най-близо до чистото понятие игра.

Poesis doctrinae tanquam somnium, поезията е като съня на философското учение – гласят дълбоките

думи на Франсис Бейкън. Митичните фантазии на примитивните народи на основата на съществуването съдържат в зародиша си смисъл, който по-късно с помощта на логически форми и термини ще намери своя израз, филологията и теологията се стремят да проникнат все по-дълбоко в смисъла на митичното ядро на ранните религии.² В светлината на първоначалното единство на поезията, свещеното учение, мъдростта и култа функцията на древните цивилизации придобива ново значение.

Първото условие за такова ново разбиране е отърсване от схващането, че поезията притежава само естетическа функция или че тя трябва да се изследва и разбере изключително на естетическа основа. Във всяка жива и процъфтяваща цивилизация – а най-вече в древните култури – поезията има витална, социална и литургична функция. Всяка древна поезия е същевременно и култ, празнична забава, обществена игра, майсторство, изпитание или гатанка, мъдра поука, опит за убеждаване, омагьосване, предсказание, пророчество и състезание. Може би няма друго произведение, в което толкова изчерпателно да се съдържат различните мотиви на древния религиозен живот, както в третата песен на Калевала – финландския народен епос. Стариият мъдрец Вайнемьонен омагьосва младия самохвалец, който се е осмелил да го предизвика на състезание. Отначало те се състезават в познания за природните явления, след това в знания за сътворяването на света, при което младият Юкахайнен се осмелява да твърди, че той самият също е участвал в сътворяването на света. Тогава стариият вълшебник *спесента* си го забива в земята, потопява го в блатото, във водата – отначало до кръста и до подмишниците, след това до устата, докато най-после Юкахайнен му обещава сестра си Айно. Седнал на камъка на певците, Вайнемьонен пее цели три часа, за да отмени силните заклина-

ния и да премахне магията от лекомисления младеж. Тук са обединени всички форми на състезание, които споменахме по-горе: състезание в обиди, надпревара в самохвалство, съперничество в космогонични познания, всичко това е предадено в поток от буйни и същевременно умерени поетични образи.

Поетът е *Vates* (гадател, предсказател, вдъхновен певец – б. пр.), бесният, изпълненият с ентузиазъм. Древните араби са го наричали мъдрия – *ша'ир*. Според митологията на исландските Еди медът, който се пие, за да стане човек поет, се приготвя от кръвта на Квасир – най-мъдрия от всички същества, комуто никой не е успял да зададе въпрос, на който той да не е могъл да отговори. От поета предсказател постепенно се отделят образите на пророка, жреца, ясно-видача, мистика, поета, както и на философа, законодателя, оратора, демагога, софиста и ритора. Всички древногръцки поети имат освен това и ярко изразена социална функция. Те се обръщат към народа като съветници и възпитатели. Преди да се появят софистите, поетите са били водачите на народа.³

В някои аспекти паралелно на понятието *vates* е *thulr* в старонорвежката литература, *thyle* на англосаксонски.⁴ Най-ярък пример на *thulr* е Старкадър. Секст (Граматикус – б. пр.) превежда думата *thulr* точно като *vates*. Понякога *thulr* е представен като разпространител на литургични формули, друг път като участник в свещено драматично представление, понякога като жертвоприносител или като вълшебник. В други случаи е само придворен поет, оратор, функцията му може да бъде изразена и с думата *scurra*, шут. Съответният глагол *thulia* означава четене на религиозни текстове, извършване на вълшебства, шепнене. *Thulr* е пазиелят на митологични и поетични предания. Той е мъдрият старец, който познава традициите и историята, оратор по време на празнични церемонии, познавач

на родословното дърво на всеки от героите и благородниците. В неговата компетенция влизат най-вече състезанията по водене на дискусии и различни познания. Тази негова функция е изразена в лицето на Унферо от „Беоуульф“. *Mannjafnadr*, състезанията по мъдрост, водени от Один с великани и джуджета, които споменахме вече, са части от областта на *thulr*. Известните англосаксонски стихотворения *Vidsid* и *Странникът*, изглежда, са типични произведения на този вид многостранни придворни поети. Всички тези черти намираме в образа на древния поет, чиито функции са били винаги едновременно сакрални и литературни. Независимо дали тези функции са свещени или не, те винаги се коренят в някаква форма на играта.

Сега ще споменем няколко думи за старогерманския еквивалент на *vates*. Няма да е прекалено смело, ако кажем, че потомците на *thulr* през феодалното средновековие са, от една страна, уличните музиканти, певците поети, от друга страна, вестителите. Вестителите, за които вече споменахме, когато разглеждахме състезанията в обиди, приличат по съдържание на дейността, която извършват, на старите „*Kultredner*“. Те са пазители на историята, традициите и генеалогията; оратори при различните церемонии и най-вече официални самохвалци и полемици.

Поезията – в първоначалната си същност като фактор на ранната култура – се ражда в игра и като игра. Това е свещена игра, но по същността си тя непрекъснато се намира на границата на необуздаността, шегата и развлечението. Едно е сигурно – още съвсем не става дума за съзнателното задоволяване на стремежа към прекрасното. Този стремеж е неосъзнат, затворен в самото преживяване на свещения акт, претворявайки думата в поетична форма, преживяването в чудо, в празнично опиянение, в екстаз. Но това не е всичко, понеже поетичната дейност разцъфтява как-

то във весели обществени игри, така и във вълнуващи съперничества между различните групи в древното общество. Много плодотворна почва за поетична експресия е сближаването между младежите и девойките, което се празнува по време на веселите пролетни празници или други важни събития в живота на племето.

Споменатият аспект – поезията, като словесна форма на непрекъснато повтаряща се игра на привличане и отблъскване между младежи и девойки, състезание в шеговито остроумие и словесна виртуозност, е несъмнено също толкова първичен, колкото чисто сакралната функция на поезията. Де Йоселинг де Йонг ни дава богат материал относно тъй наречената префинена социална поезия като културна игра, която се среща и понастоящем в този си вид, в неговите изследвания за островите Буру и Бабар в Източноиндийския архипелаг. (Източноиндийският архипелаг е старото название на Индонезия, получила независимост през 1945 г. – б. пр.). Благодарение на благосклонността на автора мога да приведа някои факти от още непубликуваната му студия.⁵ При жителите на Среден Буру или Рана съществува празнично надпяване, наречено *инга фука*. Мъже сядат срещу жени и пеят песни под съпровод на тъпан. Тези песни са или отчасти определени, или са изцяло импровизирани. Различават се поне пет вида *инга фука*. Но всичките са построени на основата на размяна на стих и контрастих, ход и контраход, въпрос и отговор, предизвикателство и отмъщение. Понякога формата се доближава до тази на гатанката. Основният вид *инга фука* се нарича „*инга фука* на водене и следване“, при което всички куплети започват с думите „да се следваме, да вървим един след друг“ подобно на детската игра. Формалното поетично средство е асонаансът. Тезата и антитезата се свързват чрез повтаряне на една и съща дума, като тези повтарящи се думи вирират. Поетичният момент се съдържа в намека, хо-

да, играта на думи, използвания тон, като основният смисъл на думите може да се загуби. Този вид поезия се поддава на описание само с помощта на игрови термин. Тя е подчинена на прозодичните правила на стиховете. Съдържанието на тази поезия представлява любовно признание, уроци по житейска мъдрост или оскъбление и подигравки.

Независимо от това, че голям брой от стихове на *инга фука* се предават от поколение на поколение, този вид творчество си остава все пак една импровизация. Традиционните куплети се усъвършенстват посредством сполучливи попълнения или вариации. Виртуозността се цени много, но подигравките също не липсват. Чувството и ефектът на дадените в превод примери напомнят малайския *пантун*, оказал известно влияние върху литературата на Буру, но съществува и известна прилика с японската форма *хай-кай*.

Освен същинската *инга фука* на остров Рана съществуват и други форми на поезия, основаващи се на същия формален принцип по схемата „принцип-следване“, който се съдържа в подробната размяна на идеи между родовете на годеницата и годеника по време на церемониалната размяна на сватбени подаръци.

Напълно различна поезия открива Де Йоселинг де Йонг на остров Ветан, част от Бабарската група на Югоизточните острови. Тази поезия е само една импровизация. Населението на Бабар пее много повече от жителите на остров Буру както колективно, така и индивидуално и предимно по време на работа. Мъжете, които събират палмов сок, качени високо по короните на кокосовите палми, пеят тъжни оплаквателни песни или песни, съдържащи подигравки относно някой друг, работещ на съседно дърво. Понякога тези песни преминават в ожесточен песенен дуел, което преди често е завършвало с убийство и смърт. Всички тези песни се състоят от два стиха, които се разделят

на „ствол“ и „корона“, но в които схемата не съществува или не е ясно изразена. Характерна черта на бабарската поезия е, че тук ефектът се съдържа в игрово вариране на начина на пеене и по-малко в играта на думи и звуковите ефекти.

Малайският *пантун* е четиристишия с кръстосана рима, в което два стиха извикват определен образ или установяват определен факт, а последните два съдържат отдалечен намек относно първите два стиха. Налице са всички черти на играта на остроумие. Думата *пантун* до XVI в. включително означава басня или поговорка, а четиристишието е дадено само като допълнително значение. Заклучителният стих се нарича на явански език *джаваб*, означаващо отговор, решение. Очевидно е, че преди да се преобразува в традиционна стихова форма, четиристишието е представлявало игрова задача. Същността на отговора се съдържа в намека посредством римувана звукова сугестия.⁶ Несъмнено много близко до това е японската поетична форма, наричана обикновено *хай-кай*. В съвременен вид тази форма представлява една строфа, съставена от три стиха, съответно от пет, седем и пет срички. Този куплет най-често предизвиква нежна и бегла импресия за момент от живота на растенията, животните, природата или човека, често с оттенък на лирична тъга или носталгия, или с много слаб намек за хумор. Два примера:

Какви чувства
в сърцето ми! Нека отлитат
с поклащанията на върбата.
На слънце изсхват кимоната.
О, ръкавче
на умрялото дете.

Първоначално *хай-кай* вероятно е представлявало игра на верижно римуване, т. е. единият участник започва, а другият трябва да продължи.⁷ Харак-

терна форма на игрово стихоплетство откриваме в описания начин на декламиране във финландската Калевала. Двамата певци сядат на пейка един срещу друг и хванали се за ръце, се състезават в декламиране на стихове, като се люлеят през цялото време напред-назад. Подобен обичай е бил описан вече в старонорвежката сага.⁸

Съчиняване на стихове под формата на социална игра, която не може или почти не може да се нарече съзнателно създаване на изкуство, откриваме навсякъде и в най-различни форми. Рядко липсва състезателният елемент. Той съществува при надпяването, бойната поезия, поетичния турнир или импровизацията с цел премахването на определен вид заклинание. Ясно е, че последната форма много се доближава до гатанката на Сфинкса, вече спомената преди. Всички тези форми са богато развити в Източна Азия. В своята тънка и проникателна реконструкция и интерпретация на древнокитайски текстове Гране привежда изобилие от примери на редуващи се хорове в стихова форма, построени по схемата въпрос – отговор, чрез които младежи и девойки в древния Китай са празнували сезонните празници. Нгауен Ван Хауен отбелязва в своя труд, който споменах по-горе, тези от обичаите в Анам, които още са живи. Тук срещаме поетично аргументирани признания в любов, построени на базата на редица поговорки, които се използват като неопровержими доказателства за изразените чувства. Същата форма – аргументация, при която всеки куплет завършва с поговорка, е обичайна за френските *Debats* от XV в.

Ако сравним, от една страна, празничните любовни защитни речи, които срещаме в поетична форма в китайската литература и в народния бит на Анам, и, от друга страна, древноарабските състезания в оскърбления и самохвалства, наречени *мофакхара* и *монафара*, и оскърбителните и клеветнически барабанни

състезания на ескимосите, заместващи процеса на правораздаването, то става очевидно, че към тази група спада и *Cours d'amour* (двор на любовта – б. пр.) от времето на трубадурите. След категоричното оборване на старата теза, според която поезията на трубадурите е възникнала в такива подобни *Cours d'amour*, в романската филология остава като спорен въпрос, дали тези *Cours d'amour* са били наистина на мода, или са съществували само като литературна измислица. Мнозина клонят към последното схващане, но то е явно пресилено.⁹ *Cours d'amour* като поетична правна игра има явно практическо значение. Това важи както за обичаите в *Langue d'Oc* от XII в., така и за тези в Далечния изток и в Крайния север. Атмосферата на тези места е еднаква. Навсякъде става дума за едно полемико-казуистично отношение към въпросите на любовта в игрова форма. Ескимосите най-често са биели барабаните заради жени. Предмет на барабаненето са дилемите на любовта, на любовните катехизиси, а целта е запазването на репутацията, именно на честта. Съществува стремеж процедурата да прилича колкото се може повече на съдебен процес, като се представят доказателства, които се основават на аналогии и прецедент. Жанровете на рицарската поезия *castiament* – укоряване, *tenzone* – караница, *partimen* – надпяване, *joc partit*¹⁰ – игра на въпроси и отговори, са в тясна връзка със защитата на любовта. Същността на всичко това не е истински съдебен процес, нито свободна поетична аспирация, нито просто определен вид обществена игра, а прастарото състезание за победа в любовта.

В светлината на тази игрова култура на агонална основа трябва да разгледаме и други форми на поетичната игра. Често човек е поставен пред задачата да излезе от затруднено положение с помощта на импровизирано стихотворение. Тук няма да разглеждаме въпроса, дали подобна практика в определен пери-

од от развитието на цивилизацията е съпътствала всекидневното.

Важен е фактът, че човешкият ум е виждал в този игрови мотив израз на житейската борба, а поетичната функция, която първоначално не е целела създаването на красота, намира в тази игра плодотворната почва на поезията. Този игрови мотив е неразделно свързан с гатанките, при които се залага животът, и в основите си съвпада с играта, съдържаща като условие определен залог. Да приведем един пример от сферата на любовта: като отивали при своя учител, учениците на някой си доктор Тан винаги минавали покрай къщата на едно момиче, което живеело наблизко до учителя. Колкото пъти минавали, казвали: „Ти си много мила, ти си едно истинско съкровище.“ Разсърдена от това, тя ги причаквала и им казвала: „Да, вие ме обичате, но аз ще ви кажа едно изречение, на което вие трябва да ми отвърнете с подходящо изречение; този, който успее правилно да отговори, ще бъде моят избраник; ако никой не отговори, ще трябва засрамени да се промъкват един по един покрай моята врата.“ Тя съответно казала изречението, но никой от учениците не знаел как да отговори. Наложило се в следващите дни учениците да заобиколят, за да стигнат до учителя си. Всичко това можем лесно да оприличим на една епична *svayamvara* или на ухажването на Брунхилда под формата на селска, училищна идилия от Анам.¹¹

Кан-Ду от династията Тран бил свален поради допускане на сериозна грешка и станал продавач на въглища в Чи Лин. Императорът, който се оттеглил в тези места по време на военен поход, срещнал своя стар мандарин. Императорът му заповядал да измисли стихотворение за действието „продаване на въглища“. Кан-Ду съставил такова стихотворение и императорът се трогнал и му върнал всичките титли.¹²

Импровизацията на стихове, изпълнени с пара-

лелизми, е била почти задължителен талант в целия Далечен изток. В някои случаи успешното представляне на делегация, пратена от Анам в Пекиния двор, зависело от импровизаторския талант на главата на делегацията. Всеки момент водачът е трябвало да бъде готов да отговори на въпросите на множеството малки гатанки, задавани от императора или неговите мандарини.¹³ Това е явна дипломация в игрова форма.

По този начин човек получава редица полезни знания под формата на въпроси и отговори в стихове. След като момиче дава своето съгласие, решават да открият магазин заедно с младежа. Той я моли да назове всички лекарства... Следва изброяване в рима на цялата фармакология. По същия начин в леснодостъпна форма се предават аритметиката, употребата на селскостопанския календар, стоковедството. Друг пример са простите гатанки, изискващи остроумие, с които се изпитват влюбените, или гатанките, отнасящи се до познанията по литература. Вече споменахме, че формата на катехизис е пряко свързана с играта на гатанки. фактически положението е същото с формата изпит, която е заемала много важно място при народите на Далечния изток.

В по-развитото общество дълго време се запазва древното положение, при което поетичната форма служи като израз на всичко важно и жизнено в живота на обществото и далеч не представлява само задоволяване на естетическите потребности. Поетичната форма навсякъде изпреварва литературната проза. Всичко свещено или тържествено се изразява в стихове. В общоприетата метрична или строфична форма се създават не само химни и притчи, но и съвсем сериозни и обстоятелни трактати. Като примери на такива трактати ще посочим древноиндийските учебници, *сутрите* и *састрите*, както и по-старите произведения на гръцката наука: Емпедокъл оформя своята философия в

стихотворна форма и Лукреций следва неговия пример. Поетичната форма на приблизително всички древни учения може да се обясни само отчасти, както и обстоятелството, че в обществото без книги поетичната форма улеснява запаметяването на текстовете. Главната причина е, че самият живот в древната фаза на културата е построен метрично и строфично, ако можем така да се изразим. Стихът е все още естественият начин за изразяване на възвишени неща. В Япония до преврата от 1868 г. същността на важни държавни документи е била излагана в поетична форма.

В историята на правото се отделя особено внимание на елементи на „Dichtung im Recht“ (поезия в правото – б. пр.), срещани на германска почва. Много известен е пасажът от старофрисландското право¹⁴ относно необходимостта от продаване на земята, принадлежаща на сирак, където изведнъж се преминава в алитерация:

„Втората беда е: когато годината стане скъпа, а големият глад блуждае по земята, детето ще умре от глад, тогава майката трябва да продаде на търг наследствената земя на детето и да купи на детето си крава, зърно и т. н. Третата беда е: когато детето е съвсем голо и бездомно и настъпи мъгла и студена зима, всеки се скрива в своя двор и своята къща на топло място, а дивият звяр търси кухо дърво или завет в планината, където може да се скрие. Тогава непълнолетното дете плаче и вика за помощ и оплаква голотата си и липсата на покрив над главата си и баща си, който е трябвало да го подсили срещу глад и студ през зимата, но който е заровен под един дъб дълбоко в земята и е закован с четири гвоздеа.“

По мое мнение не става дума за умишлена украса на текста, причинена от игрово хрумване. Това се дължи на факта, че формирането на правни положения е било част от възвишената духовна сфера, в която

поетичната форма е била единственото изразно средство. Именно в този ненадеен изблик на поезия се съдържа изключителната точност при описание на явленията в този фризийски пример. В известен смисъл предният пример е по-изразителен от староисландската умиротворителна притча (*trygdamal*), която констатира възстановяването на мира и регламентира плащанията на репарации, като същевременно строго забранява всяко повторно скарване под заплахата: който наруши условията на сключения мир, ще остане навсякъде без мир. Всичко това е изцяло изпълнено с куплети и алитерация, като се използват редица образи, които усилват впечатлението. Примерно споменатото „навсякъде“ се охарактеризирва по следния начин:

„Докъдето хората
убиват вълци,
християните
посещават църкви,
езичниците принасят жертви
на своите светии,
огънят пламти,
полето се зеленее,
детето вика своята майка,
майката храни детето си,
човек си пази огнището,
корабите плават,
щитовете блестят,
слънцето свети,
снегът вали,
борът расте,
соколът лети,
трае пролетният ден,
а в двете му крила
се крие силен вятър,
небето се извисява,
земята се обработва,

вятърът бушува,
водата тече към морето,
ратаите засяват зърно.“

Тук очевидно става дума за една чисто литературна разработка на определен правен казус, която надали някога е служила за практически валиден документ. Този пример образно ни пренася в сферата на примитивното единство между поезия и свещена присъда, което е съществено в този случай.

Всичко, което наричаме поезия, се корени в играта: свещена игра на почитание към бога, празнична игра на съперничество, присъщите ѝ самохвалство, обиди и подигравки, игра, изискваща остроумие и сръчност. Изниква въпросът, доколко се запазва игровото качество на поезията с развитието и обособяването на цивилизацията?

Митът независимо от формата, в която стига до нас, винаги е поезия. В него се описват със средствата на фантазията в поетична форма редица събития, които са представени като реална история. Митът може да бъде изпълнен с най-дълбок и най-свещен смисъл. В него се изразяват може би връзки, които рационално никога не биха могли да бъдат описани. Въпреки свещения и мистичен характер, присъщ на мита в културната фаза, на която той съответства, т. е. като признаем изцяло искреността, с която хората са го приемали, напълно е допустим въпросът, доколко можем да окачествим мита като абсолютно сериозен. Поезията и митът чрез своите елементи, прекрояващи логически претегленото съждение, принадлежат заедно към игровата област. Но това не означава към една по-нисша област. Може би митът, като играе, се извисява до височини, които разумът не може да достигне.

Разликата между възможно и невъзможно се определя от човешкия ум постепенно с развитието на цивилизацията. За дивака с неговата ограничена логи-

ческа представа за устройството на света всъщност всичко е възможно. Митът с присъщите му абсурдност, прекомерност, прекалени преувеличения, обърканост на съотношенията, безгрижна непоследователност и игрови вариации се струва на дивака все още напълно възможен. Но трябва да си зададем въпроса, дали дивакът независимо от своята дълбока вяра не свързва даже най-свещените си митове с елементи на определено хумористично тълкуване. Митът и поезията са родени в сферата на играта. Вярата, както и целият живот на дивака, в по-голямата си част също се намира в тази сфера.

От момента, в който митът се преобразува в литература, т. е. започва да се предава от култура на култура по установен ред, който междувременно се е отделил от сферата на въображението на дивака, митът започва да се подчинява на разделението сериозно – игра. Митът е свещен, откъдето следва, че трябва да бъде сериозен. Но изразните средства, съдържащи се в него, са тези на дивака, т. е. средства, изразяващи образни представи, в които противопоставянето игра – сериозност още не съществува. От древни времена са ни познати фантазиите на гръцката митология, същевременно нашето романтично чувство приема фантазиите от Еда и поради това в повечето случаи сме склонни да не забелязваме колко варварски са те.

Само когато разгледаме внимателно по-малко позната ни древноиндийска митология или дивите фантазии, които етнографите са събирали от всички краища на света, ще установим, че фантазиите на гръцката и старогерманската митология не се различават нито от логическа, нито от естетическа, а да не говорим за етическата гледна точка от причудливите фантазии на древноиндийската, африканската или австралийската митология. Ако мерим с нашите критерии (които не могат да бъдат решаващи), то по пра-

вило и едните, и другите изглеждат еднакво безстил-ни, пошли и безвкусни. Всички авантюри на Хермес, както и тези на Один или Тор са изпълнени с дивашина. Няма никакво съмнение, че митологичните представи съответстват на периода, от който са тръгнали в традиционна форма, а не на по-късно постигнато ниво. Така става ясно, че митът трябва да се разглежда като свещен елемент на културата или да бъде интерпретиран мистично, или да се разглежда просто като литература. Колкото повече митът губи елементите на вяра, свързани с него, толкова повече се засилва съществуващият още в самото начало игрив тон. Омир вече не е бил вярващ. Независимо от това митът като поетична изразна форма на божественото не престава да има важна функция извън чисто естетическата даже след като загубва стойността си като адекватно отражение на постигнатото. Както Аристотел, така и Платон излагат дълбоката същност на своите философски идеи в митологична форма. При Платон това е митът за душата, при Аристотел – представата за любовта към вещите на нежния създател на света.

Първите трактовки на по-късната Еда – Гилфагининг и Скалдскапармал, най-ярко показват, че игровият тон, присъщ на митовете, е бил ясно осъзнаван. Тук се срещаме с митологичния материал, превърнал се изцяло в литература. Същността на тази литература е трябвало поради езическия си характер да бъде официално отречена, но въпреки това се е ползвала с голям успех и е била почитана като културна ценност.¹⁵ Авторите са били не само християни, но и духовници. Те са описвали митичните събития с тон, в който ясно прозират шегата и хуморът. Но това не е тон на християнин, който от висотата на своята вяра се чувства над отреченото езичество и му се надсмива. Още по-малко това е тон на човек, приел нова вяра, който се бори с миналото си като с дяволска тъма. По-скоро това е тон

на полувяра и полусериозност, известен от древни времена в митологичния начин на мислене тон, много приличащ на този от добрите стари езически времена. Смеситата от абсурдни теми, дивашка фантазия, подобно на историите за Хрунгнир, Гроа, Аурвандил и високо-развитата поетична техника, изцяло съответства на същността на мита, стремящ се навсякъде към най-възвишени изразни форми. Названието на първата трактовка – Гилфагининг, означаващо остроумията на Гилфи, дава повод за размисъл. Този мит има старата, вече позната форма на космогонична дискусия с въпроси. Подобна дискусия води Тор в залата на Утгарда-Локи. Г. Некел говори направо за игра.¹⁶ Ганглери задава стари свещени въпроси за произхода на света, за вятъра, за зимата и лятото. Отговорите по правило предлагат като решение само един причудлив митологичен образ. Корените на Скалдскапармал също лежат изцяло в игровата сфера: примитивни, безстилни фантазии за глупави великани и зли коварни джуджета, груби смешни случки, чудеса – всички се оказват в края на краищата само видение. Несъмнено това е митология в своя последен стадий. Но въпреки нейната пошлост, абсурдност и дива фантастичност не трябва да смятаме тази митология за късно израждане на героичните митологични концепции. Напротив, именно със своята безвкусица тази творба принадлежи поначало към мита.

Много са разнообразните форми на поезията – метрични форми, строфични форми, поетични средства, като рима, асонация, редуване на рефрен, драматични, епични и лирични начини на изразяване. Колкото и да са различни тези форми, все пак те са еднотипни по цял свят. Същото важи за поетичните мотиви и повествователното творчество изобщо. Разнообразието е голямо, но основите независимо от времето и мястото са едни и същи. Всички тези форми и мотиви

ви са ни много близки и самото тяхно съществуване, ако можем така да се изразим, говори за себе си. Поради това ние рядко се интересуваме от общото рaцио, което ги определя именно по този начин, а не по друг. Тази причина за дълбокото сходство между различните поетични изрази във всичките ни познати периоди на човешкото развитие, изглежда, трябва да се търси до голяма степен във факта, че тази поетична словесна изява се корени в една функция, която е по-стара и по-първична от целия културен живот. Тази функция е играта.

Да обобщим още веднъж действителните признаци на играта така, както ние ги разбираме. Играта е действие, което протича в определено ограничено място, време и настроение. То се извършва в определен ред, спазващ дадени доброволно приети правила извън сферата на материалната полезност или необходимост. Игровото настроение е настроение на възторг и изолираност, независимо дали играта е свещена или просто празнична, дали е игра свещена или за забава. Действието се съпровожда от чувства на възвишеност и напрежение и предизвиква радост и отмора.

Трудно е да се отрече, че всичките похвати на поетичното оформление – метричното или ритмично оформление на казаното или изпятото слово, намирането на точен израз в рима или асонанс, създаването на подтекст, майсторството при построяване на стихотворен период – принадлежат към сферата на играта. Който подобно на Пол Валери нарича поезията игра, езикова игра с думи, не използва тези думи в преносен смисъл, а прониква в най-дълбоката същност на самата дума поезия. Връзката между поезия и игра не се отнася само до външната форма на речта. Тази връзка засяга съществено формите на фантазията, причините за тези форми, както и техния израз и външен вид. Независимо дали разглеждаме митологично или лирично творчест-

во, древна сага или съвременен роман, ясно се откроява съзнателната или несъзнателната цел на твореца да предизвиква с думи напрежение, което да грабне слушателя (или читателя). Целта е винаги да се предизвика търсеният ефект. Но основата винаги представлява реален случай или реално човешко преживяване, което може да създаде напрежение. Ситуациите и събитията, общо взето, не са многобройни. Общо казано, в по-голямата си част те са ситуации на борба или на любов или на комбинация от тях.

По този начин стигаме до сферата, която смятаме, че трябва да бъде включена като съставна част на категорията игра – а именно на състезанието. В повечето случаи централната тема на една поетична или по-общо – литературна творба представлява една задача, която героят трябва да разреши, едно изпитание, което той трябва да издържи, едно препятствие, което той трябва да преодолее. Самото название – герой или протагонист – за главната действаща фигура изразява много. Поставената задача трябва да бъде изключително трудна, почти неизпълнима. Тя по-скоро е близка до едно предизвикателство, едно изпълнение на желание, едно изпитание, една клетва или обет. Веднага можем да отбележим, че всички тези елементи ни водят пряко в областта на агоналната игра. Друга редица елементи на напрежение се основават на запазването в тайна на самоличността на героя. Той не се представя за този, който е бил, защото крие своята същност или защото самият той не я знае, или може да промени своя облик. С други думи, героят носи маска, явява се маскиран, носи в себе си някаква тайна. Тук пак се сблъскваме със старата свещена игра на тайна същност, която се разкрива само на посветените.

Древната поезия, декламираше по време на поетични състезания, е имала като почти единствена цел превъзможването на конкуренцията и се различава

трудно от древната борба с митологични или остроумни гатанки. Както състезанието на гатанки поражда мъдрост, така поетичната игра създава прекрасно-то слово. И над двете състезания господства една система от игрови правила, определящи критериите на съответното изкуство и използваните символи, независимо дали те са свещени, просто поетични или примес от двете. И състезанието в гатанки, и поезията предполагат наличието на кръг от посветени слушатели, за които използваният необичаен език е разбираем. Доколко е вярно решението, зависи само от това, дали то отговаря на правилата. Поет е този, който владее езика на изкуството. Поетичният език нарочно използва особени образи, отличаващи се от тези на обикновения език, който не всеки разбира. Всеки език се изяснява в образи. Пропастта между съществуване и разбиране може да бъде преодоляна само чрез искрата на въображението. Изразеното с поетични думи остава винаги неадекватно на действителния живот. Образната форма придава експресия на нещата и се опитва да вникне в същността им. Докато обикновеният ежедневен език, който по същество представлява един практичен общоизползван инструмент, погубва образността на изразите и добива една привидно строга логична самостоятелност, поезията не престава съзнателно да култивира образния си характер.

Това, което поетичният език постига с помощта на образи, представлява игра. Той ги подрежда в изискани редици, влага в тях тайнственост, така че всеки образ представлява игриви отговори на една гатанка.

В древното общество поетичният език е още единственото изразно средство. Поезията изпълнява по-широка и по-витална функция от простото задоволяване на литературните нужди. Поезията преобразува култа в слово, определя социалните отношения, става двигател на мъдрост, закон и нрави. Всичко това

не отнема нейната игрова същност, понеже самата сфера, в която е потопена първичната култура, представлява една игрова сфера. Действията в тази култура протичат най-вече под формата на обществена игра. Даже полезните дейности в повечето случаи се намират в едни или други игрови връзки. С развитието на цивилизацията в областта на духовното и материалното се разширяват областите, където игровите черти изчезват или почти изчезват, за сметка на областите, в които остава само играта. Цивилизацията като цяло става по-сериозна. Правото и войната, производството, техниката и знанията видимо започват да губят контакт с играта. Даже култът, който в миналото се е изяснявал най-вече в игрова форма и е заемал важно място сред свещените действия, изглежда, участва в този процес. Само поезията остава като крепост на процъфтяващата и благородна игра.

Игровият характер на поетичния образен език е толкова очевиден, че едва ли е необходимо да се доказва с много доводи или да се илюстрира с много примери. Като се вземе под внимание съществената стойност, която се придава на заниманието с поезия в древната култура, не е учудващо, че именно там техниката на поетичното изкуство се развива до пределна степен на изтънченост и възискателност. Но нали става дума за една строга система от точно описани игрови правила, които имат принудителна сила, но същевременно създават възможност за безкрайни вариации. Системата се пази и предава като изискана наука. Не е случайно, че подобно изтънчено култивиране на поезията се наблюдава при два съвсем различни народа, които поради географската отдалеченост не са имали или са имали много малко контакти с по-богати и по-древни култури, които биха могли да повлияят върху тяхната литература: старата Арабия и Исландия на Едите и сагите. Нека оставим настрана особеностите на

метриката и прозодията и да илюстрираме казаното с един изразителен пример, а именно старонорвежкото *кенингар*. Който казва вместо език „говорещ трън“, вместо земя „дъното на вятърната зала“, вместо вятър „горски вълк“, задава на слушателите и поетични гатанки, които те мълчаливо разрешават. Тук поетът и неговите последователи трябва да познават стотици такива поетични гатанки, най-важните неща, например златото, имат десетки поетични наименования. Един от трактатите на по-късната Еда – *Skaldskaparmal*, т. е. „Езикът на поета“, изброява голямо число поетични изрази. Този *kenning* служи и като проверка на митологични познания. Всеки бог си има много псевдоними, съдържащи намеци за негови приключения, за неговия външен вид или неговото космическо робство. Как се описва Хаймдал? – Наричат го сина на девет майки, пазач на боговете, белия Азе, врага на Локи, търсача на огърлицата на Фрейя и с още много други наименования.¹⁷ Други многобройни белези издават тясната връзка между поезия и гатанки. При Скалдите се смята за техническа грешка гатанката, която е прекалено очевидна. Изискването поетичното слово да бъде мъгляво е старо и е било в сила при гърците. Трубадурите, чието изкуство най-добре манифестира функцията си на обществена игра, са създавали *trobar clus* (затворена поезия, имаща скрит смисъл).

Съвременните лирични движения, които се развиват в областта на труднодостъпното и крият значението си в загадъчни думи, остават по същество верни на своето изкуство. Тесният кръг читатели, които разбират техния език или поне го познават, формират една затворена културна група от много стар тип. Остава въпросът, дали обкръжаващата ги култура ще може да оцени тяхната поезия и да я признае достатъчно, за да се създаде почва за упражняване на виталната функция, която е смисълът на живота им.

VIII

ФУНКЦИЯТА НА ВЪОБРАЖЕНИЕТО

Когато една метафора извлича ефекта си от описанието на ситуации или събития съгласно категориите на живота, пътят им към персонификация е открит. Олицетворяването на нетелесното или неживото е душата при създаването на митовите и на почти цялата поезия. Строго погледнато, процесът на изразяването не протича в реда, описан по-горе. Всъщност тук не става дума за една концепция като нещо безтелесно или безжизнено, която по-късно се изразява като нещо живо. Представеното възприятие като живо същество е неговият първичен израз. Този израз влиза в действие в момента, когато се появи необходимостта за споделяне на наблюдаемото. Представата се ражда като изображение.

Имаме ли право да наречем тази съдържателна и цялостно необходима склонност на ума – да създава един измислен свят на живи същества – игра на ума?

Към най-елементарните олицетворения несъмнено спадат митологичните представи за образуването на света и предметите. Това събитие се изобразява като дейност на определени богове създатели, които използват като строителен материал частите на тялото на световен великан. Тези представи познаваме от „Ригведа“ и от „Новата Еда“. За описаните представи и в двата източника се смята, че произхождат от понови времена. В химна „Ригведа“ X, 90 откриваме стар, вероятно вече познат материал, перифразирани и пречупени през мистичната ритуална фантазия на свещенослужителите, извършващи жертвоприношение.

Първото същество – *Пуруша*, т. е. човекът, е служило като материал за Космоса. От неговото тяло се е образувало всичко: „животните във въздуха, в гората и

в селата“, „луната произлиза от неговия дух, слънцето от очите му; от устата му са създадени Индра и Агни, вятърът произлиза от дъха му, пространството от неговия пъп, небето от неговата глава, земята от стъпката му, а хоризонтите от неговото ухо; така те (боговете) създадоха световите“. Боговете изгорили Пуруша като жертва. В песента се преплитат примитивно-мистични и спекулативно-мистични мотиви. В единадесети стих се появява вече познатата ни въпросителна форма: „Когато те разделили Пуруша, на колко парчета го разделили? На какво е станала устата му, на какво ръцете му, как наричаме неговите бедра, стъпала?“

Подобни въпроси задава Ганглери в Снора Еда: „Какво е било началото? Как е започнало всичко? Какво е имало преди?“ В множеството смесени мотиви следва описание на сътворение на света: първо, срещата на горещо въздушно течение и леден пласт създава първия великан Имир. Боговете го убиват и правят от неговото месо земята, от кръвта му – моретата и езерата, от краката му – планините, от косата му – дърветата, от черепа му – небето, и т. н. Сифи цитира подробности от различни епохи.

Всичко това има твърде малко общо с първоначалния достигнал до нас мит. Поне що се касае до примера от Едите, става дума по-скоро за традиционната материя, която почти изцяло се е преселила от областта на култа в областта на литературата и е била запазена от по-късни умове за идните поколения като достойна за уважение културна ценност. По-горе вече споменахме за трактата *Гилфагининг*, в който намираме всичко това. Структурата, тонът и тенденциите му като цяло изразяват една вече не дотам сериозна игра със стари мотиви. Но остава въпросът, дали атмосферата, в която са се появили тези представи, не е притежавала още в самото начало определено игрово качество. С други думи (което повтаря вече ка-

заното по-горе за мита изобщо) можем оправдано да оспорваме дали индийците и старите германци са вярвали някога наистина със съзнателно убеждение, че светът е сътворен от части на човешкото тяло. Във всеки случай една подобна действителна вяра остава недоказуема и дори неправдоподобна.

Ние обикновено сме склонни да приемаме олицетворението на абстракцията като късен продукт на научно откритие, алегория, поизносено от времето стилистично средство в изобразителното изкуство и литературата. Наистина, ако поетичната метафора излезе извън областта на митологичното или не е част от свещено действие, правдоподобността на нейните персонификации става изцяло проблематична, да не кажем илюзорна. Персонификацията е определена съзнателно като поетично средство даже когато се използва за придаване форма на свещени понятия. На пръв поглед това е вярно и за образите, създадени от Омир: Ат, Заслепението, което прониква в сърцата на хората, следвани от Литай, Молбите, грозни и кривогледи дъщери на Зевс. Също толкова неясни и очевидно изкуствено измислени са многобройните олицетворения на Хезиод. Той ни представя подвластни на злата Ерида цяла редица абстрактни понятия: Умората, Забравата, Глада, Болките, Убийствата, Разприте, Измамата, Завистта. Две от децата, създадени от Стикс, дъщерята на Океан и титана Палас – Кратос и Биа, т. е. Сила и Насилие, са винаги там, където се намира Зевс, и го следват навсякъде, където отива той.² Дали всичко това е само бледа алегория, измислени фигури? Може би не. Имаме основания да приемем, че това одушевяване на качествата се дължи по-скоро на древните функции на религията при придаване на форма на силите и властта, от които човек се е чувствал обграден. Но тези форми не са били още антропоморфни. Още преди да създаде човекоподобни божества, духът,

впечатлен от тайнственото и огромното, дава имена на нещата, които го тревожат или извисяват. Той ги вижда като същества, но едва ли още като фигури.³

От подобни изконни умствени занимания вероятно възникват примитивните, но и отчасти обогатени научно представи, с които Емпедокъл населява подземния свят, „нерадостно място, където на поляната на нещастieto в тъмнина блуждаят смъртта и злобата, придружени от тъпа други богове на нещастieto, изтощителни болести, гниещи и разлагащи се неща“⁴.

„Там бяха Земята-майка, заглежданата в далечината Слънчева девица, кървавото Сражение, сериозната, спокойна Хармония, Красотата и Грозотата, Бързината и Мудността, милата Истина и чернооката Неясност.“⁵

Римляните с тяхното забележително древно религиозно съзнание са усвоили и запазили свещената функция на създаване и пряко изобразяване на различни представи. Тази функция се е изразявала в практикуването на така наречените *indigitamenta*, т. е. обичаи за създаване на нови божества при определени случаи на силно обществено вълнение или за фиксиране на постоянно съществуващи грижи и емоции. По този начин при римляните са съществували Палор и Павор, Бледост и Ужас, Ай Локуций – гласът, предупредил за идването на галите, Редикул – накарал Ханибал да се оттегли, Домидука, която води към родния дом. Четворката Милосърдие, Истина, Справедливост и Мир, които се срещат и се целуват, представляват пример от Стария завет, псалом 85, за персонификация на абстрактно понятие. Такъв пример е и Мъдростта от *Liber Sapientiae* (Книга Премъдрост Соломонова – 6. пр.). При индианците хайда от Британска Колумбия се споменава една богиня, наречена Жената-Собственост, нещо като богиня на щастието, даряваща богатство.⁶

Във всички тези случаи можем да си зададем за-

конния въпрос, доколко този процес на олицетворение произлиза или е резултат от твърда вяра и убеждение. Не са ли по-скоро всички тези фантазии от начало до край една игра на ума? Примери от по-нови времена ни приближават много до подобен извод. Свети Франциск Асизки почита в набожен екстаз с най-свещена съкровеност Бедността – своята годеница. Ако обаче си зададем трезвия въпрос, дали наистина Франциск е вярвал в едно духовно, небесно същество, наречено Бедност... но все пак същество, което действително *материализира* идеята на бедността, то отговорът сигурно би ни затруднил. Още самият начин на поставяне на въпроса – чрез такива логични термини – разрушава емоционалното съдържание на представата. Отговорът е, че Франциск едновременно е вярвал и не е вярвал. Църквата не го е упълномощила за една такава вяра или поне не го е направила изрично. Образът на бедността е трябвало да витае в света на поетичното въображение и същевременно да не противоречи на изповядваната догма. На практика този образ е клонял към второто. Най-пълнен израз на умствената нагласа на Франциск можем да дадем с думите: Франциск си е играел с образа на Бедността. Целият живот на свети Франциск е изпълнен с чисто игрови фактори и образи и това е най-хубавото у него. По същия начин един век по-късно Хайнрих Зойзе ще играе в своите сладниково лирични и мистични фантазии с вечната Мъдрост като с любима. И все пак областта, в която играят светци и мистици, излиза извън сферата на разумното мислене, в пространството, недостъпно за отражения, обвързани с логически връзки. Понятията игра и свещеност са в непрекъснат взаимен допир. Както и понятията поетично въображение и вяра.

Със стойността на идеите, съдържащи се в алегоричните фигури, създадени от някои средновековни поети, ясновидци и теолози, съм се занимавал по-под-

алегорично в моето съчинение: „*Über die Verknüpfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis*“⁷. (Според мен е невъзможно да се прокаква ясна граница между поетичната алегорична персонификация и теологичната концепция за населяващите небето (или ада) същества. Ще бъдем несправедливи спрямо един поет теолог като Аланус ван Рейсел, ако определим цялото образно богатство на неговите „*Anticlaudianus*“ и „*De planctu Naturae*“ просто като литературна „*Spielerei*“ (игра детинщина – б. пр.). Неговата фантазия се преплитва с прекалено много дълбока философска и теологична мисъл за едно такова определяне. От друга страна, той напълно осъзнава фантастичния характер на своите представи. Даже една Хилдегард ван Бинген няма претенции образите на добродетелите в нейните видения да представляват метафизични същества. Тя даже предупреждава срещу едно такова разбиране.⁸ Отношението на разглежданите образи спрямо самите добродетели е това на „обозначение“, *designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare*. Независимо от това те съществуват във въображението като напълно живи същества. В действителност едно видение, представено като мистично преживяване, не претендира за пълна истинност.⁹ При Хилдегард, както и при Аланус, поетичното въображение остава да блуждае между убеждение и фантазия, между игра и сериозност.

Във всички форми – от най-религиозните до най-литературните, от ведийския *Пуруша* до очарователните същества от „*The Rape of the Lock*“, персонификацията представлява изключително важно изразно средство на човешкия дух и наред с това една игрова функция. И в съвременната култура персонификацията не се свежда до един изкуствен, произволно приет литературен похват. Олицетворяването е навик на духа, което ние в нашия ежедневен живот изобщо не сме надраснали. Кой не се е улавял многократно да припис-

ва – и то на глас и с пълна сериозност – чисто човешки качества на неодушевени предмети, например на упорито копче на яка. Копчето се обявява за опърничаво, човек се обижда и го укорява за неговото непослушание, заслужаващо порицание. Но човек постъпва така не защото признава копчето за живо същество или даже идея. Човек изпада в игрово поведение.

Ако приемем, че вечната склонност на духа да съзира хора във всички предмети, с които е заобиколен в ежедневието си, е заложена в игровото поведение, изниква важен въпрос, който ще засегнем тук само частично. Игровото поведение на хората е трябвало да съществува преди зараждането на човешката култура, реч или изразни средства. Следователно основата за появяването на персонификацията е съществувала още от най-древни времена. От етнографията и науката, занимаваща се с изучаване на религията, познаваме изобразяването на божествения и духовния свят в облик на животни като един от най-важните елементи на примитивната и древната религия. Тази териоморфна фантазия е основана на явлението тотемизъм. Племето е разделено на две, едните „са“ кенгура, другите „са“ костенурки. Този вид въображение се проявява в разпространената по цял свят представа за *versipellis* – човек, който временно приема облик на животно, например на вълк. То се проявява в метаморфозите на Зевс от любов към Европа, Леда и т. н., в смесицата от форми на човек и животни в египетския пантеон. Във всички тези случаи откриваме едно фантастично прикриване на човешка черта в образи на животни. Не трябва да се съмняваме нито за миг в пълната искреност на подобна анималистична представа при дивака. Това се дължи на факта, че дивакът, както и детето не правят ясна разлика между човек и животно. Но все пак, когато нашият дивак си сложи ужасяващата маска на животно и почне да се прави на животно, той много добре

знае какво е в действителност. Единственият начин за нас, които не сме вече съвсем диваци, да разберем това състояние, е да имаме предвид, че за дивака игровата сфера, както я виждаме при детето, обхваща цялата му същност – от най-възвишените усещания до детското удоволствие. Тук ще се осмелим да формулираме твърдението: териоморфният фактор в култа, митологията и теологията най-ясно може да се разбере, като се изхожда от игровото поведение.

Още по-задълбочен въпрос по повод анализа на персонификацията и алегорията е следният. Дали съвременната философия и психология са изоставили напълно алегорията като изразно средство? Или древната алегория отново присъства при създаването на терминология, която обозначава психологическите импулси на духовното поведение? Но съществува ли всъщност образен език без алегорията?

Елементите и средствата на поезията се разбират най-добре като игрови функции. Защо човек нарежда думите според каденцата и ритъма? Ако отговорим – за по-красиво или подтикнат от силни вълнения, не правим нищо повече, освен да изместваме въпроса в сферата на неясното. Но ако отговорим: човек създава стихове, понеже чувства нужда да играе в обществото, то ние правим съдържателно заключение. Метриката се създава само в обикновената игра; там тя получава своята функция и стойност или ги губи, когато обществената игра губи своя култов, тържествен или празничен характер. Рима, паралелизъм, двустиие – всички те имат смисъл в основните игрови елементи като удар и ответен удар, покачване и понижаване, въпроси и отговори, гатанка и решение. По своя произход те са неразривно свързани с основите на пеенето, музиката и танците, а последните се съдържат в първичната човешка функция – играта. Всичко, което постепенно се преобразува в съзнателно ка-

чество на поезията – красотата, свещеност, възшебна сила, се основава по сложен начин на първичното свойство в играта.

От основните жанрове, които ние разграничаваме в поезията още от времето на древните гърци, лиричният жанр се съдържа най-силно в първоначалната игрова сфера. Лиричен тук трябва да се приеме в най-широкия смисъл на думата не само като обозначение на жанра, а същевременно като дума, изразяваща поетично настроение. Даже да приемем, че всичко, което изразява възхищение, фактически влиза в кръга на тази дума. Лиричното е най-отдалечено от логичното и най-близо до танца и музиката. Лиричен е езикът на оракула, възшебника и мистичното твърдение. В този жанр поетът чувства най-силно присъствието на едно вдъхновение, идващо отвън. Тук поетът е най-близо до висшата мъдрост, но също така и до пълната безсмислица. Пълното изоставяне на разумния смисъл е белег на езика на жреците и оракулите при примитивните народи, които често изговарят безсмислици. Емил Фаре споменава някъде за „le grain de sottise necessaire au lyrique moderne“ (частицата задължителна глупост в съвременната поезия – б. пр.), но това не важи само за съвременната лирика. Същността на самата лирика е да се движи извън рамките на логическия разум. Основна черта на лиричното въображение е склонността към налудничави преувеличения. Поезията трябва да бъде прекалена. В безсмисления и несмел образ на поезията срещаме както космогоничната и мистична фантазия на гатанките от „Ригведа“, така и образния език на Шекспир, преминал през всички етапи на класицизма и алегорията, но въпреки това запазил страстния тон на древните *vates*. Трябва да отбележим, че използването на фантазия, съдържаща неизмерими количества и качества за усилване на дадена представа, не е само поетичен похват и не се осъществява само в ли-

рична форма. Желанието да се направи силно впечатление е типична игрова функция. Тя е присъща на детето, а може да се срещне и при душевно болните.¹⁰ Тя винаги е била свойствена на литературните творци, създаващи митовите и житията на светии. Според една древна индийска легенда аспектът Циавана е седял в позата *mapas*, целият покрит от един мравуняк, само очите му са блестяли като въгленчета. Висвамित्रа стои в продължение на хиляда години на пръстите на краката си. Тази игра с невероятни измерения и цифри включва в себе си и по-голяма част от образите на великани и лилипути, като почнем от митовите и стигнем до Гъливер. Тор и неговите другари откриват до голямата спална зала едно по-малко помещение, в което пренощуват. На следващата сутрин се оказва, че това е бил големият пръст на ръкавицата на великана Скримир.¹¹ Силните преувеличения или обърканите съотношения и измерения, които целят да предизвикат удивление, не трябва никога според мен да се приемат като напълно сериозни, независимо дали те се срещат в митове, представляващи съставна част от определена религиозна система, или просто в произведения на литературата или истинска детска фантазия. Във всички случаи налице е едно и също желание на ума да играе. Нашата представа за вярата на древния човек в митове е прекалено повлияна от съвременните научни, философски или догматични убеждения. Един полушеговит момент е неделимо свързан с истинския мит. Тук намираме озадачаващия елемент на поезията,¹² за който говори Платон. До голяма степен в основата на митологичната фантазия лежи тази необходимост, предизвикваща удивление, тази нужда от прекомерност.

По такъв начин с развитието на поезията – но поезията в широкия смисъл на първоначалната гръцка дума *poiēsis* – съзнанието за нейния действителен игрови характер не се съхранява навсякъде. Епосът

губи своята връзка с играта, когато престава да се декламира в празнично общество, а само служи за четиво. Лириката също почти престава да бъде игрова функция, когато скъсва своите връзки с музиката. Само театърът запазва здрава връзка с играта, понеже запазва игровото действие. Езикът също отразява тази тясна връзка. По-точно латинският език и езиците, които са черпили от неговите извори. Драмата се нарича *игра*, тя се *играе*. Интересно, макар и понятно в светлината на¹³ казаното преди, е, че именно гръците, които са създали драмата в завършената ѝ форма, не използват думата игра за театрално представление или за самото действие. Вече обсъждахме това, че гръцкият език не е създал обща дума игра за цялата игрова област. В известен смисъл това може да се приеме по следния начин: древногръцкото общество като цяло е дотолкова игрово „настроено“ във всичките си прояви, че съзнанието почти вече не е приемало игровото като нещо изключително.

Игровият произход на трагедията и комедията е очевиден. Комедията се появява в Атина от веселите *homos* по време на Дионисиевите празненства. Доста по-късно комедията става съзнателна литературна практика. Но още по времето на Аристофан тя разкрива разнообразни следи на своето дионисиевско свещено минало. Тези следи изпъкват ясно в шествието на хора, наречено *парабаза*, където има преки издевателства и подигравки с публиката, като жертвите са сочени с пръст, фалос-костюмите на артистите, носените маски с образи на животни са древни черти. Със своите *Оси*, *Птици*, *Жаби* Аристофан се придържа към свещената трагедия на изобразяване чрез животински форми. Древната комедия с нейното цензуриране на обществото и хапливи насмешки изцяло принадлежи в сферата на обидните, предизвикателни, но същевременно празнични надпоявания, за които спо-

менахме преди. Роберт Шумпфл в своята студия „*Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas*“¹⁴ построява много убедително една до голяма степен вероятна хипотеза за германската култура, вървяща успоредно с гръцката комедия.

Трагедията по подобен начин отначало не е съзнателно литературно описание на определена човешка съдба, а свещена игра. Трагедията не е театрална литература, а религия, която се играе, като се тръгва от митологичната тематика, постепенно се създават диалози и мимически игри-действия, посредством които се предават различни събития, разказва се една история. Но тук няма да привеждаме доказателства за произхода на гръцката драма.

Трагедията и комедията от своето начало се намират в областта на състезанието, а то, както стана ясно, винаги е игра. Поетите си съперничат, когато създават своите творби за Дионисиевите състезания. Въпреки че държавата не организира състезанията, тя ги ръководи. Постоянно е имало тълпи второ- и треторазредни поети, които са си съперничали. Непрекъснато са се правили сравнения, а критиката е била изключително взискателна. Публиката разбира всички намеци, реагира на тънкостите на стила и формата, взема активно участие в състезателното напрежение подобно на запаленковци на футболен мач. С голямо напрежение се очаква появяването на новия хор, съставен от граждани, репетирали цяла година.

Съдържанието на самата драма и в частност и на комедията има агонален характер. В нея се представя сражение или се напада някоя личност или мнение. Аристофан насочва своя присмех срещу Сократ или Еврипид.¹⁵ Настроението, което създава драмата, е подобно на дионисиевски екстаз, празнично опиянение, дитирамбично въодушевление. Актьорът, който поради маската, която носи, е възприеман от зрите-

лите като същество извън ежедневния свят, се пренася в едно друго „аз“, което той вече не представя, а представлява, олицетворява. Зрителите също са напълно увлечени в това усещане. Силата на необикновената дума, прекомерната фантазия и изразите на Есхил в този случай напълно съответстват, защото са породени от свещеността на играта.

Разграничението между сериозност и несериозност изчезва в духовната атмосфера, в която се създава гръцката драма. В творбите на Есхил под формата на игра се предават изключително сериозни преживявания. При Еврипид тонът се колебае между дълбока сериозност и лекомислена игривост. Истинският поет – казва Сократ според Платон – трябва да бъде едновременно трагичен и комичен, а целият човешки живот трябва да се разглежда едновременно като трагедия и комедия.¹⁶

„Modernes“ (модерните – б. пр.) хора, които стоят далеч извън самите учени кръгове, заемат позициите за или против Нютон или за или против плоската форма на Земята, против ваксинацията и т. н. Осемнадесети век с неговото усилено духовно общуване, все още опазено от хаотично изобилие благодарение на ограничените средства, се разви най-вече като епоха на литературните полемики. Те заедно с музиката, перуките, лекомисления рационализъм, грацията на рококо и чара на салоните съставят изключително изявения игрови характер на XVIII век. Характер, който никой не може да отрече и за който понякога завиждаме.

X

ИГРОВИ ФОРМИ НА ИЗКУСТВОТО

Установихме, че елементът игра е толкова присъщ на естеството на поезията и всяка форма на поетичното е така свързана със структурата на играта, че тази вътрешна връзка би могла да се нарече неделима. По такъв начин термините игра и поезия са били почти застрашени от загуба на специфичното си значение. Същото важи в още по-голяма степен и за връзката между игра и музика. По-горе вече споменахме факта, че в някои езици, от една страна, в арабски, от друга – във френски, германските и някои от славянските езици, свиренето на музикални инструменти се обозначава с думата „играя“. Този факт би могъл да се приеме като външен израз на дълбоката психологическа основа, която определя връзката между игра и музика, като имаме предвид, че семантичната съгласуваност между арабски и посочените европейски езици едва ли би могла да се основава на заимстване.

Дори и да приемем връзката между играта и музиката като естествена даденост, не ще е лесно да създадем конкретна представа за характера на тази връзка. Можем да се опитаме да уточним общите елементи на двете понятия. Както вече казахме, играта стои извън разума на практическия живот, извън сферата на необходимостта и полезността, също както и музикалните изрази и форми. Играта е в сила извън нормите на разума, задължението и истината. Същото важи и за музиката. Силата на нейните форми и функции се определя от норми, които нямат нищо общо с разбиране и видима или осезаема външна форма. Тези норми си имат собствени специфични имена, като ритъм и хармония, имена, които са приложими както в музиката, така и в играта. Ритъмът и хармонията са в абсо-

лютно еднаква степен фактори както на играта, така и на музиката. Докато словото е способно частично да пренесе поезията от сферата на чистата игра в сферата на разума и разсъжденията, то музиката винаги си остава в сферата на чисто игровото. Силната литургична и социална функция на поетичното слово в древните култури е тясно свързана с факта, че изричането на думи в тази фаза на общественото развитие е неделимо от музикалната декламация. Истинският култ се пее, танцува, играе. Ние, носителите на по-късна култура, не сме способни да изживеем това осъзнаване на свещената игра като музикално възприятие. В удоволствието от музиката – без каквато и да било връзка с формирани религиозни представи – се сливат в едно усещанията за красота и посвещаване и това чувство отслабва противопоставянето на игра и сериозност.

Във връзка с разглежданото е важно да изтъкнем, че в елинистичното мислене понятията, които ние свързваме с термините игра, работа и наслада от изкуството, са осмислени по съвсем различен начин от този, с който сме свикнали. Известно е, че думата музика *μουσική* в гръцкия език е обхващала много повече, отколкото съответната дума сега. Тя е включвала не само пеенето и музикалния съпровод, но и танца, както и всички изкуства, покровителствани от Аполон и Музите. Те се наричат музикални изкуства за разлика от пластичните и механичните, които стоят извън обсега на Музите. Всичко музикално е тясно свързано с култа и най-вече с празниците, където култът проявява истинската си функция. Никъде връзката между култа, танца, музиката и играта не е описана така ясно, както в „Закони“ на Платон. „Боговете“ – се казва там¹ – от съчувствие към обреченото на страдания човечество създали благодарствени празници за отмора от грижите и дали на хората Дионис, Музите и Аполон, водач на Музите, за участници в празненствата, за да се

възобновява непрекъснато редът на нещата между хората в това божествено празнично общество.“ Веднага след това следва пасажът, често цитиран като обяснение на Платон за играта, в който се казва, че младите същества не са в състояние да съдържат тялото и гласа си, те трябва да правят движения и шум, да скачат и подрипват, да танцуват от удоволствие и да издават различни звуци. Животните обаче във всичко това не правят разлика между ред и безредие, техните действия са лишени от ритъм и хармония. За нас, хората, ни е дадено от боговете, заедно с удоволствието и чувство за ритъм и хармония, които са ни подарени като спътници. Тук се прави една явна и непосредствена връзка между игра и музика, но развитието на тази мисъл в гръцкия ум се възпира поради семантичния факт, върху който вече обръщаме внимание: в гръцки думата за игра *παίδία* (паидия) поради етимологическия си произход остава силно свързана със значенията детска игра, незначителност. *Паидия* трудно е могла да обозначава повисши игрови форми, тъй като се е асоциирала винаги с представата за *дете*. Затова по-висшите игрови форми са намирали своя израз в едностранчиво ограничените термини, като *агон* – състезание, *схολазейн* – прекарване на свободно време, *диагоге* – разпиляване. Затова в съзнанието на древните гърци всички тези значения не са обединени в едно общо понятие, каквото съществува в латински (*ludus*) и в по-новите европейски езици. Липсата на такова понятие е затруднявала Платон и Аристотел при опитите им да определят дали и доколко музиката е повече от игра.

По-нататък в споменатото произведение на Платон се казва: „Нещо, което не съдържа нито полза, нито истина, нито иносказателност, нито има вредно съдържание, може да се оцени според степента на очарование *χαρίς* (*харис*) и удоволствие, заложили в него. Такова удоволствие, което не съдържа вреда или пол-

за, е игра, *паудия*.² Обърнете внимание: тук все още става дума за музикалния израз. Човек обаче трябва да търси в музиката по-висши неща от това удоволствие. Платон развива тази мисъл, както ще видим по-нататък. Аристотел казва³, че природата на музиката е трудно определяема, както и ползата, заложена в музикалното познание. Не се ли стреми човек към музиката от желание за отмора, за игра, *паудия* – което тук може да се преведе като „удоволствие“, подобно на съня и алкохола, които сами по себе си не са важни или сериозни (σπουδαία), но приятни и отвличащи от грижите? Когато музиката се използва с такава цел, към нея, съня и алкохола прибавят и танца. Или може би музиката води към добродетел, доколкото тя поражда известен *ethos* и ни приучава да се забавляваме по правилен начин, така както гимнастиката поддържа тялото в добра форма? Или – това е третото предположение на Аристотел – тя допринася за духовна отмора (διαύωσις) и познание (φρόνησις)?

Във връзка с разглежданото *диагоге* е важна дума. Тя буквално означава „губене на време“, но преводът „запълване на времето“ е единственият допустим, като се има предвид схващането на Аристотел за противопоставянето работа – свободно време. „В днешно време – казва Аристотел⁴ – повечето хора се занимават с музика за удоволствие, но предшествениците са я приемали като част от възпитанието (*паудейя*), защото самата природа изисква от нас не само добре да работим, но и добре да прекарваме свободното си време⁵. Тъй като то (свободното време) е основата на всичко. Свободното време е предпочитано пред работата и е нейна цел, *τέλος* (*телос*).“ Това обръщане на привичното за нас отношение може да бъде разбрано само в светлината на отменяне на работа със заплащане, което е позволявало на свободния елин да преследва своите цели (*τέλος*) в живота, отдавайки се на

благородни и творчески занимания. Въпросът е как да се прекара свободното време (σχολή). Не в игра, защото тогава играта би била целта на нашия живот. А това е невъзможно (като се има предвид, че *паудия* за Аристотел е само детска игра, забава). Игрите служат само за почивка от работа, един вид лекарство, защото доставят отмора и спокойствие на душата. Свободното време, изглежда, съдържа в себе си удоволствие, щастие и жизнерадост. Това щастие, т. е. състоянието, когато човек вече не се стреми към онова, което не притежава, е *телос*, целта на живота. Но удоволствието не се съдържа в едни и същи неща за всички хора. Удоволствието е най-пълно там, където човек, който го изпитва, е най-добър и неговите стремежи са най-благородни. Става ясно, че за прекарването на свободното си време⁶ човек трябва да учи и да се формира и че нещата, които човек учи или развива в себе си, трябва да се ценят сами по себе си, а не в зависимост от това, дали тези неща са полезни или необходими за работата. Затова прадедите са причислявали музиката към *паудейя* – възпитанието, формирането, образоваността, като нещо, което не е нито необходимо, нито полезно като четенето и писането, а служи единствено за прекарване на свободното време.

Това е едно обяснение, в което границата между игра и сериозност и критерият за стойността на двете са съвсем различни от нашите представи. Неусетно *диагоге* тук е придобило значението на интелектуално и естетическо занимание и удоволствие, подобаващо на свободния човек. Децата – се казва⁷ – още не са възприемчиви към *диагоге*, защото то е крайна цел, съвършенство, а съвършенството е непостижимо за несъвършените. Удоволствието от музиката се доближава до такава крайна цел на действието (*τέλος*)⁸, защото то не е търсено в името на нещо добро в бъдеще, а заради самото него.

Тук следователно музиката се поставя в сфера, която се намира между благородната игра и самостоятелното естетическо удоволствие. Тази мисъл при гърците обаче се кръстосва с едно друго схващане, което приписва на музиката една съвсем определена техническа, психологическа и морална функция. Музиката спада към миметичното, или подражателното изкуство, а целта на това подражание е да събужда етически чувства от положителен или отрицателен характер.⁹ Всички видове пеене, интонации, танцови фигури представляват, показват, изобразяват нещо и в зависимост от това, доколко представяното е добро или лошо, красиво или грозно, самата музика придобива качеството на добра или лоша. В това се съдържа високата етическа и образователна стойност на музиката. Слушането на подражанието предизвиква и самите подражавали чувства.¹⁰ Олимпийските мелодии предизвикват ентузиазъм, други ритми и мелодии внушават ярост или кротост, смелост или разсъдителност. Докато осезателното или вкусовото възприятие не оказват етическо въздействие, а зрителното само в много малка степен, то мелодията вече сама по себе си съдържа и изразява определен *ethos*. Това още повече важи за различията в ритмите и тоновете с тяхното силно етическо съдържание. Известно е, че гърците са придавали на всеки тон определено въздействие: единият натъжава, другият успокоява и т. н., също както и на различните инструменти: флейтата възбужда и т. н. Понятието „подражание“ при Платон включва и поведението на човека на изкуството. „Подражателят, μιμητής (миметес) – казва той, – тоест човекът на изкуството – творец или изпълнител, сам не знае дали това, което той изобразява, е добро или лошо. Изобразяването, μιμησις (мимесис), за него е игра, а не сериозна работа¹². Същото е и с поетите трагици. Всички те са само подражатели – μιμητικοί (ми-

метикой). Тенденцията в това определение, което явно омаловажава творческата дейност в изкуството, няма да дискутираме. Тя не е напълно ясна. По-важно за нас е, че Платон възприема тази дейност като игра.

Обширното обяснение за цененето на музиката при гърците може да е показвало как мисълта, която се опитва да обясни характера и функцията на музиката, постоянно витае над чистото понятие игра. Истинската природа на всяка музикална дейност е играта. Този първичен факт си остава повсеместно признат даже когато не е ясно изразен. Независимо дали музиката служи за развлечение и радост, или изразява висша красота, или има свещено литургично предназначение, тя винаги остава игра. Често – най-вече в култа – музиката е вътрешно свързана с особено игровата функция, с танца. Разграничението и описанието на свойствата на музиката в по-старите периоди на цивилизацията е наивно и несъвършено. Възхищението от свещената музика се изразява посредством сравнение с ангелски хорове, с божественото. Освен като религиозна функция музиката се цени главно като благородно прекарване на времето и достойно за възхищение майсторство или просто като весело развлечение.

Доста по-късно наред с първоначалното ѝ възприемане музиката постепенно започва да се цени като лично емоционално преживяване на изкуството, поне на думи. Признатата функция на музиката винаги е била тази на благородна и възвишена социална игра, връхната точка на която се е търсела в изключителното майсторство на изпълнението. Що се отнася до изпълнителите, те дълго време остават подчинени. Аристотел нарича професионалните музикални прост народ. Музикантът е продължавал да се числи към скитниците. Още през седемнадесети век всеки монарх е поддържал своя собствена „музика“, както е поддържал свои конюшни. Придворната капела дълго време е за-

пазвала известен прислужнически характер. По време на Луи XVI „*musique du roi*“ е имала постоянен композитор. Кралските „24 violons“ са били още полуактьори. Музикантът Бокан е бил същевременно и учител по танци. Самият Хайдн е носел ливрея при принц Естерхази и всекидневно приемал заповеди от него. Трябва да си представим, от една страна, че по онова време вкусът на културната публика е бил много развит и изтънчен, но, от друга страна, нейното почитане на възвишеността на изкуството и на личностите на изпълнителите е било много незначително. Съвременните концертни зали с почти свещената тишина и благоговение по отношение на диригента са относително ново явление. На картини от осемнадесети век на музикални представления слушателите винаги са изобразени в момент на непринуден разговор. Във френския музикален живот отпреди тридесет години критични намеси спрямо оркестъра или диригента не са били необичайни. Музиката е била и е оставала предимно развлечение и възхищението – или поне изразеното възхищение – е било предназначено преди всичко за виртуозността на изпълнението. Творбата на композитора съвсем не се е смятала за свещена и неприкосновена. Свободните каденци се били превърнали в такъв нескромен навик, че се наложило да бъдат взети мерки. Фридрих II, крал на Прусия, официално забранил на певците да украсяват композициите по свой вкус.

В нито едно човешко изкуство – от борбата между Аполон и Марсий до сега – факторът състезание не е бил толкова очевиден, както в музиката. Ще приведем няколко примера от по-близък период от този на Sängerkrieg и на Meistersinger: през 1709 г. кардинал Отобони устроил състезание с арфа и орган между Хендел и Скарлати. През 1717 г. Август Саксонски искал да проведе състезание между Й. С. Бах и някой си Ж. Л. Маршан. Последният обаче не се явил. През

1726 г. лондонското общество изживяло силна възбуда по повод състезанието между италианските певици Фаустина и Куцони; разменяли се шамари, имало освирквания. Нито една друга област не способствала за такова лесно формиране на групи. Осемнадесети век изобилства с подобни музикални спорове между различните групи: Боночини срещу Хендел, Буфоните срещу Опера, Глук срещу Пучини. Музикалните спорове лесно приемат враждебен характер, като например случаят с обожателите на Вагнер и поддръжниците на Брамс.

Романтизмът, спомогнал в толкова отношения да осъзнаем нашите естетически ценности, все повече и повече разпространи сред широките кръгове признанието на дълбокото творческо и смислово съдържание на музиката. Същевременно нито една от по-старите ѝ функции или ценности не загуби своето значение, както и агоналните качества на музикалния живот. Те си остават това, което са били винаги.¹³

Ако всичко, отнасящо се до музиката, се движи винаги в границите на Играта, то с още по-голяма сила това важи за неотделимото от музиката изкуство близък Танца. За танца може да се каже, че той самият е игра в пълния смисъл на думата, че е израз на една от най-чистите и най-цялостните форми на игра и когато става дума за свещените или магическите танци на примитивните народи и за тези при гръцкия култ, и за танците на крал Давид пред арката на Съюзите, и за танца като празнично развлечение при който и да е народ или исторически период. Разбира се, игровото качество не се изявява еднакво пълно във всички форми на танца. То се проявява най-силно в хороводните и фигурните танци и индивидуалния танц, изобщо там, където танцът е представление, изображение или ритмична композиция и движение като при менуета и кадрила. Дали

можем да смятаме изместването на хороводния и фигурния танц от танца по двойки с въртене, както е при валса и полката, или с плъзгане напред, както е в по-ново време, като признак за отслабване или обедняване на културата? Ако оглеждаме историята на танца от високото развитие на красота и стил, които той е постигнал, до забележителното му съвременно възрождение, откриваме достатъчно основания да твърдим това. Но едно е сигурно – че именно игровият характер, който му е дълбоко присъщ, се загубва в съвременните форми на танца. Във връзката между танца и играта няма неясност. Тя е толкова очевидна, толкова вътрешна и цялостна, че не е необходимо да интегрираме понятието танц с това за игра. Отношението на танца спрямо играта е една идентичност на същности. Той не участва в играта, а се слива с нея. Танцът е особена и много свършена форма на играта като такава.

Ако преминем към изобразителното изкуство, ще видим, че тук връзките с играта са много по-малко очевидни, отколкото при поезията, музиката и танца. Гърците са осъзнавали добре основната разлика, която разделя областите на естетическото производство и естетическото възприятие, когато са поставили една част познания и умения под властта на Музите, докато част от тях, такива, които ние обединяваме под името изобразително изкуство, са лишили от тази привилегия. Свързаното с ръчна работа изобразително изкуство не е било достойно за покровителството на Музите. Доколкото е ставало дума за подчинение на божествена власт, то и двете са били подвластни на Хефест и на Атина Ергане. Създателите на изобразителното изкуство не са се радвали на вниманието и уважението, с което са били дарявани поетите.

Разделението между областта на Музите и тази извън нея, обуславящо почитта и уважението, отдава-

ни на човека на изкуството, не е строго очертано, за което свидетелства незначителното обществено признание на музиканта, споменато по-горе.

Съществената разлика между музикалното и пластичното се определя в общи линии от изразените игрови качества на първото спрямо привидната липса на игровия елемент в последното. Основната причина за това противопоставяне е ясна. Естетическото въздействие на музикалните изкуства се осъществява в изпълнението. Даже когато произведението предварително е съчинено, заучено или записано, то тепърва оживява в изпълнението, в момента на допир до слуха, представлението, *productio* в буквалния смисъл, който думата е запазила в английски. Музикалното изкуство е действие и като такова съдържа наслада във всяко свое изпълнение. Покровителството на деветте Музи над астрологията, епическата поезия и историята, изглежда, разобличава това твърдение. Съществува предположение обаче, че разделянето на областите на влияние между Музите произлиза от по-ново време и че поне епосът и историята (покровителствани от Калиопа и Клио) със сигурност първоначално са принадлежали към функциите на *Vates* и най-добре са се поднасяли в тържествена мелодична и строфична декламация. Постигането на поетичното естетическо въздействие не чрез излушвана декламация, а чрез тихо четене на стихотворение за себе си всъщност не променя характера на действието. Самото действие, в което се изживява музикалното изкуство, трябва да се назове игра.

В изобразителното изкуство нещата стоят по друг начин. Поради своята зависимост от материята и ограничеността на възможностите за създаване на форми, които предлага материята, то не може да играе така свободно като поезията и музиката, които витаят в ефирните пространства. Танцът се намира тук в една междинна сфера. Той е едновременно и музи-

кален, и пластичен – музикален, тъй като основните му елементи са движението и ритъмът. Цялата му дейност се състои в ритмичното движение. Същевременно той е свързан и с материята, защото се изпълнява от човешкото тяло с неговото ограничено разнообразие от пози и движения и защото красотата му се състои в самото движещо се тяло. Той е изобразителен като скулптурата, но само за момент. Танцът оживява в повторното изпълнение също като музиката, която го съпровожда и обладава.

Действието на изобразителното изкуство е също съвсем различно, отколкото при музикалните изкуства. Архитектът, скулпторът, живописецът или рисуващът, грънчарят и приложникът изобщо влагат своя естетически импулс в материята с усърден и продължителен труд. Техните творения са постоянни и постоянно видими. Действието на тяхното изкуство не зависи от представлението или изпълнението от самия него или от други, както е при музиката. Веднъж сътворено, то упражнява своето въздействие неподвижно и безмълвно, докато има хора, които да му се любуват. Липсата на публично действие, при което произведението на изкуството да оживява и да доставя естетическо удоволствие в областта на изобразителното изкуство, изглежда, не оставя място за игрови фактор. Човекът на изкуството, дори и обзет от творчески порив, работи като занаятчия сериозно и напрегнато, с постоянни опити и поправки. Неговото вдъхновение, свободно и неудържимо при замисъла, при изработката трябва да се подчинява на майсторството на ръката, която придава форма. Но ако при изработката на произведението на изкуството очевидно не се появява игрови елемент, то при неговото визуално възприятие и при наслаждението от него той изпяло липсва. Тук няма видимо действие.

Производителният характер на изобразителното изкуство, усърдната ръчна работа, трудолюбивост-

та пречат на игровия фактор и това отношение се засилва от факта, че естеството на произведението на изкуството често и до голяма степен зависи от практическото му предназначение и че последното не се определя от естетически мотиви. Задачата на твореца е сериозна и отговорна; всякаква мисъл за игра ѝ е чужда. Той трябва да създаде сграда, която да е пригодна и достойна за нуждите на религиозен култ, събиране, заселване, да направи съдина или облекло или трябва да сътвори образ, който като символ или копие да отговаря на идеята, която отразява.

Създаването на изобразително изкуство, както видяхме, протича изцяло извън сферата на играта и неговото изнасяне на показ едва вторично приема формите на ритуал, празник, развлечение, социално събитие. Тържествените откривания, първите копки, изложбите не са част от същинския творчески процес и са сравнително ново явление. Музикалното произведение за разлика от пластичното живее и процъфтява в атмосфера на колективна радост.

Независимо от този фундаментален контраст игровият фактор присъства и в различните аспекти на изобразителното изкуство. В древната култура материалният предмет на изкуството – бил то постройка, статуя, накит или украсено оръжие – в повечето случаи намира място и приложение в култа. Предметът на изкуството почти винаги участва в сакралния живот, от който черпи жизнените си сили: вълшебна сила, свещено знамение, представяната тъждественост с космическите обекти, символичност, накратко – посвещение. А, както вече видяхме, посвещението и играта толкова се доближават едно до друго, че би било учудващо игровото качество на култа да не влияе поне в някои отношения върху създаването и цененето на изобразителното изкуство. Тук ще се осмеля, не без известно колебание, да се обърна към познавачите на

елинската култура с въпроса, дали гръцката дума ἄγαλμα (*агалма*), която означава статуя или статуя на бог, не изразява определена семантична връзка между култ, изкуство и игра. Думата е образувана от глагол, основното значение на който е „ликувам, държа се не-обузвано“ – немското *frohlocken*, а допълнителното – „хваля се, показвам се, празнувам, украсявам, блестя и радвам се“. Първоначалното и най-старо значение на думата *агалма* е украшение, драгоценност, това, на което човек се наслаждава. „Ἀγάλματα νύκτος“ – украшение на нощта, е поетично название на звездите. Постепенно думата е придобила значението на жертвоприношение, а впоследствие и на статуя на бог. Видяхме, че за изразяване на същността на свещеното изкуство елините са си служили с термин от областта на радостното въодушевление. Не е ли близко това до настроението на игровото посвещение, което, както вече установихме, е така присъщо на древния култ? Не искам да довеждам тази забележка до по-определени изводи.

Връзката между изобразителното изкуство и играта отдавна е била призната от теорията, която е разглеждала създаването на различните форми на изкуството като продукт на вродения инстинкт на човека за игра.¹⁴ Наистина не е трудно да се открие една почти инстинктивна, спонтанна потребност от украсяване, която може да се нарече игрова функция. Всеки, който е присъствал на скучно събрание с молив в ръка, я познава. В една небрежна, почти несъзнателна игра на чертаене на линии и запълване на празни полета се появяват фантастични декоративни мотиви, понякога свързани със странни човешки или животински форми. От гледна точка на въпроса, какви несъзнателни или подсъзнателни подбуди открива психологията в това изкуство на скуката, тази функция несъмнено може да се нарече игра. Игра, която принадлежи към едно от понисшите нива на категорията игра, като играта на ед-

ногодишно дете, защото тя е изцяло лишена от по-висшата структура на организираната социална игра. Тази психическа функция изглежда все пак недостатъчна като основа за обяснение на възникването на декоративни мотиви в изкуството, да не говорим за създаването на пластичните форми изобщо. Безцелната игра на ръката не може да създаде стил. Освен това необходимостта от пластично придаване на форми отива подалеч от простото украсяване на една повърхност. Тя се състои от три части: украса, конструкция и имитация. За да изведем глобално изкуството от „Spieltrieb“, ще трябва да включим архитектурата и живописа в тази категория. Пещерните рисунки от по-старата каменна епоха – не са ли продукт на игрови импулс? Би било прекалено смело да твърдим това. Що се отнася до архитектурата, то тук хипотезата вече не се потвърждава, защото там естетическият импулс не е водещ, за което свидетелстват строежите на пчелите и бобрите. Дори и да придаваме първостепенно значение на играта като фактор на културата, което е целта на настоящата книга, не можем да смятаме изворите на изкуството за обяснени, като се позоваваме на вродения игрови импулс. Но когато разглеждаме многочислените произведения на богатството на форми в изобразителното изкуство, трудно можем да потиснем мисълта за една игра на фантазията, едно игрово и играещо творчество на духа и ръката. Буйната фантазия на маските за танц при примитивните народи, преплитащите се фигури върху тотемните стълбове, фантастичното съчетание на декоративни мотиви, карикатурното извъртане на човешки и животински фигури – всички те будят непреодолима асоциация със сферата на играта.

Като цяло в областта на пластичните изкуства игровият фактор излиза по-малко на преден план в самия творчески процес, отколкото в музикалните изкуства,

но нещата се променят, когато от творческия процес като такъв преминем към начина, по който изобразителното изкуство се приема от обществената среда. Пластичното творчество, както и повечето постижения на човешките способности, в много отношения прилича на обект на състезание. Агоналният импулс, силно действащ в толкова много различни области на културата, намира удовлетворение и в тази област на изкуството. Дълбоко в началните стадии на културата е заложена необходимостта от доказване на някакво майсторство или умение, като чрез предизвикателство или обзалагане се възлага изпълнение на трудна, на пръв поглед неосъществима задача. Това не е нищо друго, а еквивалент на всички агонални изпитания, с които се срещнахме в областта на мъдростта, поезията или храбростта. Можем ли сега веднага да заключим, че изпитанието на способности е имало същото значение за развитието на пластичното изкуство, каквото и свещената гатанка за развитието на философията, или надпяването и състезанието в стихове за поезията? С други думи, дали и изобразителното изкуство се е развивало в състезание и чрез него? За да отговорим на този въпрос, първо трябва да се замислим над следното. На първо място, не може да се проведе точна граница между състезание за правене и състезание за изпълнение на нещо. Изпитанието на сила и ловкост – като удара на Одисей с дванадесетте секири – лежи изцяло в сферата на играта. Тук няма артистично творчество, но – казано на наш език – това е дело на изкуството. В древната култура, а и дълго след това думата изкуство е покривала почти всички области на човешките способности. Тази обща връзка ни позволява да открием игровия фактор даже в произведенията на изкуството в по-тесен смисъл на думата, в трайната творба на ръката на майстора. Конкурсят за създаване на най-хубаво произведение на изкуството (и досега включено във

всички *Prix de Rome*) е частен аспект на вековното състезание, в което човек се стреми да победи всички и демонстрирайки удивителните си способности, да надмине противниците си. В древните култури изкуството и техниката, умението и творческите сили са неразделно свързани във вековния стремеж към победа и възтържествуване. Най-нисш вид малки „произведения на изкуството“ са келеусмата (*келеусмата*), шеговитите заповеди, които председателят на симпозиума дава на гостите на пиршеството. Към тази категория спадат както *поенитет*, така и игрите със залог – и двете са чиста игра. Сродна на тях е задачата за разплитане или заплитане на възли. Безспорно зад тази игра прозират редица сакрални обичаи, които няма да обсъждаме тук. Когато Александър Велики разсякъл Гордиевия възел, той в много отношения е постъпил като истински нарушител на играта.

Но връзките, които направихме, не решават въпроса, доколко състезанието в действителност е допринесло за развитието на изкуството. Трябва да отбележим, че примерите на възлагане на удивителни задачи в областта на изкуството представят пред нас по-често теми от митологията, сагите или литературата, отколкото действителни случаи от историята на самото изкуство. Но нали духът често и охотно си играе с неизмеримото, чудесното, абсурдното, което накрая се осъществява. Къде е намирала играта по-богата почва от въображението на артиста чудотворец? Според всички митологии великите носители на древната култура са създавали всички нови по вид и замисъл неща, които съставят сега богатството на културата, в състезание, спасявайки своя живот. Ведийската религия дава название на собствен *Deus faber, твацар*, т. е. създател, производител. Той изковал за Индра *ваджра* – хвърлящия гръм чук. Той се състезавал в умение с тримата *Рабху* – божествените същества, които сътворили

ли конете на Индра, каляската на Асвините, кравата чудо на Брихаспати. Гърците познавали преданието за Политехнос и Аедон, които се прославили с това, че се обичали повече от Зевс и Хера, за което последните им пратили Ерида – съперничеството, за да ги накарат да се състезават в различни изкуства. Към тази поредица спадат изкусните северни джуджета, Виланковачът, чийто меч бил толкова остър, че разсичал плуващи в реката късчета вълна, а също така и Дедал. Изкуството му е многообразно: лабиринтът, ходещите статуи и т. н. Поставен пред задачата да прокара конец през раковина, той я разрешава, като връзва конеца за мравка, която го изтегля през спиралата на раковината. Тук виждаме връзката на техническото изпитание с гатанката. Но между тях съществува тази разлика, че решението на една добра гатанка се намира в неочакваното и точно просветление на ума, докато техническото изпитание рядко има точно разрешение и като правило се губи в абсурдното. Прочутото въже от пясък, каменната игла за шиене – това са средства на въображението на техническата сага.¹⁵ Героичният китайски крал от древността накарал другите да бъдат признати неговите претенции посредством различни изпитания на опитност и майсторство, като състезанието в ковалство между Ю и Хуан Ци.¹⁶ Към представите за удивително успешно завършилите изпитания се включва и чудото, т. е. действието, с което светията (жив или умрял) доказва истинността на своето призвание и оправдава претенциите си за свръхчовешки достойнства. Не е нужно да търсим дълго из свещената легенда, за да забележим, че темата за чудото непрекъснато и очевидно издава игрови елемент.

Макар че мотивът за състезание в способности са среща главно в митовете, сагите и легендите, конкурентният фактор и в действителност е допринасял за развитието на техниката и изкуството. Наред с ми-

тичните състезания по изкуство, като това между Политехнос и Аедон, съществуват и исторически – например на Самос между Пархасий и един друг конкурент за представяне на борбата между Аякс и Одисей. Или състезанието между Паненос, Тимагор и Калцис по време на Питийските празненства, Фидий, Поликлет и други се състезават в това, кой ще направи най-красива статуя на амазонка. Не липсва даже и епиграфично свидетелство за доказване на историческата истинност на подобни състезания.

На пиедестала на статуята на Нике пише: „Пайониос направи това... този, който направи и акротериите за храма и с това спечели наградата.“¹⁷

Всякакъв вид изпит и публичен конкурс произлиза в крайна сметка от древните форми на изпитание чрез задаване на някаква задача от която и да е област на изкуството. Както средновековното занаятчийство, така и средновековният университет изобилстват с подобни примери. Няма голяма разлика между индивидуалното изпитание и случая, когато повече хора се състезават за награда. Гилдиите имат толкова дълбоки корени в езическата сакрална сфера, че съвсем не е учудващо да срещнем в тях и различни форми на агоналния елемент. „Шедьовърът“, с който човек е обосновавал своите претенции за място сред признати майстори, чак по-късно се утвърждава като твърдо правило – този обичай също произлиза от древните състезания. Произходът на гилдията, както е известно, не води началото си от областта на икономиката. Едва с възраждането на градовете през XII в. занаятчийската или търговската гилдия се превръща в основен икономически елемент. Даже във формите си на външна проява – пирове, обеда и т. н. – гилдията запазва още много от игровите си черти. Постепенно икономическият интерес я измества.

Известният албум със скици на френския архи-

текст от XIII в. Вилар дьо Онекур съдържа няколко примера за състезание в архитектурата. „Този църковен клир – пише до една от рисунките – е измислен по време на диспут между Вилар дьо Онекур и Пиер дьо Корби – „*inuenerunt inter se disputando*“. До проекта на предлагания от него перпетуум мобиле той свидетелства: „*Maintjor se sunt maistre despute de faire tomer une ruee par li seule.*“¹⁸ Ако не сме запознати с дългата предистория на състезанието в целия свят, бихме могли да решим, че обичаите да се провеждат състезания в областта на изкуството, които съществуват и днес под формата на конкурс, са определени просто от мотиви на полезност и ефективност. Обявява се конкурс за проект на градски съвет, на спечелилия от учениците на художественото училище се предоставя стипендия с цел по този начин да се стимулира изобретателността или да се открие многообещаващ талант, с което да се постигне най-добър резултат. Но първоначалните подбуди на подобни форми на състезание не са съдържали практически умисъл. На заден план винаги си остава древната игрова функция на състезанието като такова. Никой не би могъл да определи доколко при дадени исторически случаи водеща е била полезността или агоналната страст. Например, когато през 1418 г. град Флоренция обявява конкурс за довършване на купола на катедралата, в който Брунелески печели срещу тринадесет съперници. При всички случаи смелият замисъл на купола не е бил ръководен от чиста изгода. Два века преди това същата Флоренция е притежавала многобройни кули, за които благородните семейства водели люта вражда помежду си. В днешно време историята на изкуството и военната история са склонни да смятат тези флорентински кули повече за „показни кули“, отколкото предназначени за сериозна защита. Средновековният град е имал възможност за осъществяване на бляскави игрови идеи.

ЦИВИЛИЗАЦИЯ И ЕПОХИ
SUB SPECIE LUDI

Не ни беше трудно да покажем наличието на един изключително активен и плодотворен игрови фактор във възникването на всички основни форми на обществения живот. Игровият състезателен елемент – този обществен импулс, по-древен от самата култура – винаги е изпълвал живота на обществото и е действал като фермент в развитието на различните форми на древната култура. Култът се е развивал в свещената игра. Поезията се ражда в игра и продължава да живее от игрови форми. Музиката и танцът са били чиста игра. Мъдростта и науката са намирали своя израз в свещените състезания. Правото, преди да добие самостоятелност, е трябвало първоначално да се отдели от социалната игра. Регламентирането на въоръжената борба и нормите на аристократичния живот са се основавали на игрови форми.

Изводът от това е един: културата в по-ранните ѝ фази се играе. Тя не се ражда *от* играта като жив плод, който се отделя от тялото на майката, а се развива е играта и *като* игра.

Ако приемем това становище – а, струва ни се, е почти невъзможност да не го приемем, то остава да се запитаме доколко е възможна констатацията на игрови елемент не само в древния период, върху който обръщаме главно внимание, но и в живота на по-късните и по-развитите периоди на цивилизацията. На няколко пъти имаме възможността да илюстрираме пример на игровия фактор от по-древна култура с паралелен случай от XVIII в. или от наше време. Именно XVIII в. се е утвърдил в нашето съзнание като проникнат с игрови елементи. Осемнадесети век – сега все още – е нашето

²⁵ Vorsokratiker, p. 82.

²⁶ Jaeger, 1. с., p. 154; Capelle, p. 82b.

²⁷ 32, fr. 30, Capelle, Vorsokr., p. 200.

ГЛАВА VII

¹ Срв. *Erich Auerbach*, Giambattista Vico und die Idee der Philologie, Homenatge a Antoni Rub-o i Lluch, Barcelona, 1936, 1, p. 297 sq.

² Имам предвид изследвания като тези на В. Б. Кристенсен или на К. Керени в сборника „Apollon“, Studien uber antike Religion und Humanitat, Wien 1937.

³ Срв. Jaeger, Paideia, p. 65, 206, 303.

⁴ W. H. Vogt. Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung, I Der Kultredner = Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel, IV, I. 1927.

⁵ Представено в доклад от проф. Де Йоселинг де Йонг в Кралската холандска академия на науките, секция „Литература“, на 12 юни 1935 г., под заглавие „Източноиндонезийската поезия“.

⁶ Срв. *Hoesein Djajadiningrat*, De Marische achtergrond van den Maleischen pantoen (Магическата основа на малайския пантун – б. пр.), Batavia 1933, id. Przyluski, Journal asiatique, 1924, t. 205, p. 101.

⁷ Haikai de Basho et de ses disciples, traduction de K. Matsuo et Steinilber – Oberlin, Paris, 1936.

⁸ Срв. W. H. Vogt, Der Kultredner, p. 166.

⁹ В книгата на *Melrich V. Rosenberg*, Eleanor of Aquitaine, queen of the troubadours and of the Court of Love, London 1937.

¹⁰ Основата, от която произлиза английската дума jeopardy.

¹¹ *Nguyen*, 1. с., p. 131.

¹² Ibid., p. 132.

¹³ Ibid., p. 134.

¹⁴ De Vierentwintig Landrechten, ed. v. Richthoven, Friesische Rechtsquellen, p. 42 vg.

¹⁵ Подобно положение описва Де Йоселинг де Йонг относно острова Буру.

¹⁶ Thule, XX, 24.

¹⁷ Предположението, че основата KENNINGAR трябва да се търси в поезията, не изключва задължително връзка с явлението ТАБУ. Срв. *Alberta J. Portengen*, De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband, Leiden, 1915.

ГЛАВА VIII

¹ Космогоничният мит трябва винаги да прокарва идеята за *primum agens*, предхождащ всичко съществуващо.

² Theod., 227 sq., 383 sq.

³ Срв. *Gilbert Murray*, Anthropology and the Classics, ed. R. R. Marett, 1908, p. 75.

⁴ 176 fr. 121, Capelle, p. 242.

⁵ Ibid., p. 242, fr. 122. Срв. *Diels*, Fragm. der Vorsokratiker II, p. 219, Schwarzhaarige (чернокоса), а в покъсните издания schwarzauge (черноока).

⁶ Mauss, Essai sur le Don, p. 112.

⁷ Mededelingen der Kon. Akad. v. Wet. afd. Letterk., 74, B. no. 6, 1932, p. 82 sq. (Доклади на Холандската кралска академия на науките, секция „Литература“). (Събр. съч., IV, стр. 64 и следв.).

⁸ L. с., p. 89 (Verz. werken IV, p. 69).

⁹ L. с., p. 90 (Verz. werken IV, p. 70).

¹⁰ Тригодишно момиченце си мечтае за вълнена маймуна. Колко голяма искаш да бъде? – я питат. – До небето.

Пациент казва на психиатър: „Докторе, след малко ще дойдат да ме вземат с каляска.“ Д-р: „Сигурно необикновена каляска?“ Пац.: „Със златна каляска.“ Д-р: „А с какво ще бъде впрегната?“ Пац.: „С четиридесет милиона диамантени елена.“ Устно съобщено на един лекар около 1900 година. Подобни качества и цифри се срещат в будистките легенди.

- ¹¹ Gylfaginning, 45.
¹² τῆς οὐίσεως τό θαυματοποικὸν μόριον,... Sophistes, 268 D.
¹³ С. 42 и сл.
¹⁴ Berlin, 1936.
¹⁵ Срв. Jaeger, Paideia, p. 463–474.
¹⁶ Symp. 223 D, Phileb., 50 B.

Глава IX

- ¹ Kl. Hippas, 368–369.
² Euthydemus, 303a.
³ Πληγείς ibid., 303 b. e.
⁴ Protag. 316 b.
⁵ Paideia, p. 221.
⁶ H. Gomperz, Sophisten und Rhetoren, 1912, p. 17, 33.
⁷ Подобно на Capelle, Die Vorsokratiker, p. 344.
⁸ Като при Jaeger, 1. с., p. 398.
⁹ Срв. R. W. Livingstone, Greek Ideals and Modern Life, p. 64.
¹⁰ Срв. Sophistes, 261 b. Prantl.
¹¹ Gesch. der Logic I, p. 492.
¹² Euthyd., 293 C.
¹³ Cratylus, 386 d.
¹⁴ Euthyd., 278 b, 283 b.
¹⁵ Soph., 235 a.
¹⁶ Parm., 137 b.
¹⁷ 142 b., 155 e, 165 e.
¹⁸ Вж. Prantl I, p. 9.
¹⁹ Poet., 1447 b.
²⁰ Reich, Der Mimus, p. 354.
²¹ 242 cd., noa. Cratylus, 440.
²² 406 c.
²³ 384 b.
²⁴ 409 d.
²⁵ Parmenides, 128 e.
²⁶ Gorgias, 484 c. срв. Menexenus (Bude, p. 52).

²⁷ Prantl, 1. с., p. 494.

²⁸ Gorgias, 483a – 484d.

²⁹ Вж. H. L. Mieville, Nietzsche et la Volonte de puissance, Lausanne, 1934; Charles Andler, Nietzsche, sa vie et sa pencee, t. I; p. 141, III p. 162.

³⁰ De doctrina Christiana, II 31.

³¹ Всъщност когато превеждаме от латински, шегата се губи, защото формата *in cornua non perdidisti* съдържа „ващите рога“.

³² Richter, Hist. II, IV, III с. 55–65.

³³ И двете думи трябва да се разглеждат в средновековното им значение.

³⁴ Hugo van Sint Victor, Didascalia, Migne t. 176, 773 d., 803, De vanitate mundi, ib. 709, Joh. van Salisbury, Metalogicus, I с. 3, Policraticus, V с. 15.

³⁵ Abelard, Opera I, p. 7, 8, 9, 19, II p. 3.

³⁶ L. с. I, p. 4.

³⁷ Доклад на проф. Снаук Хюргронье.

³⁸ Allen, Opus epist. Erasmi, t. VI, no. 1581⁶²¹ sq., 15 юни 1525 г.

ГЛАВА X

¹ „Закони“, II 653.

² „Закони“, II 667 E.

³ „Политика“, VIII 4 1339a.

⁴ 1337b28.

⁵ – σχολάειν δύσασθοαι καλῶγῆν

⁶ προς τήν ἐν τηροχολῇ διαγωγῆν

⁷ 1339a29.

⁸ 1339b35.

⁹ Платон, „Закони“, II 668.

¹⁰ Аристотел, „Политика“ VIII, 1340a.

¹¹ „Държавата“, X, 620b.

¹² ε ναι παιδιάν τινα καί οὐ σπουδὴν τὴν μίμησιν

¹³ Във вестниците открих съобщение за международен конкурс, проведен за пръв път в Париж през 1937 г.,

за награда, основана от покойния сенатор Анри дьо Жу-
венел, за най-добро изпълнение на шестото ноктюрно за-
пиано от Габриел Форе.

¹⁴ Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*.
Vierzehnter Brief.

¹⁵ *The Story of Ahikar*, ed. by F. C. Conybeare etc., Cam-
bridge, 1913, p. Lxxxix, 20–21.

¹⁶ Granet, *Civilisation*, p. 229, 235–239.

¹⁷ Ehrenberg, *Ost und West*, p. 76.

¹⁸ *Album de Villard de Honnecourt*, ed. H. Omont, pi.
XXIX, fol. 15, id. fol. IX.

ГЛАВА XI

¹ Вж. по-горе с. 187 и сл.

² Според Rostowtzeff, *Social and Economic History of
the Roman Empire*.

³ *Herfsttij der Middeleeuwen* („Залезът на среднове-
ковието“), 4-о изд., Харлем, 1935 (Събр. съчинения, III).

⁴ За перуката като символ на правосъдието в Анг-
лия вж. по-горе, с. 106.

⁵ Според учението на Ж.-Ж. Русо и ред други.

⁶ Вж. по-горе с. 32 и сл.

⁷ Даже за жените разрешените коси станали на мо-
да; вж. например портрета на Луиза, кралица на Прусия,
изпълнен от Шадоу.

ГЛАВА XII

¹ *In de Schaduwen van morgen*¹ („В сенките на утреш-
ния ден“), с. 159–174 (Събр. съч., VII).

² Срв. например с моето *Herfsttij der Middeleeuwen*,
глава XVII: формите на съзнание в практическия живот
(Събр. съч., III, с. 279 и сл.).

³ Вж. *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (За
границите на играта и сериозността в културата), р. 25,

(Събр. съч., V, с. 24) и *In de Schaduwen van morgen*, 1. с.
(Събр. съч., VII).

⁴ *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (Събр.
съч., V, с. 3 и сл.).

⁵ J. K. Oudendijk, *Een cultuurhistorische vergelijking
tusschen de Fransche en de Engelsche parlementaire redevoering*,
Utrecht, 1937.

⁶ Вж. моето *In de Schaduwen van morgen*¹, с. 104–113
(Събр. съч., VII).

⁷ Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen*, Hamburg 3-
e Ausgabe 1933 (1e 1927).

⁸ Откъс 70.

⁹ Вж. по-горе, с. 27–28.

¹⁰ *Leges* 803, 804, срв. и 685. Многократно заимства-
ни от други, думите на Платон придобиват смътно и не-
ясно звучене в изречението на Лутер „Alle Creaturen sind
Gottes Larven und Mummereien“ (Всички същества са мас-
ките и преобразуванията на Господ – б. пр.) *Erlanger Ausg.*
XI, р. 115.

¹¹ 8, 30, 31.