

В средата на кръга, който се опитваме да опишем с помощта на понятието игра, стои фигурата на гръцкия софист. Но софистът е само едно продължение на тази централна фигура, съществуваща още в древния културен живот, която е била наричана поред пророк, шаман, предказател, чудодеец, поет, но която ние ще наричаме *wise*. Стремелът за добро представяне и желанието да се обори противникът в публична борба — тези две движещи сили на обществената игра се открояват ярко в дейността на софиста. Не трябва да забравяме, че наименованието софист се използва още от Есхил за описане на двамата мъдри герои — Прометей и Паламед. И двамата с гордост изброяват всички нови знания, открити от тях в полза на човека. Именно тези хвалби относно собствените им знания ги оприличават на късните софисти като Хиий, всеннайко, човек с изключителна памет, владеещ хиляди изкуства. Той се прославил като герой на материалната автаркия — всичко, което той носи, е направено собственоръчно, от всички пазари се връща в Олимпия. Твърди, че може да разговаря на всякакви теми, да отговори на всеки зададен въпрос. Самият той твърди, че не е срещал по-добър от себе си.<sup>1</sup> Всичко описано по-горе е още изцяло в стила на Яйнавалкиа, жреца, който разгадава гатанките на брахманите.

Дейността на софиста се е наричала *epideixis* — представяне, показно действие, изпълнение. Софистът разполага със собствен репертоар за своите изпълнения. За това той получава хонорар, като някои „изпълнения“ даже си имат твърда цена на като петдесетдрахмовата реч на Продик. Горгий е получавал толкова високи хонорари, че е успял да посвети на дел-

фийския бог златна статуя с неговото изображение. Пътванията на софисти — подобно на Протагор — постигат невероятни успехи. Появяването на известен софист в града е цяло събитие. На тях гледат като на чудотворци, сравняват ги с борци, изобщо дейността на софиста протича в истински спортна атмосфера. Публиката ръкопляска и се радва на всеки успешен ход. Това е чиста игра, използват се изрази и думи като клопка<sup>2</sup>, оборваш противника с нокаут.<sup>3</sup> Някои от софистите се слават с това, че задават изключително коварни въпроси, отговарят на които винаги се оказва грешен.

Когато Протагор нарича софистиката „старо изкуство“<sup>4</sup> — *τέχνη παλαιά* (технен палаян), с това той стига до същността на въпроса. Това е играта на остроумие, която даже в най-старите периоди на древната култура във всеки момент се движи от свещеното към простото забавление — играта, която понякога достига дълбока мъдрост, след което се връща пак към просто игрово съперничество. Вернер Йегер смята, че „*peut-être Mode, Pythagoras als eine Art von Medizinmann hinzustellen*“ (новата мода Питайгор да се смята за жрец, магьосник — б. пр.) даже не си заслужава да бъде оборвана.<sup>5</sup> Но той забравя, че жрец-магьосникът исторически наистина е и си остава по-възрастен брат на философите и софистите. И философията, и софистиката имат много черти, останали от тази връзка.

Самите софисти положително са осъзнавали игровия характер на своята дейност. Горгий сам нарича своята „*Βεζχάλα на Елена*“ — игра — *ἐίδον ἑξ καί γινωσκω*, а неговите писания *За природата* са били обявени за една риторична игра.<sup>6</sup> Ако някой възражава срещу всичко това, нека поразмисли, че в цялата тази област на изкуството на софиста трудно могат да бъдат очертани ясно границите между игра и сериозност и че игровото качество фактически много добре описва първоначалната идея на всичко това. Който нарича карикатура и пародия описанието на софистите, направено от Платон<sup>7</sup>, забравя, че всичките игрови и съмнителни черти на културата, възпитавана от софиста, са неразделно свързани с неговата стара същност. Софистът може да бъде причислен в по-голяма или в по-малка степен към скитниците. Той е малко бродяга и паразит *par droit de naissance* (по рождение — б. пр.).

Но същевременно софистите са тези, които са създали средата, в която са се оформили древногръцките идеи за възпитание и образование. Гръцката мъдрост и наука не са се създавали в училище (в нашия смисъл). Те не са били усвоявани

като страничен продукт на носещи печалба професии. За ели-  
на те са били плод на свободното му време, *σχολή* (схоле),  
а за свободния човек всеки свободен час е това време, в което  
не е на война, няма обществени задължения или не служи на  
религиозния култ.<sup>9</sup> Думата училище има забележителна пред-  
история. Тези свободни хора и тяхното свободно време са пър-  
вите представители на един живот, прекаран в учение и раз-  
мисъл, а софистът е типичен представител на тази среда.

Ако разгледаме типичния продукт на софиста, т. е. софи-  
стиката, откъм техническата ѝ страна като форма на изява,  
то тя веднага издава своите връзки с примитивната игра, кон-  
то ние вече срещнахме при древния *vates*, предшественик на  
софистите. Софистиката е близка до гатанката. Тя е изкуство,  
приличащо на борба. В думата *problema* първоначално се съ-  
държат две конкретни значения: предмет, който човек държи  
или поставя пред себе си, за да се защити, например щит, и  
предмет, който човек хвърля на друг, за да го поеме. В прено-  
сен смисъл и двете значения изцяло съответствуват на изкуст-  
вото на софистите.<sup>10</sup> Въпросите и аргументите на софиста са  
проблеми, и то почти в най-буквалния смисъл. В гръцката диат-  
риба важно място е заемала играта на остроумие, да подведеш  
някого с коварен въпрос. Различните типове коварни въпроси  
са били систематизирани и са получили различни технически  
наименования: *сорити*, *апофаскон*, *аутис*, *псевдомени*, *антисте-  
рефон* и т. н. Един от учениците на Аристотел на име Клеарх  
развил теория на гатанките. Като пример нека вземем гатанка  
от вида, наричан *грифос* — шеговит въпрос, отговорът на кой-  
то носи награда или глоба. Какво е едно и също навсякъде и  
никъде? Отговор: времето. Това, което съм аз, вие не сте. Аз  
сам човек, следователно вие не сте човек. На което Диоген  
бил отговорил: ако искате да е явно това, което казвате, за-  
почнете от мен.<sup>11</sup> Хризип написал цяло съчинение относно оп-  
ределени софизми. Всички тези „Fangschlüsse“ (заклучение-  
уловка — б. пр.) се основават на условиято, прието негласно,  
че полето на логическите действия е ограничено до едно игро-  
во пространство. В това поле противникът се очаква да се дър-  
жи по съответен начин, не да казва просто „Да“, което би раз-  
валило играта и което е правил Диоген. Стилистически тези  
изречения могат да бъдат доведени до форми на изкуство с  
ритъм, повторемост, паралелизъм и т. н.

Между тези „игри“ („Spielegeien“) — прецизно израбо-  
тени речи на софистите и философските спорове по маниера  
на Сократ — преходите са постепенни. Софистиката е близо

както до обикновената гатанка, зададена за развлечение, така  
и до свещената космогонична гатанка. Евтимем играе веднъж с  
детски, граматически и логически софизъм<sup>12</sup>, друг път негови-  
ят въпрос граничи с гатанките за света и познанието.<sup>13</sup> Най-за-  
дълбочените заключения на ранната гръцка философия — при-  
мерно изводите на елеатите: нито множество, нито движение, ни-  
то думи — са се родили в игровата форма на въпроси и от-  
говори. Във форма на *сорити* верижният въпрос е бил осъз-  
нат по изключително абстрактен начин, който не води до  
изцяло обобщаващо съждение. Ако изсипваме една крина зър-  
но, вдига ли първото зърно шум? — Не. — А второто? и т. н.

Самите гръци ясно са осъзнавали, че всичко това лежи в  
сферата на играта. В „Евтимем“ Сократ отхвърля коварните въ-  
проси на софистите като нищожни, дребни поуки. „С тези не-  
ща — казва той — човек не научава нищо относно същността  
на нещата, те служат само за баламосване на хората посред-  
ством словесни остроумия; това е все едно да подложим на  
някого крак или да издърпаш стола изпод него. „Ако той каз-  
ва, че иска да направи един младеж мъдър — се казва по-на-  
татък, — играе ли той в този случай, или е сериозен?“<sup>14</sup> В „Со-  
фист“ на Платон Теетет трябва да признае на чужденеца от  
Елеа, че софистът спада към разновидността на панаирджията  
или буквално към тези, които се занимават с игра — *τῶν τῆ;  
παίδος μετεχούτων* (тон тес пайдиас метехуонтон).<sup>15</sup> Парме-  
нид, накаран да говори по въпроса за съществуването, нарича  
този въпрос да играеш на една трудна игра — *πραγματοποιῆναι*  
*τῶν δαὴν παίδων*<sup>16</sup> (прагматеиоде пайдиан пайдзейн), след кое-  
то се задълбочава в най-важните и основни въпроси на битие-  
то. Но всичко това се извършва наистина под формата на иг-  
ра на въпроси и отговори. Ако нещо може да няма части, след-  
ва, че то е безгранично, съответно безформено, то е никъде, то  
е неподвижно, безвременно, неопознаваемо. Следователно на-  
шите разсъждения са неверни — и така отново и отново.<sup>17</sup> Ар-  
гументът следва своя ход като совалка насам-натам и чрез то-  
ва движение мъдростта приема форма на благородна игра. Не  
само софистите играят тази игра, самите Сократ и Платон съ-  
що се включват в нея.<sup>18</sup>

Според Аристотел Зенон Елейски е написал своите първи  
диалози в споменатата въпросителна форма, която е била при-  
съдна на софистите и философите от Мегара. Тази форма е  
представлявала техника за улавяне на противника в капан.  
Платон, пишейки своите диалози, вероятно е следвал примера  
на писателя на фарсове Софрон, а Аристотел нарича диалогич-

ната форма, форма на клоунада<sup>19</sup> или фарс, които от своя страна са форма на комедия. Софистите са били причислявани към хората, занимаващи се с фокусничество, жонгльори, чудотворци, това причисляване не подминало даже Сократ и Платон.<sup>20</sup> Ако всичко това не е достатъчно, за да изпъкне ясно игровият елемент на философията, той може лесно да се намери в самите диалози на Платон. Диалогът е форма на изкуството, една на функция. Колкото и да е била действително усъвършенствувана диалогичната форма при гръците, тя не може да е отговаряла изцяло на литературната форма на диалога. Диалогът при Платон представя една лека игрова форма на изкуството. Като пример да вземем лекия, весел тон на новелистичния план на „Парменид“ или началото на „Кратил“, както и на много други диалози. Наистина, не можем да отречем известност сродство с клоунадата, с шеговития разговор. В „Софист“ шеговито се разглеждат различните образи на поетите философи.<sup>21</sup> В „Протагор“ с напълно хумористичен тон се разказва митът за Епиметей и Прометей.<sup>22</sup> Относно облика и имената на тези богове — казва Сократ в „Кратил“ — съществуват две обяснения; едното сериозно, а другото забавно, тъй като боговете също обичат шегата“ (*οἱ θεοὶ αἰσχροῦς γὰρ ἔχουσιν*). На друго място в споменатия диалог Платон кара Сократ да изрече: „Ако бях изслушал петдесетдрахмовата реч на Продик, той би го научил пръв, но аз съм слушал само еднодрахмовата реч.“<sup>23</sup> И пак в същия тон, с очевидно умишлено бесмислена и сатирично преднамерена етимологична игра: „а сега внимавай, в хитрия похват, който употребявам с всички, използвам това, което не мога да реша“.<sup>24</sup> Накрая даже се казва: „Отдавна съм се учудвал на собствената ми мъдрост и не вярвам в нея.“ Какво можем да кажем, когато „Протагор“ завършва с обръщане на първоначално заеманите позиции, или при положение, че може да се води спор за това, дали надгробното слово в „Менексен“ е било замислено като сериозно или не?

Действащите лица при Платон причисляват сами своите философски занимания към областта на приятното прекарване на времето. Срецу младежкия стремеж към полемика стои стремежът да бъдеш почитан при по-възрастните.<sup>25</sup> Тази е истината за това — казва Каликъл в „Горгий“ — и вие ще го разберете, ако оставите настрана философията и се заемете с по-важните неща. Защото философията е едно прелестно нещо, ако човек се занимава с нея с мярка в младежките си години, но тя става гибелна, ако човек се заплете в нея по-

дълго от необходимото.<sup>26</sup> Поради това те самите са гледали на това, което в по-късни времена е станало непреходна основа на мъдростта и философията като на младежка игра. За да заклеят завинаги основните грешки на софистите, техния логически и етически недостатък, Платон не пренебрегва лекия стил на откъснатия диалог, тъй като за него също философията въпреки цялата си задълбоченост си е оставала една благородна игра. Не само Платон, но и Аристотел са считали софистите и софистичната игра на думи за достойна област, срещу която да се борят, понеже собственото им философско мислене още не е било откъснато от сферата на играта. И дали то изобщо някога се откъсва?

По тази причина в общи линии можем да видим последователните етапи в развитието на философията. Нейният произход се крие в далечното минало, в свещената игра на гатанки и спор, които обаче са изпълнявали същевременно функции на празнично развлечение. От свещената страна произхожда дълбоката теософия и философия на Упанишадите и предсократовите мислители, а от игровото произхожда дейността на софистите. Двете области не са изцяло разделени. Платон определя философията като най-благороден стремеж към истина, до висоти до които само той е можел да достигне, но винаги в леката форма, присъща на философията. Същевременно обаче философията съществува и в по-низшата си форма на софизъм, игра на остроумие, софистика и риторика. В древногръцкия свят агоналният фактор е бил толкова силен, че риториката е имала възможност да се развива за сметка на по-чистата философия и като култура на по-широките маси е оставила чистата философия в сянка, като даже се достига до известно подтискане на последната. Горгий, който се отвърнал от дълбоката мъдрост, за да прослави силата на изящното слово, представя типичен пример за този тип деградация на цивилизацията. Довеждането до крайност на това съперничество и педантизирането на философската дейност са вървели ръка за ръка. Това не е единственият пример за това, как една епоха, изпълнена с търсене на смисъла на нещата, е следвана от епохата, в която са се задоволявали с думи и формули.

Игровото съдържание на тези явления не може да се опише ясно. Рядко може да се прекара точна граница между детското „Spielerei“ и фалшивото остроумие, което понякога е много близо до дълбоката мъдрост. Прочутото съзнание на Горгий „За небитието“, в което той отрича напълно всяко сериоз-



двора това, което счита, че е чул. На следващата година императорът успява да събере и двамата учени в Равена и ги кара да водят спор в присъствието на изтъкната аудитория, докато не свърши денят и слушателите не се изморят. Спорната точка е била следната: Ортрик обвинява своя противник в това, че той бил нарекъл математиката раздел на физиката.<sup>32</sup> В действителност Херберт бил казал, че двете са равноправни и съществуват равностойно.

Заслужава си труда да проследим дали игровото качество не е било съществено в тъй наречения „Каролингски ренесанс“, тържествено занимание с наука, поезия и набожност, при което участниците са се украсявали с класически и библейски имена; Алкин се е наричал Хораций, Ангилберт — Омир, а самият Карл — Давид. Придворната култура по своята същност е била изключително възприемчива към игрова форма. Кръгът е малък и затворен от само себе си. Вече самото благоговение към величеството определя създаването на различни правила и фикции. В *Academia Palatina* на Карл, която явно е подражавала на *Athenae poeae*, настроението независимо от външните намерения е било на благородно развлечение. Хората си съперничели в съчиняване на стихове и взаимни подигравки. Стремелът към класическата елегантност не изключва при това известна примитивност. „Какво е писмеността?“ — пита младият Пипин, синът на Карл, и Алкин отговаря: „Пазителка на науката“. — „Какво е думата?“ — „Предателство на мислите.“ — „Кой е създал думата?“ — „Езикът.“ — „Какво е езикът?“ — „Бич във въздуха.“ — „Какво е въздухът?“ — „Пазител на живота.“ — „Какво е животът?“ — „Радостта на щастливите, скръбта на нещастните, очакване на смъртта.“ — „Какво е човекът?“ — „Роб на смъртта, гост, пътник на едно единствено място, който отминава.“

Този тон ни е познат. Тук отново намираме играта на въпрос и отговор, състезанието на гатанки, отговарянето с формула, накратко — всички черти на играта на мъдрост, които посочихме по-рано при ведийските индийци, при арабите, при скандинавците.

Към края на XI в. се появява изключителната жажда за знание относно съществуването и всичко съществуващо, която по-късно създава университетите като черупка, а схоластика като плод и която прераства в различните краища на света в едно духовно движение. Всичко това се извършва с почти трескава интензивност, присъща понякога на велики културни обновения. В тези случаи агоналният момент неминуемо изли-

за на повърхността. Майсторството да се оборва противник с аргументи се превръща в спорт, което в известен смисъл е равностойно на владееето на оръжие. Развитието на най-старата, кървавата форма на турнира, независимо дали противниците са групи, представляващи различни местности, или единични борци, които са пътували, търсейки противници, съвпада по забележителен начин с появяването на пътуващи диспутанти (подобно на гръцките софисти), които се хвалят и побеждават противниците с помощта на своето изкуство. Петър Дамяни се оплаква от последните, като ги нарича бедомаши. В училищата на XII в. силното словесно съперничество с обиди и оскъблени изживява подем. Църковните автори ни разкриват една бегла картина на учебни занятия, в които играта на остроумие и придиричност изпъква. Противниците се опитват да се излъжат взаимно с помощта на хиляди уловки и хитрости, поставят си словесни капани и си опъват мрежи от срички. Различни хора следват големите майстори на тези похвати и се прославят, ако успеят да ги следят и видят.<sup>34</sup> Те подобно на гръцките софисти печелят много пари. Росцелин в своята злобна инвектива ни рисува един Абелар, който вечер си брон парите, получени през деня за фалшиви поучения, след което ги пръска за разврат. Самият Абелар потвърждава, че е предприел своите студии с цел печалба на пари и реално е печелил много. По време на едно обзалагане, предизвикано от негови приятели, той стига дотам, че прави опит под формата на произведение на изкуството да обясни Светото писание, като до този момент той бил само преподавател по метафизика, т.е. философия.<sup>35</sup> Той дълго време отдавал предпочитание на оръжието на диалектиката пред военното оръжие и пътувал по разни краища, където процъфтявало изкуството на риториката, докато не стигнал по хълма на света Геновева, където „разгърнал военен лагер на своята школа“, за да „обсади“ своя противник, заемащ стола в Париж.<sup>36</sup> Всички черти на тази смесица от изкуство на спор, война и игра можем да открием в словесните състезания на мюсюлманските теолози.<sup>37</sup>

В цялото развитие на схоластика и университетите изпъкнало ярко агоналният елемент. Продължителното съществуване на проблема за *Universalia* като централна тема на философските спорове, разделянето на реалисти и номиналисти несъмнено е свързано с първичната необходимост за създаване на лагери във всеки спорен въпрос — факт, неразделно свързан с всеки духовен растеж. Занятията в средновековния университет са протичали в игрова форма. Непрекъснатите диспу-

ти, в които се е съдържало устното общуване с научен характер, церемониалните дейности, които са процъфтявали преди в университетата, групирането в *patioles*, появяването на различни школи от всякакъв характер — всички тези явления се намират в по-голяма или в по-малка степен в сферата на състезанията и игровите правила. Еразъм е почувствувал ясно тази връзка, когато в едно писмо до своя заклет противник Нодел Бедие се оплаква от ограничеността на училищата, в които се изучава само материя, останала от именити предшественици, а при борбата на мнения се изхожда от едни и същи твърди положения, пренети в съответното училище. „Не е изобщо необходимо според мен в училище отношението да е същото, както при игра на обсада, карти или зарове. Понеже при последните важи: ако няма съгласие относно правилата на играта, няма игра. Но при научните доказателства не би трябвало да съществува нещо нечувано или прекалено смело, особено ако става дума за нещо ново.“<sup>438</sup>

Науката, включително и философията, е полемична по своята природа, а полемичността е неразделно свързана с агонизмът. В епохите, в които се появяват много нови неща, агонизмът е фактор често излиза на преден план. Такъв е случаят например, когато през XVII в. естествознанието със своя изключителен цъфтеж си извоюва собствен терен и поразява авторитета на древността и на вярата. Всичко се разделя отново и отново на лагери или партии. Хората стават картезианци или се обявяват срещу системата, вземат страната на „*Ansienens*“ (старите — б. пр.) или на „*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 рокоото и чара на салоните съставят изключително изявения игрови характер на XVIII век. Характер, който никога не може да отрече и за който понякога завиждаме.

## Х 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 специфичност 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, германски и някои от славянските езици, свиренето на музикални инструменти се обозначава с думата „игра“. Този факт би могъл да се приеме като външен израз на дълбоката психологическа основа, която определя връзката между игра и музика, като имаме пред вид, че семантичната съгласуваност между арабски и посочените европейски езици едва ли би могла да се основава на заимствуване.

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 не че 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