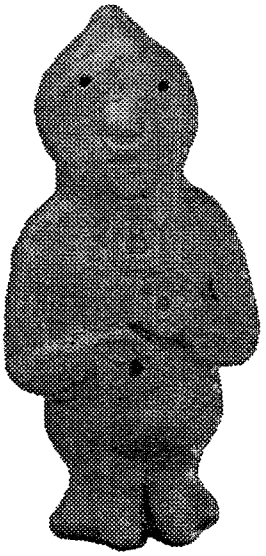
И.А.Дмитриев

ЭТНОТЕАТРАЛЬНЫЕ ФОРМЫ В ЧУВАШСКОМ ОБРЯДЕ



Чувашский государственный
институт гуманитарных наук

И.А.Дмитриев

Этнотеатральные формы в чувашском обряде

Чебоксары – 1998

Печатается по постановлению
Ученого Совета Чувашского государственного
института гуманитарных наук
от 6 мая 1997 г.

И.А.ДМИТРИЕВ
Этнотеатральные формы в чувашском обряде. – Чебоксары, 1998 – 280 с.

Автор книги – актер, режиссер, театровед (а также поэт, фольклорист, этнограф, религиовед) – размышляет над понятиями "театр", "театральность" и этнотеатральными формами чувашских обрядов.

ISBN 5–87677–040–X
© Чувашский государственный институт гуманитарных наук, 1998 г.

Духовная культура народа еще в недавние годы противопоставлялась материальной культуре, и, пожалуй, следы противопоставления до сих пор обнаруживаются в учебных пособиях различного типа и содержания. Но для чувашского искусствоведения эти стороны народной культуры всегда мыслились существующими в единстве. Космогонические понятия древних обнаруживаются искусствоведами в предметах культа, в общем строе традиционного костюма чувашской женщины, в намогильных памятниках, обрядовой атрибутике и т.д. Таким образом, мировоззрение древних чувашей оказывается выраженным не только в словесных фольклорных жанрах, но и в "текстах" материальной, или вещной культуры.

Обратив внимание на материал, композицию, цвет, пространственное размещение узоров вышивки на традиционном женском костюме, искусствовед А.А.Трофимов пришел к выводу, что орнамент несет не только эстетическую, культовую, но и знаковую функцию[1]. Поиски в области народного искусства не только утвердили мысль об этнознаковых фукциях явлений материальной культуры, но и положили конец широко распространенным мнениям о "бесписьменности" чувашей. Сегодня идет процесс дешифровки рунических текстов на намогильных памятниках *юпа*, деталях женских украшений: "Сохранившиеся памятники свидетельствуют, что ... предки чувашей — суваро-болгары, придя из ... азиатской прародины в Европу, продолжали активно пользоваться своей традиционной рунической письменностью — одной из древнейших форм системы письма Евразии"[2].

Интересен подход музыковеда М.Г.Кондратьева к чувашским *çавра юрă* ("краткосюжетным" песням) как к исторически обусловленному типу. Исследователь полагает, что çавра юрă получили свою форму в период до XV века. Работы М.Кондратьева открывают пути к восприятию истории народа как "движение форм" культуры. Его изыскания по марийско-, удмуртско-, татарско-чувашским

этномузыкальным параллелям представляют ныне несомненный интерес для музыковедов всего Поволжья[3].

Весьма интересны работы литературоведа В.Г.Родионова в области фольклористики. Филология стремится к жанровой классификации вербальной стороны обрядового творчества. В.Г.Родионов обнаружил "две большие группы фольклорных жанров: речевые (собственно речевые и речитативные) и песенные. К первой группе относятся ... жанры: *чĕлхе сăмахĕсем* "заговоры", *ылхан сăмахĕсем* "заклинания", *ӳкĕт сăмахĕсем* "наставления", *кĕлĕ сăмахĕсем* "молитвословия", *пил сăмахĕсем* "благопожелания", различные речитативы-такмаки, приговоры и др. Вторую группу составляет жанр *юрă* "песня"[4].

Для этнотеатроведения несомненный интерес представляет классификация речевых текстов по признаку социального статуса "коммуникативных сторон: "мы – высшие духи"(*кĕлĕ сăмахĕсем*), "мы – низшие духи"(*чĕлхе сăмахĕсем*), "старшие – младшие" (*пил, ӳкĕт сăмахĕсем*). В жанре *ылхан сăмахĕсем* оппозиция коммуникативных сторон строится по принципу "я – мой враг". В остальных речевых жанрах резкой оппозиции коммуникативных сторон не наблюдается, хотя и в них прослеживается былое их наличие. Нужно полагать, что трансформация обряда способствовала утрате магической направленности таких текстов, как *калăм ачисен сăмахĕсем* "слова-восклицания или приговоры участников обряда *калăм*", *çăварнире кăшкăрмалли сăмахсем* "слова-восклицания участников обряда *çăварни"* и т.д. Подобные тексты подчинены большому обряду и являются его составной частью. Тексты же с резкой оппозицией более автономны и выполняют функции обрядов"[5].

В работах последних лет исследователь А.К.Салмин стремится выделить в этнографической науке отдельную дисциплину – **обрядоведение**. Это стремление обосновывается им не только тем, что количество материала, зафиксированного за XIX–XX вв., представлено тысячами томов в архиве Чувашского государственного института гуманитарных наук (ЧГИ), но и тем, что обрядовая деятельность современных ***чăн чăваш*** – "истинных чувашей" – продолжает жить и развиваться.

Чувашская этнография в своих исследованиях подошла

к тому рубежу, за которой начинается осознание обрядов как "текстов культуры". А.Салмин предложил систематизацию чувашских обрядов, и его основной исследовательский интерес, кажется, лежит в области древнейших религиозных представлений народа: "...Обрядоведение должно быть помещено прежде всего в систему науки о религиях". После долгих лет кропотливой работы он выделил три комплекса обрядов. В основу типологии им положен состав участников: "1) обряды, осуществляемые всей деревней или рядом поселений (проведение скота в земляные ворота, обряд моления духу дождя и т.д.); 2) обряды семейно-родовые (например, моление кашей *пихампару*, закапывание плаценты, разувание мужа в брачную ночь); 3) обряды, совершаемые индивидом или ради него (обряды от болезней и др.)"[6].

Настаивая на системном подходе к обрядовым явлениям, А.Салмин предостерегает: "Работы по семантике и семиотике заманчивы и безусловно нужны. Эти аспекты занимают сегодня умы, как и сто лет назад. Достигнуты определенные успехи, в том числе и в нашей стране. Можно иметь множество действительно добротных исследований, которые бы указали на наличие среди чувашей культа быка, солнца, земли, воды, лошади, духов и предков. Однако, не отрицая возможность и необходимость ведения таких исследований параллельно, нам представляется более плодотворным те же семантико-семиотические изыскания решать во втором круге, имея предварительную схему-карту. Например, изучать культ огня у чувашей комплексно и делать из этого далеко идущие выводы в генетическом, культурологическом и сравнительно-историческом планах было бы гораздо продуктивнее при знании места и роли огня во всех сферах жизни индивида, семьи, рода, деревни и макрокосмоса. Избегать громоздкой работы по систематике и писать на эффективные темы – можно, но мы рискуем быть нефундаментальными. Так обстоят дела почти во всех гуманитарных науках"[7].

Искусствоведение в целом и этнотеатроведение в частности не занимаются культами, хотя избежать проблем освещения религиозных представлений не приходится, ибо в каждом элементе народного искусства следует предполагать

некий "знак" культуры, или символ, напластование в одном и том же элементе значений, восходящих к различным стадиям этих же религиозных представлений, а это значит гипотетически и эмпирически различать древнейшие формы представлений о мире и космосе древних, а последние от современных. Конечной целью искусствоведения, занимающегося формами материальной и духовной культуры как "текстами", созданными народом, представляется осознание или отыскание путей, приемов различения стадий развития, смены типов культурных представлений и мировоззрения, потому понимание истории как движения форм для него является основополагающим.

Последнее справедливо для этнотеатроведения, занимающегося формами народного игрового искусства, и имеет исключительную ценность, ибо чуваши не создали такого типа игровых зрелищ, как "народный, или фольклорный театр". Но вряд ли отсутствие форм народного театра свидетельствует об отсутствии движения, изменения, развития в народной зрелищной культуре, и вряд ли следует все обряды скопом отнести к законсервированным формам седой древности, т.е. признать их явлениями одностадиального порядка.

Чувашская игровая культура и искусство остановились на стадии "предтеатра", если воспользоваться термином В.Е.Гусева. Потому чувашское этнотеатроведение ищет подходы к народным обрядам, праздникам и детским играм, для чего ему необходимо выделить свой предмет, или элемент в обрядности. Элементный подход вполне приемлем при первом приближении к формам зрелищной культуры с исследовательскими целями, но этот подход уже исчерпал себя, а контуры новых подходов только еще вырисовываются.

На сегодня оправданы все подходы к обрядовой деятельности чувашей, но при условии превалирования определенной точки зрения на предмет исследования. Чем детальней исследуется каждый элемент обрядности, тем сильнее ощущается потребность объединить усилия специалистов различных дисциплин в направлении к комплексному изучению явлений народной культуры.

Известный историк-этнограф П.В.Денисов провел

сравнительный анализ элементов культуры дунайских болгар и чувашей и пришел к выводам о несомненном родстве предков определенной части современных болгар и суваровчувашей[8].

А.А.Трофимов не декларирует в своих исследованиях принципы комплексного, системного подходов, однако его фундаментальные труды по чувашскому орнаменту и в области монументальной и малой народной культовой скульптуры доказывают преимущества комплексно-системного подхода. Детально и основательно рассматривает исследователь технические и композиционные приемы, использованные народными мастерицами и мастерами-резчиками по камню и дереву, обращает внимание на материал, из которого вырезаны скульптуры, размеры объектов и пространство их размещения и т.д. Сосредоточение внимания на совокупности всех элементов, в том числе пространственно-временных, позволяет автору делать широкие сопоставления с подобными же явлениями в культурах других народов, отмечать между художественными явлениями сходства и различия в генетическом и историко-типологическом планах.

Системы формообразующих элементов входят в сложные связи и отношения между собой и образуют некое новое единство, которое можно признать художественным образом, эстетической культурной ценностью. Элементы разных систем рассеяны по всему географическому пространству, но лишь единство систем может быть признано за некий "знак" этнической принадлежности. Эта предпосылка позволяет А.Трофимову задаваться вопросом: "В каком географическом районе, в какую эпоху развития человеческой культуры, при каком социальном и политическом строе зародилась первоначально скульптура малой формы у предков чувашей?"[9] – и обнаруженные им в фактах материальной культуры ответы расширяют наши представления об этнической истории – заводят нас в такие географические районы и такие эпохи, куда сама чувашская историческая наука пока не входила.

Театроведение, детальнее – этнотеатроведение относится к научным дисциплинам, изучающим фольклорные явления. Следует заметить, что народное игровое искусство

– разные формы обрядов, праздников, детских и молодежных игр, родовых и общинных богослужений – привлекали внимание образованных людей еще в конце XIX–начале XX вв. Театроведение и театральная эстетика занимались ими с точки зрения исторической: там искались истоки современных театральных форм. Подход историков был "атомарным", элементным, в народных игровых формах обнаруживались "элементы театральности", каковыми были объявлены "разные признаки театра (либо их совокупность): то диалог, то жест, то костюм, то движение, то маска, частично и эпизодически в разнообразных сочетаниях мерцающие в тех или иных слоях фольклорного материала"[10].

Исследование "элементов театральности" в фольклорных явлениях до сих пор остается в сфере истории театра. Но в повестке дня появились вопросы исследования самих форм игровых явлений и их содержания в единстве, признание этих форм проявлениями народного игрового искусства и текстами зрелищной культуры. Потому и родился термин "этнотеатроведение", введенный Л.М.Ивлевой, насколько нам известно, в 1988 году.

Отрицая "атомарный", или элементный, подход к исследуемым явлениям, Л.Ивлева настаивает, что театральность в народном творчестве может быть обнаружена лишь в совокупности элементов, целостности произведения, потому в нем следует предполагать существование "*игровой модели, игрового языка, игровой формы выражения*" (курсив авт. – *И.Д.*)[11].

Мысль Л.Ивлевой для нас является важнейшей и основной теоретической предпосылкой в подходе к игровым явлениям в чувашской культуре. И все же вызывает сожаление отсутствие в чувашском театроведении такого важного этапа – изучения "элементов театральности" в народной зрелищной культуре. С другой стороны, этот факт как будто и облегчает наши задачи: нет необходимости вступать в спор с предыдущими теоретическими положениями.

В русской этнотеатроведческой мысли понятия **игра**, **обряд**, **театр** более двадцати лет назад обнаружили свои типологические связи[12]. Но разработка проблем собственно игрового искусства продвигается слишком медленно. Среди множества причин различного характера можно выделить

основную, а именно многообразие форм игровых явлений. Приведем обширную цитату из работы В.Е.Гусева, сделавшего все возможное, чтобы игровые явления народной культуры стали предметом изучения в высших театральных школах: "В обширной и разнообразной сфере народного драматического творчества мы различаем дотеатральные формы, или "предтеатр" (ряженье, обрядовые действа, или народно-праздничные игрища, драматические игры), и собственно театральные формы (представления сценок, фарсов, комедий, драм, рассчитанные на зрителя). Все виды народного драматического творчества являются эстетически направленными видами коллективной игровой деятельности масс. Поэтому к народному драматическому творчеству мы относим не всякий и не целиком обряд (как сложный этнографический комплекс), не всякую игру, основанную на любом действовании, а лишь такие части (или части, эпизоды) обряда или такие виды игр, где имеет место образно-художественное воспроизведение деятельности человека, отношений между человеком и природой или отношений между людьми, и где участник обряда, игры, праздника перевоплощается в некий действующий объективизированный образ (с помощью маски, ряжения, грима или посредством движений, мимики, речи), т.е. становится не тождественным самому себе. С другой стороны, к собственно фольклорному театру мы относим не все виды и произведения народного театра в широком смысле этого слова (любительского, самодеятельного), а лишь представления, построенные на основе фольклорного или фольклоризованного текста, характеризующиеся общими для фольклора признаками – традиционностью, устностью передачи, коллективностью творческого процесса, импровизацией и т.д."[13]

Была попытка объединить все многообразие форм понятием "фольклорный театр", но опять-таки основой объединения признаются "элементы театральности": "Исследования, проведенные искусствоведами и этнографами ... подтвердили, что творчество различных народов, образующих культуру социалистических наций нашей страны, содержит не только развитые сценические формы театров устной традиции, сложившиеся в культуре узбеков и таджи-

ков, своеобразие представлений кукольного театра, известного многим народам, исполнение народных драм в русской, белорусской, молдавской культурах, но и дотеатральные формы народного творчества, виды фольклора, имеющие элементы театра.

Сочетание этих разнообразных явлений народного драматического творчества образует в конечном итоге эстетическое явление, которое может быть определено понятием фольклорный театр. [...] Несомненно, далеко не все обряды, игры (обрядовые и внеобрядовые) могут быть отнесены к категории фольклорного театра. Многие из этих видов народной деятельности ограничивают свои функции трудовыми, бытовыми, культовыми действиями, и изучение их является областью этнографии, истории. Объектом исследования (театроведения. – *И.Д.*) ... становятся лишь те игровые и обрядовые формы, которые заключают в себе элементы театральности"[14].

В контексте всех вышеприведенных высказываний горизонты этнотеатроведа все сужаются и сужаются. Какой же элемент следует ему принять в качестве "театрального" и, самое главное, что понимать под "театральным элементом"? Слово исследуется филологами, музыка – музыковедами, танец – исследователями танца, костюм – в искусствоведении, атрибуты обряда и их функции вместе с функциями форм – в этнографии и истории, мировоззрение, которое отражается в содержании игровых явлений, – в религиоведении и философии. Что же делать исследователю чувашских игровых явлений, если народная культура не использует маски, а ряженье на праздник *Çеткă* впрямую отсылает нас к русской, марийской и мордовской традициям?

А если мы и обнаружим такой элемент театральности, то сумеем ли на его основе представить обрядовое действо, игру, театр в единстве формы и содержания?

Остается одно из двух: или рассматривать эстетические признаки отдельно взятого и "выловленного" из сферы народного творчества элемента, – тогда эстетическими явлениями будут не произведения, а именно театральные элементы, или же попытаться понять произведение как форму в ее единстве внешней и внутренней сторон. А в

последнем случае не возникнут ли подозрения, что мы отходим от театральности? И что понимать под "театральностью"?

Содержание термина можно искать в противопоставлении с термином "литературность" (именно так и происходит на практике: "... театральность противопоставляется литературе, текстовому театру, письменным средствам, диалогам и даже иногда повествовательности и "драматичности" логически сконструированной фабулы"[15]) и признавать явление "театральности" там, где эта "литературность" почти размывается в непонятности словесных текстов и кратких диалогах. И все же термин "театральность" "содержит нечто мистическое, слишком общее, даже идеалистическое"[16]. По всей видимости, "элементы театральности" — явления такого же порядка.

"Театральность" иногда заменяется понятием "сценической образности". Но последнее слишком привязано к современному театру. Оба термина введены в театроведение взамен понятия "игра", которое закреплено в этнографии за явлениями детского, молодежного творчества и спорта. Л.Ивлева предложила принять понятие "игра" в качестве метаязыкового средства для описания игровых явлений в фольклоре: "игра представляет собой как бы общую формулу многих обрядов, народных игр и театра", и предложила емкую формулу игры: "перевоплощение — действие — игра"[17].

Так как категории действия и перевоплощения не только являются признаками игры, но и группируются вокруг действующего, играющего человека, существующего "одновременно в двух мирах — действительном и вымышленном"[18], то следует ли признать в качестве "элемента" как предмета этнотеатроведения самого человека играющего? Не окажемся ли в таком случае на чужой территории, а именно психологии, философии, социальных дисциплин и т.д.?

Может быть, нам помогут вернуться в лоно эстетики мифические образы — персонажи, представленные иногда в обрядовых формах различными фигурами в человеческой облике? Вот свидетельства В.Гусева: "По своему содержанию

... игрища (вокруг антропоморфных фигур Масленицы, Русалки, Ярилы, Костромы, Мары и т.п. — *И.Д.*) отражали народное понимание вечной проблемы жизни и смерти. Центральный персонаж был страдательным существом и искупительной жертвой во имя блага людей и продолжения жизни, во имя возрождения всего живого в природе и поэтому выражал в игрище трагическое начало"[19].

Если свести все содержание к центральной фигуре — персонажу, то упустим из виду форму действий, саму игру. Ведь фигура, составленная из соломы, тряпья, всячески украшенная, может рассматриваться в искусствоведении и вне игровых действий.

Присмотревшись к чувашским обрядам, играм детей и молодежи, заметим, что персонаж может быть представлен в них двояко: или антропоморфной фигурой (из тряпья, камня, дерева), или же сам человек играющий перевоплощается с помощью действий. В других культурах перевоплощение производится "с помощью маски, ряжения, грима или посредством движений, мимики, речи"[20].

Персонаж, представленный фигурой, участвует в действии, а человек перевоплотившийся представляет этого персонажа не только в статике, но и в действии — динамике. В результате действий производится некий художественный продукт — произведение игрового искусства. Ограничившись таким элементом, как персонаж, не упускаем ли из виду само произведение как форму и как текст культуры?

Л.Ивлева замечает: "... Отдельные сценки, т.е. сюжетно оформленные связи между персонажами, варьируются в большей мере, чем сами персонажи: возможны, например, разные сюжеты, объединяющие один и тот же круг персонажей; возможно, напротив, разыгрывание одной и той же сюжетной схемы разными группами персонажей... Когда персонажи ряженья рассматриваются как синтагматически выстроенный ряд, они обычно группируются чисто логически, а ряженье в целом представляется на этом фоне как пестрая и причудливая мозаика, состоящая будто из любого произвольного числа элементов (ряд мыслится неограниченным)". И исследователь делает весьма важный вывод: "... Мир персонажей предстает не только ко-

личественно ограниченным, но и постоянным, воспроизводимым".

В свете этих высказываний обрядовое творчество не может быть признано видом деятельности, отражающей или воспроизводящей реальные связи и отношения людей в повседневном быту: "Все известные интерпретации "бытовистического" толка малоплодотворны для объяснения ряженья, — говорит Ивлева. — В этом смысле не случайна, например, ошибка Н.И.Савушкиной, которая называет солдата в числе "отражающих новые общественные отношения" и появившихся в советские годы персонажей, а барина и барыню — вопреки многочисленным ранним свидетельствам других европейских культур — относит к "сатирическим персонажам позднего происхождения". В том-то и дело, что ряженье — не подражание жизни, не элементарное ее отражение, но воплощение определенного представления о мире, т.е. отражение более высокого порядка"[21].

"Центральный персонаж", "мир персонажей" — понятия, связанные с категорией перевоплощения и выявления образа в действиях. Они притягивают внимание исследователей зрелищной культуры так же, как современный актер становится объектом театральной критики и истории.

Сложная структура театрального, или сценического, образа заставляет обращать внимание не только на сам образ, являющийся продуктом актерской деятельности, но и на самого актера как на художника, создающего этот образ, а театральная педагогика всецело занята обучением студентов — будущих актеров — и развивает в будущем художнике умение владеть своим материалом: голосом, пластикой, не забывая о воспитании культуры чувств и мыслей. То есть педагоги стремятся воспитать в каждом студенте личностные качества, обогащать его психофизический материал, оснастить техникой овладения и развития своего материала, необходимого для создания образов персонажей, с которыми ему придется "встретиться" на творческом пути.

"Театральный, или сценический образ возникает тогда, когда актер (исполнитель), получив ту или иную роль, освоив ее с помощью своих психофизических данных

(актерские данные), преображается, перевоплощается в некое новое существо (роль + актер = сценический образ), и в этом новом качестве сценического образа, действуя от лица этого последнего, то есть совершая волевые поступки, направленные к достижению определенной цели ("действуя в предлагаемых обстоятельствах"), он предстает перед зрителем, воспринимающим его искусство в процессе спектакля. Это — сценическое искусство, это — искусство театра"[22].

Здесь искусство актера приравнивается искусству театра, или сценическому искусству. А само искусство актера заключается в перевоплощении с целью создания образа персонажа. Но может ли содержание понятия искусство сценическое без остатка вместиться в понятие образ героя? Тогда нам пришлось бы признать столько "сценических искусств" в одном спектакле, сколько в нем "сценических образов".

Выделив из данной цитаты другой "элемент", а именно "волевые поступки, направленные к достижению определенной цели", мы оказываемся перед неуловимым, преходящим, выраженным лишь в действиях, и вернемся к формуле Л.Ивлевой: "перевоплощение — действие = игра". Тогда и сценическое искусство будет искусством игры, игровым искусством.

Перевоплотиться и совершать волевые поступки ради достижения определенной цели это значит творить, создавать некую форму, продукт, точнее, игровую форму и игровой образ событий, социальной действительности, где появляются определенные образы персонажей. То есть текст игры включает в себя образы людей и событий, переживаемых людьми и зачастую вызываемых их же действиями в противостоянии другим людям.

Игру мы всегда наблюдаем (или становимся участниками игры) в процессе создания игрового образа. Без нас игра как бы и не существует. Потому основной категорией в театральных исследованиях признается зритель.

Но следует, видимо, различать два вида процесса, сосуществующие в игре или мыслимые сосуществующими. Это процесс восприятия и процесс создания игрового образа (текста). Процесс восприятия возникает благодаря процессу

создавания игрового образа, а не наоборот: процесс создания игрового образа существует потому, что идет процесс восприятия.

В процессе непосредственного восприятия актер и персонаж выходят на первый план. Искусства режиссера, композитора, балетмейстера, сценографа, художника по свету, мастеров технических цехов как бы отходят на второй план, становятся "несущественными". То же самое можно сказать и об искусстве драматурга — его слова становятся материалом игры в ряду других материалов: интонаций и пауз актера, его жестов, движений, мимики,пространственных перемещений, самих пространственных точек, несущих свою семантику, костюмов, имеющих свою форму и цвет, декораций, музыки, света, предметного оснащения пространства сцены, атрибутов, принадлежащих актерам, и т.д.

Оказывается, элементов игры, или сценического искусства предостаточно, и можно каждому из них посвятить монографию. Тем не менее представления о целостной форме игрового произведения не получится, не добьемся обратного синтеза, чтобы все элементы, пусть мысленно, но заиграли в нашем воображении.

На основе восприятия создаются монографии об актерах, но вряд ли мы сумеем отыскать в них упоминаний об образах событий, в которых участвует персонаж, созданный актером. Образы игровых произведений чаще обнаруживаются в трудах, посвященных отдельным режиссерам. Потому едва ли стоит образ персонажа признать за доминанту сценического образа, хотя нас притягивают слова, высказанные в адрес актера: "И только в театре образы ... оживают в творчестве актера, и зритель, видя любимого актера, преображенного в образ любимого героя, переживает особое, ни с чем не сравнимое впечатление от этого образа, возможное только в театре в силу его специфики"[23].

Вопросы определения специфики театрального искусства крайне сложны, особенно там, где сценической игре (зрелищной стороне) противопоставляется литературный текст. Потому мы заметим лишь, что специфика театра чаще всего определяется человеком, включенным в процесс восприятия, и признание основным признаком в обнаружении специфики театра живого действующего лица

является продуктом размышлений над процессом восприятия.

Игра существует также в процессе создания игрового образа (или текста, или формы произведения). Специфика этого процесса отличается от специфики, наблюдаемой в процессе восприятия, и основными признаками для определения специфики творческого процесса, по всей вероятности, служат какие-то другие элементы.

Новые виды зрелищного искусства — кино и телевидение — также пользуются услугами актера со всеми его психофизическими данными. Они имеют и "сценическое" пространство, и зрителя. Тем не менее теле- и кинопроизведения — лишь репродукции игры актера. Они тиражируют образы, созданные в процессе игры. При восприятии репродуктивных записей не возникает живого творческого общения актера со зрителем. Хотя общение может не присутствовать и при восприятии театрального спектакля каким-либо определенным зрителем, а телезритель может полностью включиться в процесс восприятия, так что общение с телеэкраном ему заменит общение с живыми людьми, например, с женой и детьми.

Определение специфики театрального искусства не под силу и наиболее известным западным исследователям — театральным социологам. Семиология, или семиотика — наука о знаках, т.е. ищет и обнаруживает в театральных, игровых явлениях системы знаков и их иерархию. Это несколько модернизированный подход к театральным явлениям, не лишенный слабостей элементного, "атомарного" подхода. Но данные театральной семиологии говорят о том, что интерес к театру, игре во всем мире не ослабевает, а возрастает, хотя вопросы теории и специфики театра остаются "под вопросом": "Заимствования и обмены между театром и средствами массовой информации столь часты и разнообразны, что уже не имеет смысла ни определять театр, как "чистое искусство", ни строить теорию театра, игнорируя медиатическую практику, примыкающую, а часто проникающую в современную сценическую практику"[24].

Семиология предложила свою теорию игры, о которой мы еще будем говорить. Здесь лишь скажем, что усилия,

направленные разными дисциплинами, изучающими театр, обряд, игру, в конце концов должны привести к определению и специфики игры и прояснению содержания самого понятия теория театра, "где человек в конкретном и зримом действии из Я создает НЕ—Я, где две эти образующие синхронизированы и сплетены в одну двуединую структуру. В любую единицу времени здесь сталкиваются и своеобразно пересекаются Я играющего и некое НЕ—Я, между которыми он (играющий человек. — *И.Д.*), по сути, и балансирует"[25].

Так что же есть предмет этнотеатроведения и, шире, театроведения как науки? Где лежит субстанциальный материал игрового творчества, который и должен стать объектом исследования? Первый шаг этнотеатроведение сделало, устами Л.Ивлевой оно признало игру и вернуло это понятие в науку о театре: "... Игра представляет собой как бы общую формулу многих обрядов, народных игр и театра"[26]. И мы уже можем спросить: что является материей игры? Игры как языка, как формы выражения, формы общения и произведения? И здесь мы опять-таки следуем за Л.Ивлевой, обнаружившей существование в явлениях фольклора "игоровой модели, игрового языка, игровой формы выражения", и остаемся в границах этнотеатроведения, которые соприкасаются, но не переходят границ религиоведения, музыкальной и литературной фольклористики с их специфическими задачами и интересами.

Проблемы теории игрового искусства еще будут разрабатываться, и не следует ожидать получения окончательных ответов в ближайшем будущем. Тем не менее сегодня можно сделать второй шаг и признать материей игры, субстанциальным материалом игровой деятельности **действие**. Именно действенная материя лежит в основе игрового языка и формоединиц этого языка, игровой формы выражения и смыслоформ — минимальных единиц выражения. Мы признаем "действенное общение" (Станиславский) и формы этого общения, которые могут быть и минимальными и глобальными. Игровой процесс создания образа художественного в основе своем имеет эту же материю — действие. Действием оформляется мысль и

получает акциональные смыслоформы. Игровой процесс представляется процессом выражения мысли, чувств, желаний, целей и интересов в действенных формах. В формуле "перевоплощение — действие = игра" первый элемент суть одна из многих категорий игры, а второй — единственный субстанциальный материал игры.

Таким образом, этнотеатроведение обращается к действию как к социально-природной материи игрового языка, игровых форм выражения и общения, игровой формы произведений творчества вообще.

Литература

[1] *Трофимов А.А.* Орнамент чувашской народной вышивки. Чебоксары, 1977. С. 9.

[2] *Трофимов А.А.* Древнечувашская руническая письменность. Чебоксары, 1993. С. 8.

[3] *Кондратьев М.Г.* О чувашско-удмуртских этномузыкальных параллелях //Этническая культура чувашей. Чебоксары, 1990. С.72—104; *он же.* Чувашская çавра юрă и ее татарские параллели. Чебоксары, 1993. 80 с.

[4] *Родионов В.Г.* Чувашский стих: Проблемы становления и развития. Чебоксары, 1992. С. 22.

[5] Там же. С. 23.

[6] *Салмин А.К.* Религиозно-обрядовая система чувашей. Чебоксары, 1993. С.5, 15.

[7] Там же. С.18.

[8] *Денисов П.В.* Этнокультурные параллели дунайских болгар и чувашей. Чебоксары, 1969. С.175.

[9] *Трофимов А.А.* Чувашская народная культовая скульптура. Чебоксары, 1993. С. 59.

[10] *Ивлева Л.М.* К вопросу о теоретических предпосылках этнотеатроведения //Зборник Матице српске за сценске уметности и музику. 1988, брой 3. С. 7.

[11] Там же. С.12.

[12] *Ивлева Л.М.* Обряд. Игра. Театр: К проблеме типологии игровых явлений //Народный театр. Сб.ст. Отв.ред. *В.Е.Гусев.* Л., 1974.

[13] *Гусев В.Е.* Фольклорно-драматическое творчество восточнославянских народов //Фольклорный театр народов СССР. Сб.ст. Отв.ред. *О.Н.Кайдалова.* М., 1985. С.16.

[14] Фольклорный театр народов СССР. Сб. ст. М., 1985. Введение. С. 5—6.

[15] *Пави П.* Словарь театра. Перев. с фр. Под ред. К.Разлогова. М., 1991. С. 365.

[16] Там же.

[17] *Ивлева Л.М.* Обряд. Игра. Театр. С.25; *он же.* К вопросу о теоретических предпосылках... С. 9—10.

[18] *Ивлева Л.М.* Обряд. Игра. Театр. С. 26.

[19] *Гусев В.Е.* Указ.соч. С. 26.

[20] Там же. С.16.

[21] *Ивлева Л.М.* Мир персонажей в русской традиции ряженья (К просу о ряженье как типе игрового перевоплощения)//Этнографические токи фольклорных явлений. — Русский фольклор. XXIV. Л., Наука, 1987. С. 67, 68.

[22] *Авдеев А.Д.* Происхождение театра. Элементы театра в родобытнообщинном строе. Л.–М., Искусство, 1959. С. 28.

[23] Там же. С. 31—32.

[24] *Пави П.* Указ.соч. С. 326.

[25] *Ивлева Л.М.* К вопросу о теоретических предпосылках... С. 10.

[26] Там же. С. 9—10.

ВОЗМОЖНА ЛИ ТЕОРИЯ ИГРЫ?

От положительного ответа на этот вопрос зависит судьба этнотеатроведения как науки. И не только этнотеатроведения, но и теории театра вообще.

Речь в данном случае не идет о создании философско-эстетической теории игры. Рассуждения об игре могут привести к каким-либо результатам в том случае, когда от общих, весьма противоречивых, представлений об игре в эстетике, культурологии, психологии и педагогике мы встанем на определенную точку зрения, предложенную Л.М.Ивлевой, а именно: "...Игра в специфически театроведческом ее понимании — это язык, который определяется двумя необходимо-существенными ярусами признаков: первый из них связан с *перевоплощением*, второй — с *действием* как наглядным способом изображения персонажа"[1]. Наш интерес лежит в области второго признака — действия.

Признание игры в качестве метаязыка для описания обрядов, народных игр и театра кладет начало исследованиям игровой деятельности как творческого процесса по созданию игровых произведений и допускает, что игровое искусство существует.

Где найти примеры этого искусства? В детских играх? Обрядах? В театре?

Словесная ткань детских игр, обрядов, театральных представлений изучается филологами, теория драмы изучает прежде всего технику построения драматургических произведений. При этом действие и перевоплощение как основные признаки игровых явлений, присутствующие в творчестве детей, обрядах и на театре (в комедии, трагедии, трагикомедии и "слезливой" комедии, "трагедии рока" и т.д.), признаются филологами лишь в качестве контекста Слова.

Как тут быть? Опять обратимся к Ивлевой — ответ ее прост и однозначен: "По отношению к перевоплощению и действию как таковым и диалог (словесная ткань — пьеса. —

И.Д.), и жест, и мимика, и маска, и костюм — всего лишь производные, вторичные и окказиональные признаки, определенное сочетание которых способно характеризовать только *исторически конкретную* (а потому преходящую) форму игры или ее *типологическую разновидность*, но никак не ее идеальную сущность. В этом смысле бесперспективным представляется, в частности, спор о словесной или пластической доминанте в театре, который решается альтернативно в пользу то театра слова, то театра движения, — в то время как, с нашей точки зрения, театральность в целом определяется совсем не на этом уровне"[2].

Включение Ивлевой диалога в ряд вторичных окказиональных признаков перекликается с мыслью одного из великих режиссеров XX века и реформаторов театрального искусства В.И.Немировича-Данченко: "И не являются ли слова, данные автором, иллюстрацией игры, которая есть *создание актеров, а не автора*, хотя канва этой игры и исходит от него"[3].

В истории театра можно обнаружить примеры, когда канва, заданная автором, теряется, разрушается, переиначивается, но игра присутствует, и благодаря игре авторский текст приобретает современное звучание и содержание. Изменение характера персонажа, переакцентировка смысловых, событийных "узлов" пьесы, изменения в поведении актеров могут совершенно "погубить" автора, если даже ни одно слово из его пьесы не вычеркнуто.

Художественное произведение автора-драматурга и художественное театральное/игровое произведение одинаково обращены к жизни. Ни драматург, ни театр как автор спектакля/игры "не списывают с натуры". Создатели словесного и игрового текстов прежде всего задают себе вопросы, находят на них предварительные, приблизительные и всегда остающиеся "открытыми" ответы. Люди-образы и события, жизненные неурядицы — "итоги сделанных художником в жизни наблюдений..."[4] В распоряжении художника-драматурга "только отрывочные фразы и слова, которыми обмениваются созданные им люди, да несколько ремарок, поясняющих ход действия. Вот и все"[5].

Что же находится в распоряжении актеров? На этот вопрос В.И.Немирович-Данченко отвечает таким образом: "Для него (актера. — *И.Д.*) не может быть достаточным

материал, данный пьесой. Автор дает только куски жизни и не может заменить актеру его *личное*, не только знание, но и понимание жизни. Если даже пьеса не бытовая, а психологическая, то и тут автор не может дать той полной широты психологии, которая бы исчерпывала все возможности. Актер — творец. Он ...вносит во всякое свое создание *свою собственную личность*, автор же только устанавливает известную точку зрения, особое чувство жизни, и это служит для актера руководящим началом в его собственных исканиях"[6].

Далее Немирович-Данченко приводит слова А.П.Чехова об исполнении Москвиным роли Епиходова: "Это не то, что я написал, но это талантливо и верно", — и слова Островского по поводу исполнения ролей Несчастливцева и Аркашки в "Лесе": "Это не то, что я написал, но это чудесно"[7].

Спор, вызвавший цитируемые высказывания Немировича-Данченко, происходил в начале второго десятилетия нашего века. В то время внимание реформаторов русской сцены было приковано к психологии актера, к его способности выражать чувства, переживания персонажа. Основой творчества была признана личность творца, создателя ролей, его личный опыт, его отношения с миром и людьми. Еще не была выработана и осознана техника актерской игры, анализ пьес и постижение природы актерского труда шли на интуитивном понимании логики жизни, с использованием данных современной психологии.

Ради справедливости следует сказать, что реформаторы избегали или даже "боялись" слов "игра", "играть", которые для них ассоциировались с понятием "ремесло", "штамп", "кривлянье".

Актер-творец не играет, а *создает,* пользуясь своими психофизическими данными. Актер для Немировича-Данченко играет тогда, когда иллюстрирует слова автора, но когда актер "стремится к выражению своих переживаний", он создает неповторимые образы, "и его сценические приемы свежи", "роль можно *играть*, но можно ее и *создавать*"[8].

Русская и российская театральная школа современности также редко употребляет понятия "игра" и

"играть". Театральная практика приняла термин "действовать". Актер ныне не спрашивает: "как я играю?" или "что я играю?" Он пытает у режиссера: "Что я должен делать? Какова цель действия?" — и т.д.

Но понятие "игра", которое можно отказаться употреблять в школьной и театральной практике, по-прежнему притягивает к себе актеров, утверждающих, что "не наиграешь — не сыграешь", режиссеров, отказывающихся от изображения быта: "На сцене...я...хотел бы как-то абстрагироваться от быта и сотворить увлекательную, полную драматизма игру", — говорит А.Эфрос. Почти со вздохом Эфрос фиксирует, что есть "игра" и "Игра". "Под игрой часто подразумевают кривлянье. Я видел недавно по телевизору, как кто-то "играл" испанского слугу. Смешные ноги, "характерная" походка, шамкающая речь и т.д. Не о такой игре идет речь. Игра — это полная отдача актера ситуации, это неистовое желание выиграть. Игра — это жажда победы. А если в конце такой игры все же наступает поражение, то это и есть драма. Ставка в такой игре — жизнь, судьба, счастье"[9].

Как бы ни относиться к игре, какими бы другими терминами ни заменять **игру** и **играть**, *игра* остается действием от перевоплощенного лица, а *играть* — значит действовать, создавать в условной ситуации, вызванной тем или другим условным или реальным (в обрядах) событием, вторую реальность. Игра, по всей видимости, относится ко "вторичным моделирующим системам".

В данной работе игра интересует нас одновременно как язык; как акты или формы реализации этого языка — игровое выражение; как целостная форма игрового произведения. И в качестве материала для исследования мы берем чувашские детские игры и обряды и театральную практику.

Вряд ли удастся представить игру как языковую систему, т.е. не следует ожидать от нас реестра единиц такой системы, хотя некоторые единицы языка и выражения игры, безусловно, обнаружатся в процессе анализа объекта изучения. Возможно, мы столкнемся и с некоторыми правилами составления игровых текстов — форм произведений. Таким образом, предметом исследования является

игровая форма, игровой язык и игровое выражение, общение. Автор не в первый раз обращается к чувашскому народному игровому искусству с его видами: детские игры, молодежные игры и обрядовые действа, обрядовые празднества, родовые богослужения в их фрагментах. В ранних работах игровое искусство народа рассматривается в контексте традиционной культуры и ее разножанровых текстов, потому народное творчество подразделяется нами на игровые и неигровые формы. Разделение условное, поскольку взаимосвязь, скажем, между обрядовой скульптурой и архитектурой мольбищ и жилищ с их элементами, носящими сакральный характер, почти всегда участвует в игровых текстах разного вида.

Игровые и неигровые формы духовной деятельности взаимно поддерживаются, дополняют и толкуют друг друга, являются хранилищами народной памяти и уходят корнями в еще неписанную и никак не объясненную историю духовной культуры и религии чувашей, известных как суваро-болгары и называющих себя **хура халăх — народ хура**.

Надо думать, что игровая деятельность старше тех форм обрядовой деятельности, которые зафиксированы к концу XIX — началу XX вв. Но обрядовая деятельность, при всем богатстве средств выразительности: музыка, танцы, словесные общения с богами, духами, четком использовании элементов пространства жилища, деревни и округи в качестве материала для создания образа мира (космоса) и космически-природных событий — пользуется игровым языком так же, как детская игра и театр.

Детская игра, менее приуроченная к обрядовому календарю старших, но не оторванная от него полностью, так же, как обряд и театр, строит свою модель мира и космоса, со всеми персонажами, населяющими нижнюю и верхнюю сферы мифической Вселенной. Думается, что дети и взрослые, создавая свои игровые тексты, вполне сознавали их полифункциональность. Если и не сознавали, то природа игровых произведений подразумевает ее.

На полифункциональность произведений народного творчества давно было обращено внимание исследователей фольклора, она объясняется многосторонними связями духовной и практической деятельности творцов текстов.

Кстати, совмещение религиозной (или идеологической) функции с другими функциями — признак не только народного, но и современного искусства. И сегодня никого нельзя удивить, скажем, утверждениями типа. поучая развлекать, развлекая — поучать. Это дает нам право не исключать из сферы интересов этнотеатроведения обряды и праздники, относящиеся к домашним, родовым, общинным богослужениям и так называемым "лечебным обрядам".

Ю.М.Лотман утверждает: "Произведение искусства может выполнять и многочисленные нехудожественные функции, которые порой могут быть настолько существенными, что заслоняют для современников узкоэстетическое восприятие текста"[10].

Произведения литературы и музыки, зафиксированные в чуждом для них материале — в условно-графических знаках, или же произведения живописи, предстающие перед зрителем в том виде, в каком их создал художник, несопоставимы с произведениями игрового искусства, существующими лишь в процессе исполнения. Тем не менее мы имеем под рукой более или менее полные описания композиций игр, обрядовых текстов. Правда, некоторые из них трудно расшифровать, поскольку какое-либо звено не было включено описателем в письменный текст.

Так или иначе произведение игрового искусства, наряду с другими, оказывается в некоей "рамке" времени-пространства, местных традиций, в нем высвечиваются связи произведения с современной ему жизнью. Потому снова сошлемся на Ю.Лотмана: "В определенные исторические моменты текст, для того чтобы восприниматься эстетически, должен обязательно иметь не только эстетическую (а, например, политическую, религиозную) функцию. [...]В определенных условиях, для того чтобы икона могла восприниматься как религиозный текст и выполнить эту свою социальную функцию, она должна еще быть и произведением искусства. Возможна и обратная зависимость — для того чтобы восприниматься как произведение искусства, икона должна выполнять присущую ей религиозную функцию"[11].

Точная мысль Лотмана о функциях иконы как произ-

ведения искусства заставляет нас оглянуться на свое восприятие народного игрового искусства, где каждый элемент формы несет символическую или знаковую сущность. Символы культуры, их содержание, заключенное в словесных терминах, в предметах, действиях в пространстве, во времени, в частях жилища, ориентированных по сторонам света, где каждая сторона семантизирована мифорелигиозным мышлением, в пище и т.д., в большинстве случаев для нас загадочны, потому и восприятие одной, религиозной, функции обрядового текста нисколько не поможет в раскрытии его (их) содержания.

Семиотическая теория игры, предложенная П.Пави, рассматривает игру как "моделирование и означивание реальности" (можно лишь предположить, что под моделированием и означиванием автор подразумевает процесс действия), но в обрядовой практике часты случаи, когда действие само "означивается" и подсказывается каким-либо предметным символом культуры. Ими зачастую являются нерукотворные, или природные, "предметы": яйцо, дерево, вода, земля, огонь и т.д., и человеку, не знакомому с культурными символами и ценностями данного народа, трудно усмотреть за "религиозными" функциями какие-либо эстетические или, наоборот, за эстетической функцией — содержательную.

Там, где действие означивается через символ культуры, сама форма физических действий почти не имеет самостоятельного значения. Например, выбрасывание в реку во время ледохода прошлогодних яиц накануне Калăм не есть действенное изображение (по форме) плавания Первичного Золотого Яйца в мировых водах, выпущенных Ама — Праматерью, хотя данный физический акт имеет связь с мифологическими представлениями, но человек не изображает в действиях "плавание Золотого Яйца в водах". В этом действии никаких игровых элементов нет. Нет и символических изображений актов Ама, выпускающей воды. Каждый физический или мысленный акт, каждый предмет, каждый термин сам по себе, связанные с тем или другим календарным праздником, не составляют содержание праздничного текста (такого, например, как Калăм). Ни слово, ни предмет (вещь), ни отдельные жесты, сведенные

в совокупность по материальному признаку и признаваемые за систему знаков, не способны по отдельности раскрыть содержание игровых или обрядовых текстов. Среди всех признаков языка игры лишь действию принадлежит особое место, оно, по определению В.Е.Гусева, является "основным, организующим все художественно-изобразительные элементы"[12] в народном драматическом творчестве. Но действие же имеет еще одно значение, поскольку В.Гусев под ним понимает "символическое образное воспроизведение процессов, протекающих в природе, трудовых процессов или важных событий в жизни человека"[13].

Содержание понятия действия, таким образом, является неоднозначным: действие одновременно признается доминирующим среди художественно-выразительных элементов и им же воспроизводится содержание процессов, событий в природе и человеческой жизни.

По данным театральной практики, игра основывается на целенаправленном действии, физическом и внутреннем. Об игровом произведении, актах выражения и языке игры можно говорить лишь на основе раскрытия содержания действия в театроведческом понимании, вне его специфического содержания нет возможности говорить о самой игре. Для выявления связи игры и действия следует, видимо, определить тот источник, который указывает на необходимость действия, оформления смысла явлений в действенную акциональную форму.

Русские выражения "действовать", "работать", "трудиться" на чувашском передаются одним глаголом — *ĕçле*: *ĕç* вбирает в себя значения "труд, работа, действие". Если перевести театральный термин "действовать" на чувашский, то актер выходит на сцену "трудиться, работать, создавать нечто физическими и духовными усилиями".

Ĕç противостоит понятию вăйă — "игра". Этимология и трактовка последнего термина представляют определенный интерес.

ИГРА – ВĂЙĂ в чувашском толковании

Вăйă и *выля* – "игра" и "играть" – из одного корня *вăй* – "сила, мощь". От *выля* образовываются другие

глаголы и субстантивные формы, передающие многие оттенки понятия игры: *выляв* — игра в лотерею и т.п., *выляну* — "играние" вне вмешательства человека, *выляту* — "играние" самого человека (со словами, красками и т.д.); *вылянса тăр* — "играться самому", *вылятса тăр* — "заставить кого-либо или что-либо внележащее играть"; *выляни* — игра в прошлом, *вылясси* — игра в будущем; *вылянни* — "играние" в прошлом вне вмешательства со стороны кого- или чего-либо; *вылятни* — "играние" человека в прошлом со словами или предметами. Можно привести многие формы, в которых "игра", "играние" предстают как процесс в определенных рамках или же вне обозначения рамок. Обращение внимания на оттенки значений слов *выляв, выляну, выляту* имели бы и практическую и теоретическую пользу, но обратимся к двум основным терминам — вăйă и **уяв**, взятым из обрядовой практики и имеющим непосредственный интерес для нас.

Понятие *вăйă* в значении "игра" в современном чувашском языке употребляется весьма широко: *спорт вăйăи* — спортивные игры, *ача вăйăи* — детские игры, *тӳшек вăйăи* — перинные (эротические) игры и т.д. У верховых чувашей вирьял под *вăйă* понимаются также весенне-летние хороводы, а у низовых анатри — игры детей и молодежи во время весенне-летних хороводов называются *уяв*. В современном литературном языке *вăйă* содержит значение "игра", "забава"; *уяв* — "празднество", "праздник".

Возможно, что вăй, уяв и вăйă — слова одного и того же корня, их можно возвести к древнетюркскому "у" в значении "мочь, иметь силу, быть в состоянии сделать что-либо" или же "уй" в значении "мысль, намерение, дума, ум; способность, память"[14].

В современном языке сохранился аффикс -ай/-ей, прибавляемый к корню глагола для передачи значения "мочь сделать": тух-ай-атăп — "смогу, сумею выйти", тух-ай-мастăп — "не смогу, не сумею выйти".

Древнетюркское "у" и общетюркское "уй" имеют непосредственную связь с существительными вăй — "сила", "мощь", "энергия" и вăйă — "игра", а также с глаголом выля (вăй-ла) — "играть", "исполнять". Следует тут же отметить, что *вăйçă* — "музыкант, исполнитель на инструменте" — не имеет других значений, хотя по правилам

чувашской морфологии было бы можно толковать и как "обладатель силы", "производящий силу или игру".

Выля (вăй-ла) может иметь свое первоначальное значение как "проявить силу, придать мощь, создать энергию" и т.д. Но эта сила , мощь — духовного, внутреннего порядка. Выля (вăй-ла) противостоит ĕçле — "работать", "трудиться, приложить физические усилия к чему-либо", так же как вăйă — "игра" противопоставляется в народном мышлении ĕç — "труду", "работе".

Выля (вăй-ла) "играть" значит **проявить силу во вторичной игровой реальности**. Термины **разделения, различения, соблюдения, почитания** также имеют связь с древними корнями у/уй: уй-а (уя) — "соблюдать (дистанцию, порядок, нормы); почитать, различать, чтить и соблюдать обычаи" и т.д.;

уй-ăр (уйăр) — "отделять, выделять, различать из множества"; "разлучать", "снять слой" и т.д.[15]

Первоначальная семантика существительного *вăйă* и глагола *выля* далека от понятия "забава" и "забавляться", "развлечение" и "развлекаться". Это — создание вторичной духовной реальности посредством внутренней силы, ума, способностей мысли, это целенаправленное действие, ведущее к результату. Не зря у чувашей существует поговорка: *Вăйăран вăкăр тухать* — "Из игры выходит (появляется) бык".

В так называемых традиционных обществах ничто не исполнялось, не предпринималось в целях "структурирования свободного времени". И ныне нельзя, например, запеть просто так, не ко времени (нельзя, скажем, младшему брату запеть рекрутские, солдатские песни: старшего могут забрать в армию).

В свете семантики терминов *вăйă* и *выля* игра — не забава, но творчество в формах забавы, развлечения. Потому мы не можем защищать "серьезность" одних игр и "несерьезность" других. Если нам возразят, что детские и спортивные игры также называются вăйă , то ответ будет лежать не в плоскости противопоставления "серьезное — несерьезное", а в изучении конкретных форм игровых явлений, причин их приуроченности к годичному календарю. Чтобы избежать дурного противопоставления "серьезное — несерьезное", сле-

дует обратить внимание на оппозицию "творец игры — наблюдатель игры". То есть мы сталкиваемся с проблемой различения процессов как создания, так и восприятия игровых форм, с проблемой условий, обеспечивающих взаимопонимание, владения творцом и наблюдателем языком, на котором эти формы создаются и воспринимаются, с правилами, которые соблюдаются в "сообществе" участников игры.

С точки зрения постороннего наблюдателя, детские игры ничего, кроме шума и гама, производимого ими, не представляют. Спортивные же — лишь состязания в силе, ловкости, умении. С точки зрения самих играющих, современные спортивные состязания — весьма тяжелый физический труд, но если бы спорт совершенно исключал моменты неожиданных комбинаций, не требовал от участников игр проявления не только физических, но и внутренних способностей, он стал бы неинтересен не только зрителям, но и самим игрокам — спортсменам. Игра как процесс всегда ведет к результату, но результат этот не предрешен, он не известен, не дан заранее, лишь известно, что результат будет. Игра приобретает форму и завершение при обнаружении результата, при овладении им какой-либо стороной, командой или противником, партнером.

Детские игры и спортивные состязания не являются только одной из форм времяпровождения. Играя в "дочки-матери", "базар", "свадьбу" и т.д., дети занимаются "всерьез". В д. Новое Ильмово нам пришлось услышать рассказ матери о детях, совершивших поминки — *Юпа* (праздник провожания души) по любимой ими собаке. "Обряд" был разыгран настолько серьезно, что матери было "жалостно смотреть на ребят".

В игровой деятельности можно и нужно усматривать специфические формы познания жизни, традиций, мира реального и духовного. Дети строят свой особый, вымышленный мир даже тогда, когда их игры не следуют обрядам старших в той мере, пример которой был приведен выше. От того, что мы не всегда можем точно определить, какое именно реальное событие приобрело свою игровую форму в творчестве детей, вовсе не следует, что игровая форма "пуста" и "несерьезна".

В игровом процессе выявляются отношения "сильных

и слабых", "старших и младших", "добрых и злых", "умех и неумех". Строя игру, скажем, на основе происшедших в семье или в селе событий, дети по-своему толкуют отношения между людьми. Если ребенок играет в одиночку и его действия говорят о том, что он "в поле, на пути домой и везет на лошадке сено для коровы", то и здесь встречаемся не с простым воспроизведением физических действий, а наполнением их отношениями к воображаемым лошади, которая "везет воз", корове, которая "ждет дома", и т.д. Ребенок прекрасно видит кочку, через которую должен проехать "воз" — старый лапоть или дощечка с пучком травы на ней, — но "наезжает" на кочку, "телега" переворачивается — и в своих действиях ребенок оформляет другое событие, а именно факт "опрокидывания воза".

Если основой игры являются события, т.е. игровая форма есть акциональная форма всего прошедшего: происшествия, случая, явления или факта, то содержанием игр являются отношения людей, переживающих данное событие в действиях, с использованием слов, жестов, мимики и т.д. В игре события реального мира приобретают условность, которая при изображении реальных отношений людей просто необходима. Игра — это вера в условности всяческого рода. Без веры нет игры — ни театральной, ни детской, нет и обрядов, исполняемых старшими. Философы-эстетики усматривают цель игры в ней самой (Хёйзинга, Гадамер). Они исходят из того, что игра как форма произведения существует и осуществляется по своим законам, ради "цели в себе", т.е. ради художественного результата, с получением которого только и можно говорить об игре как о форме художественного произведения.

Восприятие искусства, в том числе и игровых произведений, может быть и должно быть "незаинтересованным", т.е. свободным, но создание продуктов искусства требует подчинения правилам, — здесь важно иметь определенные навыки, умение. Коллективное творчество (а именно в коллективе осуществляются произведения игры) требует и ответственности, и серьезности. Воспринимающий же свободен в осмыслении, оценке произведения: он волен включиться (мысленно) в процесс или же волен "отключиться", — это его дело. Исполнители вольны лишь до начала

игры и **после** ее завершения, они могут возобновить игру или же прекратить ее. В случае возобновления следует подчиняться тем же правилам, по которым игра шла в предыдущий раз.

Наш современник, разучившийся играть и глубоко воспринимать игру, вправе относиться к игровым явлениям в народной среде и на театральных подмостках как к "забаве — для — себя", но он должен знать, что, покупая билет на стадион, он поддерживает не только спорт, но и игру в широком смысле. А если покупатель билета на стадион — ярый противник театрального искусства (встречаются и такие), то он является той движущей силой, которая развивает театральное искусство. Это они, противники театра, заставляют искать новые формы выражения, обнаруживать в реальной действительности те ценности, которые еще не стали предметом "отражения" в театральном искусстве. От того, сознает или не сознает посетитель стадиона, что он ищет удовольствия или наслаждения, ничего в театральном искусстве не изменится. Изменения произойдут тогда, когда осознание это придет к театральным деятелям.

Болельщик стадиона должен также знать, что, проходя в ворота, он попадает в другой мир, преображенный без его духовных усилий. А театральный художник должен знать, как некиими средствами преобразить реальность, чтобы зритель получил наслаждение и удовольствие — чувства, приходящие лишь при затрате определенных внутренних сил.

Внутренняя интеллектуальная и эмоциональная работа требуется от участников (наблюдателей) разных игр, в том числе и "от богов, являющихся зрителями действий человека". Прислушаемся к словам весенних уяв:

Çӳлте шевле вылять-ёçке —
Турă савăнса тăрать-ёçке,
Хирте ыраш пулать-ёçке,
Халăх савăнса тăрать-ёçке;
Эпир вăйăа тухсассăн,
Турă илтсе тăрать-ёçке

На небе играет зарница —
Турă стоит и радуется,

В поле рожь уродилась хорошая,
Народ живет и радуется;
Когда мы встаем в хоровод,
Турă слушает и радуется[16]

Вариант:

Çӳлте шевле вылять-çке,
Çĕр итлесе тăрать-çке
Вылянине, кулнине
Турă итлесе тăрать-çке[17]

Играет наверху зарница,
Земля слушает.
Игры и смех (наши. — *И Д.*)
Турă слушает.

Содержание этой песни нельзя сводить лишь к одной функции: религиозной или эстетической — и нельзя толковать как некий пережиток. Для нас раскрываются в ней направленность действий людей на восприятие Турă и языковые функции игры в процессе общения их с божествами. Если Турă слушает, стоит и радуется игре и смеху, то это ему не только приятно, он понимает и смысл этих игр. Весь вопрос только в том, от чьего имени играют люди **здесь, на земле. В кого** они воплотились посредством действий и костюмов?

Мы не можем противопоставить спортивные игры театральным, театральные представления — народным. И там и тут возможно полное включение зрителя-наблюдателя в процесс игры. Он, не участвуя физически, сопереживает играющим и наравне с ними участвует — создает игровую форму в своем мышлении.

Говоря о всех видах современного театра, нельзя также утверждать, что здесь мы в обязательном порядке встречаемся с художественной игрой. Ежевечерне по всему земному шару играются спектакли, и вряд ли все они могут претендовать на художественность. К тому же, к большому сожалению исследователей, нет такого прибора, который бы точно указывал на степень художественности игры. Если бы существовал такой прибор, то он, думается, прежде всего указывал бы на степень взаимопонимания между исполнителями и зрителями, то есть на степень владения залом языком сцены и понимания театром жизни за сценой, социальной и духовной реальности современника.

Вернемся к словам песни Уяв. Пусть на первый взгляд наше возвращение покажется неоправданным, но мы находимся в сфере народной игровой культуры, а здесь много непонятного, таинственного. Нельзя не согласиться с тем, что зритель и исполнитель существуют друг для друга, само игровое искусство перестает существовать без одного из них. На этот раз нам не важно, кто и кого исполняет, в чем заключено содержание игр и смеха, а важно отметить, что в обрядовой деятельности часты случаи метафоры и метонимии. Возьмем первую строчку: *Играет наверху зарница (шевле)* — и сопоставим с четвертой: *Турă слушает.* Теперь обратим внимание на то, что игру зарницы "слушает Земля", а игры и смех — "Турă слушает". Отсюда простой вывод: игру Турă на небе воспринимает Земля, игры на земле воспринимает Турă. Встречаются Небо и Земля. Люди поющие и играющие, по всей видимости, представляют собой *Çĕр-йыш* — Семейство духов земных, а вовсе не реальных людей.

Шевле и Турă — одно лицо. По Этимологическому словарю чувашского языка, *шевле* имеет много значений, но нет среди них значения "божества": "луч солнца, зарница, отдаленная мгновенная вспышка, отблеск молнии дальней грозы" (именно в последнем значении слово употребляется в местности, откуда родом автор данной работы) — оно встречается в близких значениях в других тюркских языках; в форме *шоа* — со значением "луч", "полоса света" — в арабском; в персидском же значений этой формы слова еще больше:"луч", "сверкание", "блеск", "сияние"[18].

Шевле в значении (пусть метафорическом) Верховного чувашского божества странным образом находит соответствие в адыгском: "Шибле ("гром"), у адыгов бог грома и молнии. С распространением христианства ...стал отождествляться с ветхозаветным Илией (Елэ), под влиянием ислама — с аллахом"[19].

Сопоставление Шевле и Шибле потребовалось нам не для того, чтобы обнаруживать связи между духовными представлениями чувашй и адыгов, а ради предупреждения, что персонажи народной поэзии могут проявляться в народных обрядовых и игровых текстах в предметном или вещном облике. Например, Турă может быть представлен в облике живого огня в очаге, и в таких случаях говорим "символ", а не "метафора". Пример с Шевле–Шибле предупреждает также,

что нельзя делать скороспелых выводов о культурных связях, и более того — каждый термин, обозначающий божество, прикреплять к некоторому отдельному "божеству", будто бы существовавшему в "языческом пантеоне".

Взаимопонимание требуется не только между Турă и Землей — *Çĕр-йыш*, между людьми и богами, между зрителем и актером, но и между исследователем народного игрового творчества и самой культурой. Хотя культура и "многоязыка", создает разножанровые тексты об одном и том же событии, одну и ту же идею может выразить совершенно разными средствами, и требования учитывать "контекст культуры" общераспространены, тем не менее игровое творчество и его произведения, существующие во множестве описаний, еще не открыли свои тайны. Возможно, тому виной непонимание нами языка творчества и в целом языка культуры. Последний же термин покрывается термином "язык игры".

Язык игры? Обряда? Театра? Или язык культуры? Прежде чем привести суждения о языке и, отдельно, об игре, обряде, встречающиеся у других авторов — исследователей игровых явлений, нужно сказать, что понимается в данной работе под языком игры. В определении игрового языка мы опираемся на общие, лингвистические данные: "Термин "язык" имеет по крайней мере два взаимосвязанных значения: 1) язык вообще, язык как определенный класс знаковых систем; 2) конкретный, т.наз. этнический, или "идиоэтнический", язык — некоторая реально существующая знаковая система, используемая в некотором социуме, в некоторое время и в некотором пространстве"[20], или язык "как система объективно существующих, социально закрепленных знаков, соотносящих понятийное содержание и типовое звучание, а также как система правил их употребления и сочетаемости"[21].

То, что игровые тексты представляют собой некое сочетание знаков, что игра, обряд и театр пользуются знаками, и то, что игровые произведения можно рассматривать как "вторичные моделирующие системы", ныне ни для кого не является новостью. В.Топоров, например, обряд определил как "парад знаковых систем". То есть в игре, обряде и театре встречаемся с несколькими знаковыми системами. Трудность, однако, заключается в

том, что акциональные, предметные, словесные системы знаков не существуют в игре по отдельности и ни одна знаковая система не может претендовать на главную, доминирующую роль в хранении и передаче информации.

А под системой в семиотике и семиологии понимается "совокупность знаков, принадлежащих к одному и тому же материалу..."[22] Данное положение привело семиологию к отказу от узкого понятия театрального языка и поискам "сценических систем": "Сценическая (или означающая) система группирует совокупность знаков, принадлежащих к одному и тому же материалу (свет, пластика, сценография и т.д.) и образующих семиологический строй оппозиций, излишеств, добавочности и т.д. Это понятие позволяет выйти за рамки слишком узкого понятия знака или минимальной единицы. Оно охватывает одновременно внутреннюю организацию одной из систем и соотношений систем между собой"[23]. Игра же, как всем известно из личного опыта как участника детских игр, обрядов и театральных представлений (в роли зрителя), никогда не обходится одним или однородным материалом. Сам актер, или исполнитель в облике персонажа, не может быть признан за доминанту, а коллектив исполнителей — за доминирующую сценическую систему, когда речь идет об игровых текстах.

Трудность описания игры заключается не только в том, что не обозначены основы, на которых выстраивается соотношение систем, а и в том, что о языке игры говорить можно лишь в том случае, когда определены минимальные единицы этого языка как совокупности или системы "объективно существующих, социально закрепленных" и "соотносящих понятийное содержание и типовое звучание" знаков-единиц. Проблема языка игры, таким образом, упирается в проблему обнаружения и составления реестра таких минимальных единиц, в которых понятийное содержание и типовая форма действия были бы в согласованном единстве.

Театральная семиология не отказалась от поисков минимальных единиц, только теперь они "будут не минимальными, но синтетическими и глобальными", — говорит Пави в своем "Словаре" и в скобках добавляет: "ссылаться на декупаж для представления нескольких глобализирующих единиц"[24]. "Синтетическая" и "глобальная единица" имеет

смысл, она — семиотическая единица.

Если согласиться с выдвинутым положением семиологии, то следует ограничиться составлением смысловых, глобальных и синтетических единиц, не представляя себе даже внешней формы — "типового звучания" этих знаков. "Тот факт, что театр не обладает, подобно языку, такими минимальными единицами, как слова, которые представляют параметр одновременно семиотический и семантический, требует исходить из семантического измерения театра"[25]. Таким образом, приходим к выводу: поскольку театр (и игра) не обладают однородными материальными знаками, а единицы смысла всегда будут глобальными и синтетическими, то и нет смысла искать предполагаемую систему языка игры как совокупности минимальных единиц, одновременно представляющих собой единство смысла и внешней формы. Игровая минимальная форма признается не существующей, а глобальная — существующей, смысл присутствует только в глобальной форме. От этого недалеко и до отрицания самой специфики театрального искусства, ее самостоятельности как вида искусства.

Если прислушаться к Пави, то специфика театра невозможна еще и потому, что семантический подход, отрицая существование "минимальных единиц", смысл глобальной формы выводит из совокупности понятий "событие театральное", "восприятие" и "практика означающая зрителя". То есть мы опять-таки возвращаемся к исторически весьма устойчивому противопоставлению двух элементов игры: исполнитель и зритель. Нет зрителя — нет игры, игрового текста, игровой формы произведения.

Но театральная мысль не стоит на месте, и уже существуют в вузах семинары по проблемам реконструкции старых "спектаклей" на основе анализа текста пьес, авторских указаний на время-пространство, характеристику действия и персонажей. Существуют также примеры реконструкции некоторых игровых, обрядовых текстов в этнографических исследованиях.

Существуют не только проблемы реконструкций игровых явлений, но и сама реконструкция оказывается проблемной, когда исследователь-реконструктор, обратив-

шись к определенному описанию, или тексту литературного, литературно-музыкального произведения, проходит мимо целостной формы и направляет свое внимание на отдельные пространственно-временные и другие указания авторов: предметы, особо значимые слова, действия, жесты и т.д. Во всяком случае, реконструкции в подобных ситуациях поддается не форма произведения, которая гипотетически могла быть в том или другом веке, в той или иной местности, а отдельные символы культуры. Не всегда понятно, каким своим значением входит символ в данный обрядовый текст или входил в него во время исполнения в том или другом веке. Ведь символ, входя в определенный текст, редуцируется до конкретного "знака", значение которого может оказаться будто бы ясным в контексте типа культуры, но не в контексте целостной обрядовой формы.

Л.Ивлева отказалась от концепции театра "как суммы элементов, каждого из которых достаточно для постановки вопроса о театральности того или иного явления". Отрицаемая автором концепция коренится, по ее мысли, в неразличении, по существу, "формы и функции" явлений[26].

Исследования по восстановлению семантики игровых явлений, следовательно, также нельзя строить на выделении знаковых функций отдельных элементов: слова, диалога, жеста, мимики, тембра, интонации, пластики, музыки, света, сценографии и т.д.

В таком случае следовало бы признать существующими в игровых явлениях таких синтетических единиц смыслоформ, которые можно представить как совокупности разноматериальных элементов, объединенных смыслом, или значением. Эти смыслоформы можно было бы также признать существующими на абстрактном уровне, т.е. в системе гипотетического языка игры, лежащего вне самих игровых произведений, а также на уровне конкретном: как единицы выражения, или смыслоформы выражения, то есть в их непосредственном функционировании в каждом конкретном произведении игрового искусства.

На обоих уровнях эти смыслоформы представлялись бы существующими в процессе и действии. На абстрактном уровне они признавались бы типовыми единицами переживания типовых событий людьми определенного типа

характера. На конкретном уровне выражения смыслоформы представлялись бы редуцированными, измененными формами единиц абстрактного уровня, используемыми конкретными персонажами в данной конкретной ситуации и с конкретными целями.

Связи между зрителем и актером, таким образом, обусловлены существованием абстрактной системы смыслоформы — единиц языка, но само творчество — использованием, реализацией этой абстрактной системы в конкретном произведении.

Игра — всегда форма, она создает конкретные смыслоформы, но оперирует, обращается к абстрактным единицам своего языка. Можно сказать, что игра не только создает формы, а и "уничтожает" их, "поглощает", поскольку любая игровая форма стремится к завершению. Завершить игру — это значит получить результат, а результат — это уже совершенно "другая" форма, а может быть, вовсе и не является "формой" с четко очерченными границами или есть такая "форма", которая столь однозначана, что может приобрести статус "знака". Все это требует кропотливых и долгих исследований.

Если мы осмелились сопоставить абстрактную и конкретную смыслоформы с единицами лингвистики, то нужно признать, что понятие **форма** в театроведении шире по своему содержанию и выражению понятия **знак** в семиологии. Насколько эти понятия — формоединица игры и единица семиологическая — знак сопоставимы, можно рассмотреть, лишь построив модель игровой единицы по типу лингвистической.

Как известно, лингвистическая модель знака включает в себя два составляющих — **означаемое** и **означающее**. По аналогии, модель игровой формоединицы включала бы в себя понятия **выражаемое** и **выражающее**, или "план содержания" и "план выражения" (Ельмслев).

Противопоставление двух понятий в модели игровой единицы "выражаемое — выражающее" противоречит убеждениям семиотиков и семиологов, говорящих о том, что знак не выражает, а означает. Если признать смыслоформы за единицы игрового языка и выражения (абстрактного и конкретного уровней), то модель их все же двуэлементна и

составляющими являются понятия выражаемое и выражающее. Кроме того, игровая формоединица — вовсе не знак в точном смысле слова. Игра творит "знаки", это — да, но "знаки" суть результаты функционирования действия в пределах любой игровой формы.

Знак лингвистики дан ей в словесной или письменной форме, он постоянен, изменения его закономерны. Игровая форма — "жизненна", она именно выражает, а не означивает.

Обратившись к театральной школьной и художественной практике, можно предложить такое понимание элементов модели: выражаемое — это "что?", а выражающее — "как?" Для современного актера одного направления "что я делаю?" гораздо важнее, чем "как я действую?", для другого направления на первый план выходит внешняя форма действия: "как я делаю?", а "что я делаю?" остается на втором плане.

"Как?" часто подсказывается театральным, игровым, профессиональным опытом, а "что?" всегда ставит проблемы отбора средств выражения. Смысл действия и существования актера на сцене ищется актером в реальной социальной действительности, в личном опыте переживания мира (вспомним слова Немировича-Данченко). Игра и театр могут творить и в "формах самой жизни", но не отказываются от форм, выработанных театром, если эти формы не противоречат устремлениям театра и самой реальной действительности, опыту зрителя и актера.

Итак, в модели игровой смыслоформальной единицы и лингвистического знака можно обнаружить некое соответствие. Тут следует упомянуть, что в лингвистике обнаружена не одна, а две модели знака. Коротко коснемся спора вокруг моделей знака, хотя мы и не пытаемся разрешить спор между семиотическим и семиологическим толкованиями моделей.

Оказывается, что модель знака с ее составляющими означаемое и означающее, предложенная Сосюром, противостоит модели Ч.Пирса (в переводе "Словаря театра" — Пейрс), добавившего "к этим двум понятиям (в его концепции — это репрезентант и интерпретант) понятие референта, то есть объекта реальной действительности, обозначенного знаками"[27]. Спор этот, как полагает Пави, возник с появлением работы Греймаса, стремившегося "выделить минимальные семиотические формы (отношения, единицы), общие для различных визуальных областей", и ин-

тересовавшегося возникновением и становлением значения форм[28]. Признание семиолога, что "театролог ...не может не описывать того, что он видит на сцене, он не может отказаться от установления связи между знаками и их референтами (не делая при этом из театра более или менее иконичную имитацию действительности, а из иконичности — критерий оценки театральных знаков")[29].

Хотя семиология и обращается к референтам знаков, но все же вынуждена оставаться в своих пределах понимания под знаком слово, а не действие, поскольку в театральных явлениях она лишь "выявляет оппозиции между различными знаковыми системами, выдвигает гипотезы об отношении между кодами, о фазовых сдвигах между сценическими системами, об эффектах выявления знака и о фокусировании". Речь, как выясняется в дальнейшем, идет не об игровых текстах, не об их построении, не о правилах языка игры, не о системе единиц языка, не о выражении — игровом акте актера или сценического коллектива, а о восприятии зрителя: "Понять спектакль — это значит суметь проанализировать его с точки зрения самых разных критериев — повествовательных: нарративных, драматургических, жестикуляционных и просодических"[30].

Поиски игрового языка как системы формоединиц предполагают начало поисков от той точки, где лежат условия взаимопонимания актеров — исполнителей и зрителей — участников игры.

О языке нет смысла говорить в случаях, когда между общающимися нет условий, обеспечивающих взаимопонимание. Чувашский и марийский языки имеют много общих терминов, но между мной и марийцем понимание возможно лишь при владении одним из нас и чувашским и марийским, или же обоими русским, или при посредстве переводчика. Но, скажем, мариец, русский и чуваш смотрят спектакль якутского Саха театра и даже при отсутствии перевода через наушники понимают спектакль и аплодируют ему. Вряд ли аплодисменты относятся лишь к внешней форме спектакля и похожи на приветствие в момент начала спектакля: раздвигается занавес, зажигается свет на сцене, а на ней декорации... Художник спектакля удовлетворен.

Мы вправе спросить: чему аплодирует зритель после

спектакля? Разумеется не формоединицам, "знакам" и "сценическим системам". Он не думает о них. Нельзя также ставить вопрос: форме или смыслу аплодирует зритель? Он аплодирует спектаклю, являющемуся формой и выражающему смысл. Он воспринял театральное произведение как нечто цельное и целое, как событие в его духовной жизни, которое есть, по сути, игровая форма события, лежащего вне его непосредственных материальных интересов.

Рядом с терминами "целое" и "событие" тут же возникают понятия "структура", "комбинация", "построение", уводящие нас от темы разговора — языка и единиц языка игры.

Можно сказать, что зритель понял "язык" игры, но это будет несколько неточным выражением. Зритель воспринял не систему игрового языка, а выражение, акты выражения и общения актеров на этом языке. Он воспринял "речь": построение, композицию, структуру формы произведения театрального искусства.

Язык как совокупность формоединиц здесь безусловно присутствует, но каждое произведение стремится к уникальности, к своему "языку", то есть строится по своим правилам. Язык реализуется в выражении, но в то же время существует вне произведений, в абстрактной сфере, одинаково принадлежа и исполнителям, и зрителям. В приводимой ниже цитате из Й.Старобинского (по Пави) структура, или сюжет, почти равна понятию язык (правила, коды): "Хорошо организованная структура произведения отсылает нас к сюжету, создающему структуру, а также к определенному культурному миру, к которому она присоединяется, добавляя ему чаще всего тревогу и вызов"[31].

Связи игровых явлений (театра, обряда, детских игр) со внешним миром налицо и никто их не оспоривает. Но функции внешнего мира не только в том, что он игру комментирует, толкует, наполняет содержанием ("...произведение всегда находится во взаимосвязи со внешним миром, который его комментирует"[32]), но и в том, что внешний мир, социальная действительность предоставляют игре языковой материал. Язык игры как система типовых формоединиц возникает, осваивается исполнителями и зрителями в самой реальной жизни. Из реальной жизни в

"жизнь" игры приходят типовые формы переживания событий реальными типами людей, их типовое поведение и типы их отношений.

Реальность, именуемая Игрой

"Реальность, именуемая Игрой, доступная восприятию любого и каждого, простирается в одно и то же время на мир животный и мир человеческий. Поэтому она не может опираться на какой-либо рациональный фундамент, поскольку разумные основания ограничивали бы ее пределы только миром человеческим. Существование игры не привязано ни к определенной степени культуры, ни к определенной форме мировоззрения. Любое мыслящее существо может немедленно представить себе эту реальность — игру, "играние" — как са-мостоятельное, самодовлеющее нечто, если даже его собственный язык не располагает общим словесным выражением этого понятия. Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру — нельзя"[33].

Хёйзинга не ведет речь о языке игры — нам ценны утверждения историка культуры об изначальности, реальности Игры и ее бесконечности. Для автора "Homo ludens" игра не имеет себе оппозиционной пары, как, например, жизнь противопоставима смерти. Игре противопоставлять нечего, потому что сама она рождается и возникает из противостояния, из состояния конфликта, из общения.

В обширной цитате речь не шла также об актах игрового выражения, единицах языка и выражения, о формах и форме игры, в ней игра в животном и человеческом мире является всюду и везде — там, где присутствует движение, взаимодействие, произвольное (*выляну*) или непроизвольное (*выляту*) сочетание разнородных или однородных элементов, явлений и фактов в природной или социальной жизни. Игре возможно противопоставить лишь отсутствие движения, взаимодействия, единичность; единица отрицает игру или делает ее невозможной. С точки зрения игры, Единица — это Ноль; Двоица — Единица, если она не Целое, порождающее Третье; Троица — это тоже Единица, если она замкнута.

Единица не имеет структуры, потому она — Ноль. Двоица в игре оправдывает себя как Целое лишь в случае порождения, возникновения в структуре движения, действия, результатом которого становится Третье. Игра завершится, если Третье останется элементом структуры Двоицы, даст возможность застыть Троице в ее единости. Распад и возобновление Троицы есть Игра. Единица стремится стать Двоицей ради порождения Нового Третьего, чтобы через него получить свою целостность в виде Троицы, не ведая о возможности распада, взрыва. Игра завершается Троицей и возобновляется с ее распадом. Игра — взаимодействие, движение "к" и "от".

В обрядовой практике игра появляется там, где есть вера в другого подобного мне, но живущего в другом пространстве, где есть потребность общения с Другим. Игра в собственном смысле появляется в человеческом пространстве, преображенном в Иное, населенном Иными существами (НЕ-Я исполнителей обрядов), но действующими в логике Я. Но эта игра возможна лишь в определенное время, движение которого в обрядовом сознании осмысливается как скачкообразное, а не линейное. Жизнь природы и человека проходит через ряд событий, воспринимаемых как катастрофические или, во всяком случае, конфликтоносные. *Тĕнчен урапи виҫĕ шăллă кăна, ҫапах та ҫаврăнса ҫитет* — "Колесо мира (Вселенной) всего-то о трех спицах (зубьях), а крутится (возвращается на свое место)", — говорят чуваши о своих переживаниях событий в личной, общественной и хозяйственной жизни.

События (а именно из них и состоит структура времени, кладут начало счету годам у чувашей: мужчины ведут счет от года призыва в армию или возвращения со службы, а женщины — от года выхода замуж) происходят вдруг, неожиданно: то, что следует за событием, есть жизнь, форма переживания события. Неожиданно начинается жизнь и наступает смерть, что отражено в загадке: *Чĕрĕрен вилĕ ҫуралать, вилĕрен — чĕрĕ* — "От живого родится мертвое, от мертвого — живое" (отгадка: яйцо). Человек живет от события к событию, т.е. между событиями: жизнь осознается как форма переживания прошлого и подготовки к будущему событию.

Чуваш "заброшен в мир", полный надежд и страданий,

объединенных одним понятием — терпение. Все изменится, но не вдруг. Надо терпеть, пережить "даже это" и выстоять, ибо может быть еще хуже. Надо выстоять посредством труда, ибо нет передТурă почетнее дела, чем труд земледельца. Тот, кто не трудится на земле, не выращивает хлеб своими руками, *пăсăлать* — "портится".

Надо выстоять также посредством обрядов, призывая на помощь Турă Великого, и всех других божеств, и духов предков, для чего нужно п р е о б р а з и т ь человеческое пространство в божественное, а еще лучше — строить дома, жилища, киреметища, ориентируясь по сторонам света, т.е. моделируя их как Вселенную — Жилище богов, придумать средства п е р е в о п л о щ е н и я в самих божеств и д е й с т в о в а т ь **как** божества в **их** Жилище.

Обрядовые формы, длящиеся от пяти минут до трех суток, — плоды древнейших поисков смысла происходящих в мире событий. Обряд — способ наилучшего, наиблагоприятнейшего изживания катаклизмов в природе, болезней скота и людей, событий в индивидуальном "календаре": рождения, свадьбы, ухода в рекруты, смерти и последующего перехода души через мост в Верхний свет, к Турă.

События в природной жизни, прежде чем оформиться в обряды и игры, пережиты в реальной действительности и осмыслены, "означены" смыслом. Как это происходило, не мне рассуждать, но думается, что мышление и формы процессов в природе, формы действий коллектива и индивидуума связаны между собой тем, что человек различает причину или повод (событие), процесс (форму события) и следствие (результат процесса). А процесс никогда не осознается как "дурная бесконечность", он имеет временные рамки, выраженные событиями или означенные любыми фактами, прекратившими процесс и положившими начало другой форме движения.

Если обратимся к обрядовой практике, то здесь наиболее очевидным и всеми признанным является положение, по которому любое реальное (природное, социальное) событие приобретает действенную форму, то есть событие буквально "рождает" обрядовое действо. Чтобы понять содержание обряда, достаточно обратиться к содержанию реального события.

Если не во всех детских играх и особенно не всегда в

театральных представлениях событие социальной действительности или мифологической, вызывающее ту или иную акциональную форму, находится на поверхности, то в лечебных обрядах, обрядах по поводу мора животных оно осязаемо, конкретно. Другое дело, что содержание явлений, или их значение, осмысляется не с научных, а с мифологических, религиозных позиций. Тем не менее "социальная драма" (Тэрнер), т.е. обрядовое действо, утверждена в пространстве практически-духовной деятельности в традиционной культуре, чтобы служить человеку средством познания мира истинных отношений между духами и людьми. Она являет человеку истинный мифо-религиозный образ событий.

В обряде и детских играх, тем более в театре мы выходим за пределы повседневности, или оказываемся на "грани двух миров". Означивать реальность — это значит конкретное возвести к абстрактному, материальное — к идеальному, реальное — к ирреальному, телесное — к духовному: "...Хочется того или нет, признавая игру, признают и дух. Ибо игра, какова бы ни была ее сущность, не есть нечто материальное"[34]. Моделировать реальность — это значит создавать ее условную форму. "Священный ритуал и праздничное состязание — вот две постоянно и повсюду возобновляющиеся формы, внутри которых культура вырастает *как* игра и *в* игре"[35].

Под вырастанием культуры в игре и как игра можно понимать и процесс создания, обогащения, изменения языковой системы игры, или накопления "словаря игровых формоединиц", то бишь "знаков". Следующая цитата подтверждает наше предположение: "Игра сразу фиксируется как культурная форма. Будучи однажды сыгранной, она остается в памяти как духовное творение или ценность, передается далее как традиция и может быть повторена в любое время, будь то немедленно, как детская забава, партия в трик-трак, бег взапуски, либо после длительного перерыва"[36].

Наши многочисленные обращения к труду Й.Хёйзинги могут вызвать протест со стороны театроведов, ибо Хёйзинга рассматривает игру как явление культуры, а не театра. Нам же кажется, что игра как форма выражения и форма произведения принадлежит театру, но в качестве языка принадлежит культуре. Как и любая знаковая система, *язык*

игры лежит вне форм его употребления, т.е. реализации. Но где?

Пример лингвистического противопоставления речи как процесса реализации языку, понимаемому как система объективно существующих, социально закрепленных знаков, позволяет нам предложить несколько оппозиций, раскрывающих содержание понятия игра.

Во-первых, воспользуемся такой схемой – "культура и игра". В данном противопоставлении игра есть язык культуры. Второй схемой будет "игра — выражение", где язык противопоставляется процессу реализации, конкретным моментам использования языка в акциональных формах взаимодействия. Третья схема — "выражение — форма": процесс реализации языка в конкретных формах выражения противопоставляется форме целостного игрового произведения.

Таким образом, игру следует различать как язык, форму выражения, форму произведения. Неразличение функционирования понятия игры в разных сферах и уровнях и открывает пути к "игровому", в полном смысле "несерьезному" отношению к самому понятию во многих случаях.

Те, которые рассматривают игру как "тренировку", "структурирование времени" и т.д., не признают ее языковых функций, отрицают функции художественные, потому от них ускользают определенные связи между формой произведения и реальной, культурной, социальной действительностью, на первый план выдвигаются психофизиологические толкования и объяснения. Игра будет противопоставляться ими труду как "несерьезное серьезному".

"Тот, у кого закружится голова от вечного коловращения понятия "игра — серьезное", может взамен ускользнувшего логического... обрести опору в этическом. Игра как таковая ...лежит вне сферы нравственных форм. Сама по себе она ни добра, ни дурна"[37].

Цитата опять-таки приведена с целью оправдания предпосылки о существовании языка игры. Только о языке можно говорить, что он ни добр, ни дурен, ибо лежит вне сферы форм выражения и произведения и представляется объективной и социальной системой, созданной культурой. Выводя игру из сферы нравственных форм, можно под ней подразумевать языковую систему, но акты выражения на этом

языке, произведения, созданные на нем, могут быть и дурными, и добрыми.

Если само существование игрового искусства, специфики театра до сих пор являются проблематичными, ввиду многообразия форм театра, сочетания в игре разнородных знаковых систем, то виной может быть также неразличение исследователями игры как языковой системы, формы выражения и целостного произведения. Многообразие форм и способность игры сочетать, строить отношения, придавать "системам" системность и искать в самой сочетаемости, а не в отдельной "системе", не в отдельном элементе, понятии и т.д. истину, не может быть поводом для "выведения театра" за пределы искусства. Известно, что Л.С.Выготский признавал игровую деятельность за один из основных видов человеческой деятельности. Нет сомнения, что теории игры, разработанные психологией и физиологией, социологией и медициной, также признают игру за определенную форму деятельности и выражения: "В любом научном исследовании, при любом научном подходе безоговорочно и повсеместно принимается за отправную точку мысль, что игра занимает важное место в жизни, выполняет в ней необходимую, во всяком случае, функцию. Многочисленные попытки определения этой биологической функции игры расходятся весьма значительно. Одним казалось, что они нашли источник и основу игры в потребности дать выход избыточной жизненной силе. По мнению других, живое существо, играя, подчиняется врожденному инстинкту подражания. Полагают, что игра удовлетворяет потребность в отдыхе и разрядке. Некоторые видят в игре своеобразную предварительную тренировку перед серьезным делом, которого может потребовать жизнь, или рассматривают игру как упражнение в самообладании. Иные опять-таки ищут первоначально во врожденной потребности что-то уметь или что-то совершать, либо в стремлении к главенству и соперничеству. Наконец, есть и такие, кто относится к игре как к невинной компенсации вредных побуждений, как к необходимому восполнению монотонной односторонней деятельности или как к удовлетворению в некоей функции невыполнимых в реальной обстановке желаний и тем самым поддержанию чувств личности[38].

Хейзинга усматривает в игре прежде всего свободную

деятельность: "Ребенок и животное играют, потому что испытывают удовольствие от игры, и в этом заключается их свобода"[39].

Если, признавая игру, признают и дух, то, видимо, эта свобода духа и игровая деятельность между собой тесно связаны и могут быть рассматриваемы в своем единстве как свободная деятельность духа. Так или иначе, свобода — первый наиважнейший признак и условие игры; вторым же признаком Хейзинга признает "выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность"[40]. Во временной сфере деятельности человек действует "понарошку", "как будто" и здесь "игра может подниматься до высот прекрасного и священного, где оставляет серьезное далеко позади себя", поскольку она не связана с удовлетворением "нужд и страстей", ибо лежит за рамками удовлетворения материальных устремлений.

Именно Хейзинга первым признал игру процессом "в себе и для себя": "...как временное действие, которое протекает внутри себя самого и совершается ради удовлетворения, приносимого самим совершением действия"; игра всегда есть форма в рамках временных действий, форма — в рамках пространства, форма — создаваемая действием человека. Она всегда несет в себе свое значение, свой смысл, будучи выражением условным — "как будто", "понарошку", "если бы" (Станиславский)."...Человеческая игра во всех своих высших проявлениях, когда она что-то *означает* или что-то *знаменует*, находит себе место в сфере праздника и культа, в сфере священного"[41].

Способность игры означать и нечто знаменовать, то есть представлять в наглядном виде, войдет позднее в семиотическую теорию: игра есть "означивание и моделирование реальности" (Пави).

Третий признак игры — изолированность во времени и пространстве; но изолированность игры в пространстве и времени создает условия для подхода к ней как к культурной и исторической форме, поскольку не только мифологическое, вымышленное, абстрактное время, но и время историческое участвует опосредованно в создании ее форм. "Игра начинается и в определенный момент заканчивается. Она сыграна. Пока она происходит, в ней царит движение, прямое и

попятное, подъем и спад, чередование, завязка и развязка"[42].

Метафорически можно было бы сказать, что игра как форма возникает из реальности, в которой "мерцают" единицы языка, складывающиеся в единицу цепочки смысла — в акты выражения, для того чтобы явить миру и человеку образ событий в мире и социуме в отношениях и сочетаниях разнородных элементов, которые она буквально вбирает в себя, чтобы зафиксировать в создаваемой ею форме. Элементы игровой формы (любого уровня) суть указатели времени ее возникновения и географии бытования. Формы игры несут этнознаковые функции.

"Любая игра протекает внутри своего игрового пространства, которое заранее обозначается, будь то материально или только идеально, преднамеренно или как бы само собой подразумеваясь. Подобно тому как формально отсутствует всякое различие между игрой и священнодействием, иначе говоря, священнодействие совершается в тех же формах, что и сама игра, так и освященное место формально не отличается от игрового пространства. Арена цирка, игральный стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синематографа, судное место — все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, освященные территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила. Этот как бы временные миры внутри обычного, созданные для выполнения замкнутого в себе действия"[43].

То, что относится к признакам формы по отношению к игре как к процессу выражения (творения, создания текста), превращается в закон — закон преображения реальной действительности в игровую, закон выявления противостоящих сторон, закон получения (обязательного) результата. Этим законам—правилам построения игровых текстов — подчиняются и детская игра, и обрядовое действо, и театральное произведение вне зависимости от временной продолжительности их, вне количества событий, выстраивающих сюжет, вне числа исполнителей.

Признаки формы, являемой в процессе созидания, сотворчества актеров/исполнителей и участников/зрителей, присутствуют и в единицах языка, существующих вне процесса выражения. Эти признаки относятся к абстракциям, которые даже трудно представить типовыми или типичными,

ибо ни один конкретный тип единицы выражения не исчерпывает абстрактную единицу языка в ее "глубинном содержании", тем не менее каждый тип единиц выражения владеет признаками абстрактной единицы языка. Абстрактно-теоретическая система языковых единиц игры сопрягается с такой же абстрактной, лишь помыслимой, но эмпирически доказуемой системой типичных для человека и общества событий.

Типичные факты, события, явления — это явления, события, факты, повторяющиеся в жизни индивидуума и общества. Повторяясь, они обусловливают типичную форму действий и отношений между собой людей определенного времени и культуры. Повторяясь, они выказывают некую закономерность в своей последовательности, характерную и типичную для цикла жизни природы, социума, человека. В обрядовой деятельности циклично повторяющиеся события очень давно приведены в регистры, отмечены и осмыслены, оформлены в действиях и действах, рассказаны в мифах и сказках, "спрессованы" в пословицах, загадках, толкованиях снов и т.д.

Цикличные события являются общими для всего человечества, вне зависимости от рас и типов культур. Различия касаются акциональных форм событий: в каждом типе культуры, у каждого этноса форма переживания людьми событий могут быть различными в своих действиях.

Для теоретического осмысления факта существования абстрактной системы языковых (акциональных) формоединиц игры придется привести ряды типичных событий в некую систему, признать существование типов "событийных" систем и, что не менее важно, попытаться привести в систему сами акциональные формы как типичные формы переживания людьми событий. До создания каких-либо систем акциональных форм переживания людьми событий еще очень далеко, но важно осознать существующие связи между событием и его акциональной формой. Что касается обрядовых действ, то просто невозможно отделить событие в объективной действительности от его формы в действиях людей, первое "отдать" философии, а второе — этнотеатроведению; нельзя также отделить функцию и оставить ее в области религиоведения, психологии, физиологии, педагогики и медицины, а форму, в которой проявляется функция,

отнести к этнотеатроведению.

Система языка игры лежит вне форм выражения и произведений игры, обосновать ее как означающую систему можно лишь на признании существования связей между событиями (реальными или вымышленными) и действиями людей. Возможно, что одной из таких единиц языковой системы игры будет "агон" — "состязание, соревнование, приобретающее множество форм выражения в детских — молодежных играх, присутствующее в обрядах старших как элемент. Именно этому элементу самое большое внимание уделено Хейзингой в его "Homo ludens".

"Агон" как форма взаимодействия людей между собой присутствует не только в игре, но и в других сферах человеческой деятельности и творчества. Именно признак состязательности, соревновательности, присутствующий во всех сферах деятельности, и позволил Хейзинге представить "агон" как игровой элемент культуры.

В случае употребления "агона" в игровых произведениях нельзя, видимо, все свести к этой форме, т.е. любую игру определить как агональную. Потому что игровая форма произведения определяется нами через событие, вызвавшее ее к жизни в рамках творчества. Если же обратим внимание на эту несомненную связь игровой формы с породившим ее событием, то состязательность — агональность предстанется лишь в качестве приема построения игровых форм, а не единицей, или минимальной формой игрового выражения и языка. То есть "агон" не может быть признан акциональной, или действенной формой переживания события, ибо нет такого события, как "агон". Соревнования, состязания и т.д. могут стать событиями в жизни общества, но формы переживания обществом этих событий не приобретают игрового, действенного выражения. Сами же состязания, наоборот, могут проходить в единственно акциональном выражении и формах.

В то же время без агональных элементов многие игры просто немыслимы. "Догонялки", "поимки" и т.п. — к чему же отнести эти формы "агона"? К единицам выражения, к единицам языка или к игровым формам произведения? Если признаем их единицами выражения, то следует задаться вопросом: а какими эти формы могут быть на абстрактном

уровне — в системе языковых единиц? Если же признаем формой произведения, то обязателен вопрос: какое событие воплощает собой эта форма произведения?

Ответ как бы напрашивается сам собой: "агон" как прием, средство, инструмент относится к сфере языковой системы, являющейся нам на конкретном уровне выражения в самых различных формах, и не является формой произведения игры. Потому и труд Хейзинги "Homo ludens" представляет огромный интерес для будущих исследований языка игры как системы абстрактных социально закрепленных действенных формоединиц. Например, в игре *Юпалла* — "В столб" (*юпа* — намогильная стела, столб) — дети попарно берутся за руки и выстраиваются друг за другом колоннами. Впереди всех стоит Юпа. Последняя пара хлопает в ладоши, и, разъединенные строем, дети бегут в голову колонны, где вновь берутся за руки. Юпа должен кого-нибудь из них схватить до воссоединения пары перед ним. Поймает одного — встанет в пару с ним, нет — останется выполнять роль Юпа. Пары одна за другой бегут и становятся в голове колонны, которая постепенно продвигается вперед.

Казалось бы, дети просто соревнуются в ловкости и силе. Но не все так просто. Само название игры *Юпалла* (или *Çунăк юпалла* — "В обгорелый столб") отсылает к образной семантике намогильных *юпа* — скульптурных изображений усопшего. Здесь явное воспроизведение в действиях такого события, как "воскрешение", "оживление" усопших, приходящих на весенние праздники к живым через мосты — *кĕпер*, положенные во время обряда Юпа (Провожания души). Движение всей группы участников вперед указывает, что юпа провожается до границы, обозначенной заранее.

Но во время игры происходит и обратное событие: "умерщвление", "онемение". Эти два события чередуются в действиях, а кое-где используются и дополнительные средства: слово, хлопки. Так, хлопки заменяются словами *Чĕрĕ пул та йĕрĕ пул* — "Будь живым, будь ловким" или "Стань живым, стань ловким". Тот "столб" — юпа — оживет, который сумеет поймать, но останется "мертвым" (в роли юпа — усопшего), если не поймает никого из пары.

Любопытно, что, по данным Белковой Зои Ивановны,

из дер. Анаткас-Хапăс (Анаткас-Абызово) Вурнарского района Чувашии, эта игра — *каялла шумалли*, т.е. предназначена "для движения назад". В этом варианте игры бег начинает пара, находящаяся непосредственно за спиной Юпа, в голове колонны. Бегут они вперед. Если Юпа поймал одного из них, то новая пара становится в конец колонны; если Юпа никого не поймал, то бегущие берутся за руки и становятся позади — таким образом колонна двигается назад. Юпа становится на прежнее место, разрыв между колонной и им увеличивается на шаг.

В отличие от *каялла шумалли* в той же деревне были игры *малалла шумалли* — "с движением вперед", например, *Кĕперле* — "В мост", в которую играла молодежь. Кĕперле входила в цикл весенних игрищ *Вăйă*, и ее примечательность в том, что ею заканчивались все игры и песни. В завершение ночных веселий требовалось своеобразное провожание некоего "духа" до *чикĕ* (земельных границ деревни). Девушки и парни выстраиваются шеренгами, лицом друг к другу и запевают песню. Один из игроков, оставшийся без партнера, берет за руку одного из соседней пары, они вдвоем проходят между шеренгами и становятся в метре от других впереди. Оставшийся без пары проделывает то же самое. Таким образом колонна продвигается до границы земель. Здесь игра заканчивается, и молодежь расходится. В деревне Сосновка (Татарстан) такая игра наблюдалась нами в *Уяв ăсатни* — в праздник Провожания уяв из деревни. Движение называется здесь *пĕр çын урлă* "через одного человека": шеренга одна, каждый оставшийся крайним берет себе в пару не рядом стоящего, а его соседа. Так провожают уяв, выстраиваясь в шеренгу и проходя парами перед всеми.

Семантическая связь движения парами "пĕр çын урлă" в Кĕперле налицо, тем более, что Уяв также провожается до границы земли — в сторону другой деревни, лежащей к западу от своей. Уяв движется только вперед, беспрерывное движение по относительно прямой линии чередуется с движениями по кругу.

Само различение игр по признаку движения колонн, шеренги вперед и назад говорит о том, что они разделялись не по акциональной форме, а по признаку направленности движения, и направленность диктовалась обрядовой ситуа-

щией — Приводом Уяв в деревню или его Проводами. Так же, видимо, "приводились" и "провожались" духи предков с открытых святилищ под названием киремети, о чем говорит ряд названий детских игр: *Юпалла, Çунăк юпалла,* молодежных — *Кĕперле* и *Пĕр çын урлă.* Элемент состязательности встречается лишь в детских играх.

Мы не готовы идентифицировать какого-либо участника молодежных пар с духом Уяв или предков в играх Кĕперле и на хороводах, но детские игры однозначно подчеркивают в своих названиях, что впереди стоящий есть Юпа, т.е. персонаж, в котором воплощается дух предков. Главное правило для Юпа — это не оглядываться назад. Пара бегущих может подкрадываться из-за его спины так тихо, что он не успевает их заметить и помешать соединению их рук. И еще что очень важным кажется нам в детских играх — это смена детей ролями. Правила предусматривают, что Юпа остается на месте, если никого не поймает. Это значит, что он не ожил и не двигался вперед или назад. А если поймал, то это семантически означает оживление и, следовательно, колонны детей продвигаются или в направлении "деревни", или в сторону от нее.

Тут пришлось воспользоваться кавычками, ибо дети, в отличие от молодежи, не выходят (или не доходят) до границы земель. Они просто заранее определяют пределы движения, и никто за эту черту не должен переходить, спасаясь от Юпа, иначе сам окажется в роли Юпа. Если же никто из них не нарушил правила, а исполнитель "главной роли" три раза подряд никого не сумел поймать, то его "женят". Для этого колонны распадаются, отделяются пятеро из участников игры и распределяют придуманные ими имена по пальцам одной руки кого-либо. Потом подходят к исполнителю роли Юпа, предлагают выбрать "невесту" (среди имен, распределенных по пальцам, встречаются имена реальных старых людей деревни или нарицательные: слепая старуха, слюнявая старуха, горбатая старуха, хромая старуха, недобрая старуха и т.д.).

Исполнитель роли Юпа указывает на один из пальцев в сжатом кулаке, и все смеются: "А! Горбатую выбрал" — и до окончания игр, то есть на целый день или часть дня будут к нему обращаться: "горбатая старуха". Если же кто назовет

его по настоящему имени, то название "горбатая старуха" перейдет на него.

"Женитьба", "переименование" — все это также указывает, что Юпа — это персонаж, а не просто функциональная фигура в игре. "Женитьба" ускоряет переход Юпа границы, на которой он уже существует как самостоятельный дух в своем пространстве: все горбатые, слюнявые, хромые и слепые живут в ином, нечеловеческом мире.

Кĕперле и "пĕр çын урлă" зафиксированы как формы движения вперед, но они могли существовать и в качестве формы для движения духов "назад", то есть в направлении деревни, но лицом к месту своего "пребывания". В движении вперед духи провожаются обратно из села — также лицо их должно быть обращено к месту их "пребывания". И в этом движении не должно быть ни перерыва, ни также разрыва между сцепленными руками участников хоровода, когда они двигаются одной линией. Разрыв сцепленных рук встречается лишь при переходе к движению "пĕр çын урлă".

Игра Кĕперле — очень спокойная по форме движений. Здесь сочетаются стояние на месте одних и движение пар с конца колонны к голове между стоящими лицом друг к другу участниками: они как бы проходят "сквозь строй".

Никакого элемента состязательности в форме движений нет и не может быть, потому детские и молодежные игровые формы отличаются приемом исполнения, а не смыслоформой. Смыслоформа везде одна и та же: форма движения спиной назад к деревне означает привод духов, а движение вперед лицом от деревни — их выдворение, провожание.

Агональность в сравниваемых игровых формах движения как бы является характерной чертой детских игр, а величавость, медлительность — характерной чертой девичьих хороводов, отдельных эпизодов или отдельных смыслоформ.

Почему мы столь уверенно толкуем семантику данных игровых формоединиц? Можно выстроить ряд примеров из обрядовой жизни, доказывающих нашу догадку об их семантике. "Движению вперед" — *малалла шумалли* и "движению назад" — *каялла шумалли* как народной классификации можно верить хотя бы потому, что существуют праздники Привода Уяв в деревню (ныне совершается 22 мая) и Прово-

жания Уяв из деревни. Последний эпизод Провожания со свадьбой (условной) молодой пары называется "Уяв пăрахни" — "Бросание Уява", "Оставление Уява".

Кроме того, на два великих родовых богослужения — *Калăм* и *Кĕр сăри*, называемых *Чӳклеме*, "приходят" предки с киреметищ. К их "приходу" убираются жилища, очищаются от мусора улицы и дворы. Предки и усопшие "приходят" также на похороны и на праздник Провожания души усопшего — Юпа, и их не только встречают, но и провожают.

Мы часто говорим, что праздники являются большими событиями, ожидаемыми событиями и т.д. С точки зрения игры, это вряд ли правомерно: праздник является переживанием события, а не событием. Событие предшествует празднику. Праздник — это ситуация, вызванная или порожденная событием в природной, социальной или индивидуальной жизни. Детские, так называемые "традиционные", игры связаны с обрядовым календарем, соблюдаемым старшими. Обрядовый календарь — это календарь событий, цепи событий, совершающихся с циклической последовательностью, вызывающих ситуативные формы переживания людьми в своих действиях всей цепи событий.

Известно, что одно и то же событие находит свое объяснение и толкование в самых разных видах и формах народного творчества. Игрово-действенные формы народного творчества суть ситуативные, постсобытийные, условные оформления реальности, перевод ее "во вторичную моделирующую систему".

Употребление слова **событие** как термина или понятия в театроведческой литературе столь широко, что не остается места для понятия игровой формы, — все это признается событием и действием. Это неразличение события и его акционально-игровой формы переживания в постсобытийной ситуации, созданной людьми, позволяет рассматривать игровые явления или как "цепь событий": драки, поцелуи, погони, убийства, рождения, смерти, или же как "практическую психологию".

Там, где событие, — реальное или условное, — не лежит на поверхности, трудно объяснить и саму форму действий людей в условной ситуации. Потому детские игры во многих случаях не поддаются семантическому анализу, моло-

дежные объявляются формами досуга, а обряды старших интересуют лишь религиоведов и этнографов, хотя они приурочены к обрядовому календарю, т.е. к определенным событиям в реальной действительности.

Событием в игровых явлениях мы называем то, что стремится через ситуативную форму переживания к своему завершению. Событие прекращает один процесс и вызывает другой, потому его можно признать "толчком", остающимся вне своей формы осуществления, становления в игровых действиях людей. Событие стремится к результату, завершается и кладет начало другой акциональной форме переживания, тем самым результат протекающего процесса становится событием новой формы. Из этого можно сделать вывод, что ситуативную форму игрово-действенного переживания можно признать за явление постсобытийное и предсобытийное, но не само событие в игровом процессе.

Если событие признать за "извержение" смыслов, "идей" и т.д., то в ситуативной форме появляются именно эти смыслы, "идеи", вокруг которых "наращивается" тело формы. "Наращивание", явление формы возможно лишь благодаря действию — это оно объединяет, сочетает, приводит к согласию частей, или материальных элементов средств выражения, ради получения смысла данной формы. Таким образом, событие присутствует в игровой форме в виде объекта действия, или выражения, или объекта общения играющих. "Событие — ситуация — результат" — формула процессуальной игровой акциональной внешней формы.

Событие — объект действия — результат (продукт) — семантическая формула внутренней стороны игровой формы.

Следовательно, событие — это не сама игровая форма и не сам результат. Если игра есть "инобытие и тайна" (Хейзинга), то она есть инобытие события и его еще не достигнутый результат.

В игровой сфере событие — это то, что получает свою акциональную форму выражения. Событие несет смысл. Все, что не имеет важного значения и не получает своей игровой формы выражения, — вне игры и смысла, вне познающего духа человека.

Таким образом, исследования игровых форм предполагают обращение к семантике события и результативному

значению действия. Погружение в семантические глубины игровой формы заставляет задерживаться как на смысловой стороне события, предшествующего обряду, так и на значении результата, добываемого действием. Смысл игровой формы оказывается трехчленным.

Связи игровой формы (или обряд игровой формы) с событием и результатом наиболее четко прослеживаются в лечебных и календарных, земледельческих обрядах. Потому гипотетический реестр единиц игрового языка как системы может быть обнаружен именно в сфере народного творчества. Именно здесь каждую единицу можно рассмотреть как единство выражаемого и выражающего (означаемого и означающего).

Если то, что игра оперирует смысловыми акциональными формами как единицами системы своего языка и с их помощью создает произведения своего искусства, существующие "в себе и для себя", то это будто бы отрицает всякую ее связь с реальной действительностью, с процессами в повседневной жизни, и это ставится ей в упрек, становится поводом для объявления игры "забавой", "развлечением", "тренировкой" и т.д. Но для нас оно приобретает совершенно обратный смысл, а именно что игра является видом деятельности и искусства, что его произведения полны смысла и содержания при внешней "жизненной" форме.

Игра есть свободная духовная деятельность. "...Мы можем...назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как "невзаправду" и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, — свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени , протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой"[44].

Хейзинга не рассматривает, 1) что вызывает игровую форму, т.е. какое событие лежит в ее основе, что служит основанием формы и содержанием ее, 2) не различает форму, язык и выражение игры. Для него игра — "элемент

культуры", способствующий и сопутствующий ее развитию. И этот элемент — "формальный", то есть имеет форму и только как форма может участвовать в развитии и движении истории культуры.

Для Хейзинги игра — "временный мир внутри обычного", в котором по особым правилам создается и выполняется замкнутое в себе действие. Игра есть борьба, то есть протекает в конфликтной форме и имеет цель: "Игра есть борьба за *что-нибудь* или же представление *"чего-нибудь"*"[45]. Можно было бы сказать, что борьба и наглядное представление, понимаемые Хейзингой как функции, суть содержание игровой формы, именно "за что-нибудь" и представление "чего-нибудь" кажутся нам средством содержания и формы игровых явлений.

Называя игру реальностью, признавая ее как элемент культуры, Хейзинга дает нам возможность рассматривать игру прежде всего как форму языковую: значимую и значащую. Именно Хейзинга утверждает нас во мнении, что игра, будучи инобытием и тайной, значащей и значимой формой, имеет непосредственную связь с бытием реальным. Игра ставит человека в центр этого бытия с его ответственностью за наглядное представление борьбы "за что-нибудь" и за содержание этой борьбы. Хотя Хейзинга и не связывает игровую форму с порождающим ее событием, игра для него есть мост между культурой, познанием, эстетикой и реальной действительностью. Истинный образ явлений возможно получить лишь в истинно свободной от непосредственных нужд и материальных интересов форме деятельности, но от человека, участвующего в игре, требуется подчинение правилам, созданным самой природой и свободным духом. Игра для него есть свободное и волевое участие в событиях, поле альтернативных решений и выхода из дурной детерминированности.

"Инобытие и тайна игры вместе наглядно выражаются в переодевании. Здесь достигает законченности "необычность" игры. Переодеваясь или надевая маску, человек "играет" другое существо. Он и есть это "другое существо"! Детский испуг, бурный восторг, священный ритуал и мистическое претворение неразлучно сопутствуют всему, что есть маска и переодевание"[46].

Классификация игр Роже Кайуа

Факт, что игра есть и язык, и акт выражения, и акт общения, и форма произведения, не может быть никем оспорен, но осознание игры во всех ее "ипостасях" затрудняется ее многообразием. Этим можно объяснить способ типологизации игр у Роже Кайуа, из которого можно вывести, что под игрой понимается и форма произведения, и форма общения, и форма выражения. Жан дЮрмессон называет типы Кайуа "категориями", поскольку классификация не основана на общем признаке. А такого признака нельзя и требовать, поскольку рассматриваются и группируются разные уровни понятия игры.

Мир игры обрамляется Роже Кайуа двумя полосами: paidia "детство" и ludus — от латинского "игра". Типы игр находятся под влиянием того или другого "полюса". И здесь игра также объясняется психофизиологическими потребностями человека играющего, поскольку полюса, с одной стороны, указывают на "изначальную способность к импровизации и веселью", а с другой — на тягу человека играющего "к непредвиденным, но преодолимым препятствиям"[47]. Так, между "полюсами" находятся игры, группируемые вокруг понятий **агон** — состязание, **алеа** — случайность, **мимикри** — подражание, **илинкс** — головокружение.

К группе мимикри относятся "детское подражательство, маска, карнавальный костюм, театр"[48]. Детское подражательство и маска ближе к полюсу "детства", а карнавальный костюм и театр — к полюсу "лудус".

Под "детским подражательством" нельзя понимать ни форму произведения, ни язык, ни форму выражения в точном смысле слова. Оно скорее всего относится к способности детей подражать действиям взрослых, животных, птиц и т.д. Маска также не является формой, языком, актом выражения — она лишь средство для определенного типа перевоплощения, как, впрочем, и "карнавальный костюм". Включая в эту группу и театр, Кайуа имеет в виду прежде всего способность и призвание театра "подражать" и ничего более. Театр и детский коллектив способны подражать, с этим можно согласиться, но маска и карнавальный костюм сами по себе не обладают способностью подражать. Они

"участвуют" в карнавалах и святочных действиях как средства перевоплощения, прием выявления персонажа, "сокрытия" реального ради "открытия" иного. Их скорее всего следует классифицировать как средства выразительности. Но есть культуры, которые обходились без таких средств. Например, чувашская обрядовая практика не имела масок. А там, где они существовали, они прикреплены к Святкам — празднику детей, появившемуся под явным воздействием культур иных народов, марийцев, мордвы, русских.

Пави совершенно верно сказал о типологии Кайуа, что здесь группируется все то, что "мы интуитивно подразумеваем (по крайней мере в западной перспективе) под *игрой*"[49], и принял к сведению лишь понятие, вокруг которого группируются средства и "способности": "...Со времен Аристотеля театр существует ради имитации действий людей. [...] Актер всегда прибегает к persona (маске), даже если он указывает на нее пальцем"[50].

Тут же Пави мимоходом упоминает о мимесисе — имитации или изображении чего бы то ни было[51] и связывает его с человеческими событиями: "...Если рассматривать *мимесис* не как фотографическое воспроизводство реальности, но как транспонировку (абстракцию и воссоздание) человеческих событий"[52], то мимикрия и мимесис взаимно объясняют друг друга. Можно лишь добавить, что мимикрия и мимесис могут выражать как способности человека подражать, имитировать, транспонировать человеческие события и абстрагировать их, так и служить, как способности, материалом игрового творчества.

В следующий тип, названный **агон**, игры объединены по признаку присутствующего в них элемента состязания: "бег, борьба и т.д., бокс, фехтование, футбол, шашки, шахматы"[53]. Из них первые три: "бег, борьба и т.д., бокс" — ближе к полюсу "**детства**", а последние — к **лудусу**.

Пави прав, говоря, что "соперничество, комический или трагический конфликт — одна из основных движущих сил драматического жанра"[54]. Но Кайуа не предполагает здесь типологию драматического жанра, а лишь утверждает, что в данных "формах" игры существует элемент состязательности, обнаруживаемый и в театре, т.е. в драматическом жанре.

Эта категория отсылает к понятию "процесс выражения", но ни бег, ни фехтование и др. в таком абстрактном понимании не представляют форму борьбы, актов, производимых в этой борьбе.

Куда отнести тип игр, объединенных понятием **илинкс** (головокружение): "карусель, качели, ярмарочные аттракционы, лыжи, альпинизм"[55]? Поскольку признаком группировки служит физическое головокружение, Пави полагает, что "театр...прекрасно симулирует головокружительные психологические ситуации"[56]. По его словам, илинкс относится не к самой игре, а к ее восприятию зрителем.

Следующую группу — **алеа** (шанс, или случайность), куда входят "считалка, орел или решка, пари, рулетка, лотерея"[57], можно признать формами создания игровой ситуации или ситуационными формами начала игры. Если согласиться с Пави, то хэппенинг, как особый вид театрального или игрового творчества, можно отнести к этому типу, поскольку вводит "игровую случайность в "перфоманс""[58]. Случайности широко встречаются в практике театра: падает декорация, актер опаздывает на выход или забыл подать реплику, актриса сорвала голос, танцовщик упал и т.д. Все эти случайности актеры стараются "оправдать", то есть "приобщить" к игровому тексту, пытаясь сохранить логическую последовательность действия роли.

Характерные признаки "полюса детства" — шум, возбуждение, смех; "полюса лудус" — пасьянс, кроссворд (правда, насколько последние являются характерными признаками чего-либо, трудно сказать). Где-то посередине между "детством" и "лудусом" — "бумажный змей"[59]. Тут, однако, трудно уловить, что имеется в виду: бумажный змей — средство игры, бумажный змей — название игры или что-то другое?

Театральные и жизненные сценарии Эрика Берна

Игра изначально идеологична и психологична, но это не должно увести нас в область "чистой" психологии и идеологии, хотя в содержание игры входят и характеры персонажей/исполнителей, и их представления о жизни.

Там, где речь идет о языке игры, психология и

идеология (мифология) отступают на задний план, поскольку язык как означающая система стоит вне психологии и идеологии. Лишь моменты выражения на этом языке, сами игровые акты и формы произведения раскрывают смысл межлюдских взаимодействий, социальную и психологическую детерминированность поведения людей и т.п. А язык игры лежит вне морали и нравственности, эстетики как система, с помощью которой человек создает этические и эстетические ценности.

То, что психолог и психотерапевт обнаруживают игры и игровое общение (трансакции) в реальной сфере общения и взаимодействий людей, нас не удивляет, поскольку и театральная практика, и медицинская сталкиваются с типами людей и типами взаимоотношений. Понимание игры в психотерапии и в обыденном восприятии почти одинаково. "Люди, — как полагает Эрик Берн, — постоянно озабочены тем, как структурировать свое время"[60]. И в операциональном аспекте структурирование времени, по мысли психолога, можно назвать "планированием". Планирование, или структурирование, времени можно рассматривать со стороны материальной, социальной и индивидуальной.

Материальное планирование — это прежде всего работа, практический метод структурирования. "Материальное планирование не является социальной проблемой", потому "оно интересно лишь в той мере, в которой подобная деятельность порождает основу "поглаживаний", признания и других, более сложных форм общения". Структурирование времени появляется в виде "социального планирования", под которым подразумеваются "ритуальные или полуритуальные способы общения"[61]. К социальным формам планирования относятся и такие формы, как "времяпрепровождение".

Игры, в собственно психологическом (или обыденном) смысле слова, появляются на уровне "индивидуального планирования", или структурирования времени. Именно индивидуальное планирование изучает Эрик Берн в книге под названием "Игры, в которые играют люди..." Психотерапевт признает за играми характер "инцидента": "...**Индивидуальное планирование**...может привести к инцидентам. И хотя эти инциденты на первый взгляд кажутся

случайными (именно такими чаще всего они представляются участникам), все же внимательный взгляд может обнаружить, что они следуют определенным схемам, поддающимся классификации"[62].

Одними из таких схем являются "жизненные сценарии", закладываемые в человеческую психику с раннего детства: "Сценарий предполагает: 1) родительские указания; 2) подходящее личностное развитие; 3) решение в детском возрасте; 4) действительную "включенность" в какой-то особенный метод, несущий успех или неудачу; 5) убежденную установку, или, как принято говорить, вызывающую доверие убежденность"[63]. Игры, таким образом, заполняют жизненные сценарии индивидуумов, они же являются причинами инцидентов и способом их разрешений. Основой же игры признается "структурный голод".

Рассматривая психологию человеческих взаимоотношений, Берн признает, что "времяпрепровождение и игры — это ... только суррогат истинной близости.[...] Именно поэтому их можно характеризовать как острые формы взаимоотношений"[64]. Времяпрепровождению и игре как "суррогатам" противостоит понятие "истинной близости", под которой понимается "акт любовных, интимных отношений".

Своеобразным структурированием времени являются и театральные сценарии, сопоставляемые с жизненными сценариями. "Театральные сценарии в основном интуитивно выводятся из жизненных сценариев. Лучший способ это осмыслить — рассмотреть связи и сходство между ними". Со времен З.Фрейда одной из любимых тем психологии является тема инцеста, так называемый "Эдипов комплекс". Э.Берн включает эту тему как общую для жизненных и театральных построений. "Большинство других сценариев также можно найти в греческой драме и мифологии. Позже люди выделили и записали более домашние, узнаваемые нами модели человеческой жизни"[65].

Интерес психотерапевта всегда направлен на отдельную личность, на пациента. Он анализирует "трансакционные сценарии или игры", хотя его должна привлекать и "суть интриги", а также все "действующие лица" из окружения пациента. Но с выводом психолога вряд ли

можно согласиться во всех случаях. Например, Берн утверждает, что "и психотерапевту, и театральному критику ясно, что Медея расположена к убийству своих детей и сделает это, если кто-то не сумеет ее отговорить. Обоим также ясно, что если бы она жила в наше время и ходила бы еженедельно в терапевтическую группу, то известной нам истории могло бы и не произойти"[66]. Нельзя не согласиться с тем, что современная западная драматургия пользуется психоаналитическими моделями.

Театральные и жизненные сценарии совпадают, и это доказывается Берном на основании получаемого в процессе театральной и жизненной игры некоего результата. Как он говорит, "определенное течение жизни в основном имеет предсказуемый результат, если, конечно, на жизненном пути нет помех и препятствий"[67]. В таком случае и исследователя жизни, и аналитика игры, и сценариста, и режиссера с коллективом актеров должны интересовать именно "помехи и препятствия". Потому что игра как художественная деятельность не стремится к сохранению чистой, научно-абстрактной модели сценариев, а лишь пользуется ими (даже в обрядовой деятельности заметны изменения, и они зафиксированы в самих акциональных текстах), а направлена на овладение той реальностью, которая окружает человека и представляется как цепь событий.

Мы не хотим этим доказывать отсутствие сценариев вообще. Они безусловно существуют. Существуют формы трансакций, взаимоотношений, взаимодействий. Но одна сфера изучения взаимодействий — театральная — связана с другой областью исследований — психоанализом — на основе самой реальной жизни, и обе они обращены к реальным людям, и объединяет их интерес к некиим повторяющимся с логической последовательностью формам выражения, под которыми для нас скрывается язык игры, растворенный в реальности, пока не осмысленный как язык, как система означающих акциональных формоединиц, выражающих смысл и значение трансакций как пост- или предсобытийных явлений, имеющих определенные семиотические границы.

Театр и психоанализ схожи тем, что предметом их

исследований является язык действий, типовые формы поведения людей в типичных ситуациях. Психотерапевт и психолог не называют, но указывают на существование такого языка, который еще не осознан в театроведении, но существует в социальной и художественной реальности. Не все формоединицы взаимодействий вошли в греческую трагедию, в мещанскую драму и комедию, в современные пьесы. Это доказывает лишь то, что формы взаимодействий, поведения людей в жизни богаче форм языка, используемых театром. Язык как система имеет свои границы, продиктованные внеигровыми факторами, характерными для каждой эпохи, но формы реализаций языка могут быть бесконечными.

Психотерапевт и призван на то, чтобы люди, приходя к нему на прием, смогли выработать с его помощью "хороший сценарий" и стерли со своей памяти "плохой сценарий", заложенный еще до рождения. Но из "плохих сценариев" жизни древнегреческие авторы и Шекспир получали великолепные "театральные сценарии".

Нельзя не согласиться с психологами и психотерапевтами в пункте, где они говорят о наличии и в жизни, и в театре определенных типов людей — "роли хороших людей и злодеев, счастливцев и неудачников", — "эти четыре типа, объединенных иногда в две роли", присутствуют и там, и тут, говорит Берн[68]. Количество типов может быть и увеличено, суть не в этом, а в том, что типы эти сами по себе "не проявляются". Характеры людей познаются через их действия, а действия вызываются событиями, и характер действий определяется как психофизическими способностями человека, так и его целями, устремлениями. Помехи и препятствия раскрывают характеры, но не всегда характеры являются источниками помех и препятствий, вспомним хотя бы различение "комедии характеров" и "комедии положений" в театральной практике и теории драмы.

Э.Берн, кажется, настолько влюблен в театр, а именно в литературу о театре и драматургию, что при проведении сценарного анализа внимание уделяет более словам, чем физическим поступкам (или же для него слово есть поступок, действие?). "Все сценарии, театральные или из реальной

жизни, в сущности, представляют собой ответы на фундаментальный вопрос человеческих взаимодействий: что вы говорите после приветственных слов? Например, драма Эдипа и вся его жизнь вращаются вокруг этого вопроса. Встречая любого человека старше себя, Эдип первым делом его приветствовал. Следующее, что он чаще всего делал, будучи движим своим сценарием, это задавал вопрос: "Померяемся силой?" Если встречный ...говорил "да", то Эдип отвечал "отлично!", ибо теперь он нашел того человека, с которым знает, как вести себя дальше"[69].

Берн не говорит, кто заложил в Эдипа его жизненный сценарий: родители, традиции, или же этот сценарий вовсе не жизненный, а мифологический? Со своей стороны мы не можем предложить какой-либо ответ, ибо там, где родители, там и звезды, а где звезды, там и боги, где боги — там судьба, рок. Мы не занимаемся астрологией и влиянием звезд на события и характеры людей. Нам важны сами события, как "глобальные", так и частные, относящиеся ко внутренней жизни человека, к его мыслям и чувствам. Мысли и чувства в игровой сфере интересны настолько, насколько являются предметом выражения в действиях человека, в его поведении.

Гораздо интереснее для нас, что сценарии раскладываются Берном на серию трансакций, "как ряд стимулов и реакций"[70]. Стимулом, вызывающим реакцию, в общении может быть все, что угодно: слово, действие, жест, мимика и т.п. Реакция прежде всего оформляется действием (словесным, физическим, мимическим, жестикуляционным и т.п.). Таким образом, по формуле "стимул—реакция" происходит как бы обмен (словами, действиями, жестами и т.д.), — казалось бы, налицо акт общения. Модель общения двуэлементна: он и она, субъект общается с субъектом. Но вряд ли эта модель удовлетворительна, если даже рассматривать ее с психологической стороны, а с игровой — тем более. Чтобы каждый "атом" (или "звено", или "сегмент", или "кусок") процесса приобрел смысл, необходим такой элемент, как объект или предмет общения, связующий собой субъектов общения с их целями, интересами, намерениями.

Для прояснения нашей мысли воспользуемся работой

Берна, в объяснении своей теории сценариев и моделей общения обращающегося к мифологическим сюжетам. В данном случае Берн остановился на мифе о похищении Европы, сюжет которого можно восстановить по перечисляемому ряду значимых трансакций.

"1. Стимул: прекрасная дева грациозно собирает цветы. Реакция: влюбленный бог...превращается в золотого быка. 2. Стимул: дева гладит быка, похлопывает его по голове. Реакция: бык целует ей руки и закатывает глаза. 3. Стимул: дева взбирается ему на спину. Реакция: бык похищает ее. 4. Стимул: она выражает ужас, плачет, но пытается добиться: кем является бык на самом деле? Реакция: бык привозит ее на остров Крит, и все оборачивается как нельзя лучше", ибо Европа, похищенная Юпитером, родила "троих могучих и мудрых сыновей"[71].

Так, как раскладывает Берн значимые трансакции на ряд "стимулов и реакций", Европа для Юпитера является не субъектом действия, а объектом или средством удовлетворения его внутренних потребностей. Точно так же для Европы как субъекта Юпитер представляет собой цель желаний и средство удовлетворения потребности быть любимой. Ни о каком общении в смысле игровом, как его понимаем мы, здесь нет и речи. Есть игровое выражение, игровой акт со стороны или Европы, или Юпитера, строящих игровой "текст" или акциональный "монолог", где они взаимно выступают средствами или материалом создания текстов друг для друга. Но результат сам по себе говорит о том, что здесь все же имело место общение, поскольку в процессе актов появились "могучие и мудрые сыновья".

И не забудем, что имеем дело с мифом, возможно, этиологическим, объясняющим, как появились сыновья у критского царя Астерия, не имевшего собственных детей и потому усыновившего отпрысков Зевса от Европы. Отсутствие сыновей у Астерия есть исходное событие, основание для появления словесного мифа. Миф не рассматривает взаимоотношения, а объясняет появление Миноса, заменившего отца на престоле Крита, и его братьев — Сарпедона и Радаманфа, — других целей не преследует. В этом смысле миф не ведает "помех и препятствий", все в нем следует по заложенному "сценарию". Это не значит, что

миф не может иметь своего выражения в игровых актах, но в том виде, как он расчленен у Берна, он представляет параллельные выражения, а не общения между действующими лицами.

Анализ игр у театроведов и психологов совпадает лишь в предмете, а не в методах анализа. Тем не менее там, где психологи говорят о сценариях и "значимых трансакциях", для театроведа находятся подтверждения, что игра является выражением или формой выражения; что акты выражения можно расчленить на единицы выражения, но это неравнозначно обнаружению в них единиц языка игры. Единицы языка и единицы выражения в игре отличаются в гораздо большей степени, чем в лингвистике, где слово может быть признано и единицей теоретической абстрактной системы языка, и "сегментом" речевого потока.

Психологи разрушают миф о бессмысленности, бессодержательности игры, они опираются на психоанализ и обнаруживают подсознательные процессы, связь действий с желаниями, аффектов людей с историей их психической жизни.

Игра или театральность? Игре как понятию не очень "везет" в театроведении. Уже были упомянуты причины, по которым театральная теория и практика отказываются применять этот термин в качестве основополагающего понятия. Кажется, что причина такого отношения к игре со стороны практиков вполне объясняется тем, что "язык" игры со временем "устаревает", т.е. устаревают приемы, используемые театральной практикой, они перестают отвечать "ожиданиям" зрителей. Между практикой театральной и практикой жизненной (зрительской) возникают противоречия. Противоречия доказывают, во-первых, что игра — все же искусство, а не "копирование" жизни, из чего вытекает второе: играющие владеют ремеслом, своими правилами, закономерностями построения текста, и, в-третьих, игра является системой выражающей (означающей), то есть языком.

Можно полагать, что обвинения в адрес игры никогда не были направлены против существования такого особого, специфического, весьма древнего и вечно юного языка игры, а "языка" (в значении "коды") — правил и приемов выражения. Средства и приемы выразительности устаревают,

вместо них появляются новые, они фиксируются в творчестве актеров и режиссеров и постепенно превращаются в штампы, в "фортеля". Но все приемы, ставшие штампами, когда-то были обнаружены, "взяты из жизни", были для своего времени новыми формоединицами, от которых впоследствии вычленились отдельные элементы в качестве средств выражения театра. Продолжительность театральных традиций — явление примечательное, и к ней стоит относиться уважительно. Если театроведение займется сбором и регистрацией "штампов", оно придет к осознанию не только стилей, характерных для той или иной эпохи, но и языка игры. А вопросы игровых жанров и стилей заменены на сегодня вопросами литературных жанров и стилями эпох.

Сами драматурги ныне обозначают свои творения как "пьесы". Любой режиссер может и имеет право мизансценировать их как трагедию, и как комедию, если пьеса достаточно талантлива и интересна. Но пьес "с точными признаками жанра сегодня почти не встретишь. Это нивелирует...спектакли последнего времени, делая их похожими друг на друга, как стертые медные пятаки. Это снижает уровень актерского мастерства, лишая актера права на образное выражение драматургического материала". "В искусстве, — говорил Дикий, — ничто не приходит с Луны. Во всем существует своя историческая преемственность. История театра развивается закономерно, изучая линию ее развития от крепостного театра до МХАТ, пытаясь продолжить ее, невольно задаешь себе вопрос: как будет дальше?"[73]

Нельзя смешивать историю театра с историей драматургии, с историей архитектуры (театральных зданий), хотя все они связаны с историей игры, с развитием ее языка и выражения (собственно игровых текстов). И эту историю нельзя построить без обращения внимания на "штампы", на ремесло, технику игры, характерную для той или другой эпохи. А штампы нельзя понять без различения единиц языка и единиц выражения. Пока же театроведение рассматривает лишь процесс выражения и установляет, соответствует или нет в данном процессе содержание форме или форма содержанию. То есть внимание театроведения направлено на выразительную сторону спектакля, или театральной игры, и появилось в обиходе понятие "театральность", призванное

заменить собой термин "игра".

Если для Дикого форма театра — это прежде всего выразительность, то в строго научном понимании театральность — "это то, что в представлении или драматургическом тексте имеется специфически театрального (или сценического)..." А специфически театральное понимается так, как его понимал А.Арто: "...то есть все, что не может быть выражено речью, или, если угодно, все, что не содержится в диалоге..."[74]

У Г.Барта более емкое и прямое определение театральности: "Что такое театральность? Это театр минус текст, это насыщенность знаков и впечатлений, которая создается на сцене на основании краткого письменного содержания, это такое всеобщее восприятие чувственных приемов, жестов, тонов, дистанций, субстанций, света, какое наводняет текст изобилием его внешнего языка"[75].

Таким образом, театральность — это "изобилие" внешнее, внутреннее богатство "во внешнем" в ней не предусматривается. Внутреннее содержание существует в драматическом тексте, а внешнее "изобилие" выражает его. Театр — пустая форма, а драматургия — содержание без формы.

Пави прав, задавая вопрос о месте и природе "этой театральности: а) надо ли искать ее на уровне тем и содержаний, описанных в тексте (внешнее пространство, визуализация персонажей); б) надо ли, с другой стороны, добиваться театральности в форме выражения, в стилистической манере повествовать о внешнем мире и показывать (иконизировать) то, что упомянуто текстом и сценой?

А) В первом случае театральное — пространственное, визуальное, экспрессивное, в том смысле, в котором говорят об очень зрелищной и яркой сцене. Это употребление понятия театральности часто встречается в настоящее время, но в общем и целом банально и не слишком удачно.

Б) Во втором случае театральное — специфический процесс театрального высказывания, движение слова, визуализированное удвоение субъекта высказывания (персонаж/актер) и результатов высказывания, искусственность представления"[76].

Театр не высказывает, а выражает, и выражение вовсе не заключается в движении слова. Целью игры не является

удвоение субъекта — это фактор театра, где актер есть и персонаж, и творец образа этого персонажа, и материал, из которого актер (из себя) лепит этот образ. Актер визуализирует и себя (материал), и персонажа и предстает как творец, мыслящий и создающий образ.

Удовлетворимся тем, что под театральностью во всем мире, где пользуются этим термином, понимается процесс игры (игровое выражение, в нашем понимании) и "процесс высказывания".

Трудности определения содержания понятия театральности нам представляются соизмеримыми с трудностями, пусть нами же придуманными, но, возможно, существовавшими в начале изучения языка: что есть язык человеческий? Разговоры? Сказки? Мифы? Слова? Процесс говорения–высказывания? И т.д.

Театральность противопоставляется литературе, и в таких случаях под "театральным текстом" понимается "текст, который не может обойтись без представления и, следовательно, не содержит самодостаточных пространственно-временных или игровых указаний"[77]. Если принять на вооружение это определение театрального текста, то таковыми окажутся все диалоги, встречающиеся в народном обрядовом творчестве. В словесных текстах (диалогах) обрядов полно подобных "недостатков", и они в самом деле приобретают свою форму лишь при исполнении обряда.

Театральность как термин противопоставлена **игре**, но что же понимается в западной традиции под игрой? Обратимся снова к "Словарю театра" П.Пави:

"ИГРА СЦЕНИЧЕСКАЯ. Немое действие актера, который использует только свое присутствие или язык жестов для выражения чувства и ситуации до того, как начинает говорить, или во время произнесения реплик"[78].

И "театральность", и "игра сценическая" объясняются выражением Барта: "театр минус текст". Стоит ли противопоставлять театральность и игру? Если под тем и другим понимать "немое действие актера"? Или "язык жестов"?

Возможно, отрицательное отношение к обоим терминам породило другое понятие, а именно: "письмо сценическое" или "искусство" — "способ использования сценического аппарата для постановки — "в образах и во

плоти" — персонажей, места и разворачивающегося действия. Это "письмо" (в современном смысле — стиль или индивидуальная манера выражения), очевидно, не имеет ничего общего с текстовым письмом: оно метафорически означает практику режиссуры, которая располагает специфическими инструментами, материалами и техникой для передачи смысла зрителю"[79].

Таким образом, сценическое письмо толкуется как "выражение", стиль, манера выражения и практика режиссуры. Продолжим цитату, ибо далее в ней речь не столько о стиле, манере и практике режиссуры, сколько о предполагаемых "знаках письма": "Для обоснованности сравнения с письмом надо сначала установить лексику регистров, единиц и форм сценической практики. Даже если семиология раскрывает некоторые принципы сценического функционирования, мы, конечно, очень далеки от алфавита и письма в традиционном смысле этого слова"[80].

Чтобы приблизиться к установке лексики регистров, единиц и форм сценической практики и обосновать "письмо", надо бы признать (хотя бы теоретически) существование самого языка игры, на котором и "выражается" театр как вид игрового искусства. И не заменять язык игры "языком жестов", который также есть немое действие или действие "немого актера":

"Язык жестов. Неологизм начала XX в., понятие, близкое к понятию *пластика*. Это специфическая жестикуляция актера, персонажа или стиль игры. Язык жестов содержит в себе формализацию и характеризацию жестов актера, подготавливая таким образом понятие gestus ("гест")"[81]. (Если раскрыть содержание нового термина "гестус", то и оно будет связано с понятием выражение.)

Каким бы термином ни заменять игру, в ряду ее ипостасей остается то, что игра предполагает выражение, и яркость форм, и присутствие в ней некоей "стихии". В игре интуитивно чувствуется и язык, и форма выражения, и наличие произведений искусства в ее сфере.

В попытках разрешить проблему театральности Ю.М.Барбой вышел, как нам кажется, совершенно неосознанно на проблему языка игры, точнее, на пространство его бытия. Для этого ему понадобилось

отказаться от того содержания, какое вкладывалось в понятие театральности, и предложить свое толкование: "...Театральность — понятие по-своему опасное. Во-первых, потому, что оно длинной традицией прикреплено к чему-то весьма разнообразному и неопределенному, чаще всего к яркости формы или откровенности "игровой стихии". Во-вторых же, потому, что существуют и достаточно внятные трактовки этого понятия, которые вообще "выносят" театральность за пределы художественного предмета"[82].

Тут требуется пояснение: под театральностью обычно понимается, как это было рассмотрено выше, процесс выражения, а Ю.Барбой предлагает понимать под этим термином "предмет театра". Так как под театральностью понимается предмет искусства театра, то предмет сам по себе не может быть ни процессом, ни формой выражения, и, по логике исследователя, он совершенно справедливо "выносит" за пределы самой игры, т.е. в социальную действительность, которая является предметом всех искусств, а не только театра. Ю.Барбой рассматривает не продукт художественного творчества, а материал искусства, который называется им театральностью: "Надо полагать, что именно ролевые отношения людей в обществе и можно называть театральностью, составляющей предмет театрального искусства"[83].

Таким образом, "театр жизни" есть предмет театра, или театральность. И там и тут в центре стоит Человек, играющий Роль или Роли. "В жизни мы можем и не дорасти до того, чтобы видеть себя играющими роли. Тем более видеть, насколько публична такая "игра" (игра у Ю.Барбоя всегда в кавычках. — *И.Д.*). В театре актер, играющий роль, может "делать вид", что зрителей не существует, но зритель-то всегда есть, и актер всегда знает, что играет именно для зрителей и с их участием. Это очень важно — видеть, что театр охватывает **всех** основных участников "театра жизни": человека в роли, самую роль и общество, которое несомненно влияет не только на выбор роли и приспособление человека к ней, но и на "ход исполнения" этой роли"[84].

"Театр находит свой специфический предмет в жизни общества, — говорит Барбой, и совершенно справедлив в этой части своего высказывания, но вряд ли можно

согласиться со следующими его словами: — этот предмет не похож ни на предмет драмы, ни на чей-либо еще предмет"[85].

Предположим, что "театр жизни" интересует не только артистов во главе с режиссером, но и драматургов, живописцев реалистического толка, философов, психологов, разве что в музыке нет прямых "указателей" на "театр жизни", а так везде и всюду социальная жизнь и человек в этой жизни могут представлять собой предмет искусства. Но является ли этот предмет "театральностью"? Можно ли ее так называть? Нас привлекла еще одна мысль Барбоя в продолжение той мысли, что "театр находит свой предмет в жизни общества": "И именно из этого предмета в конечном счете "извлекаются" и содержание театра как искусства, и его формы, и его элементы, и его целое как художественное целое"[86].

Понятие "театральность" становится таким же зыбким, неопределенным, как и понятие "игра" в обыденном сознании. Театральность, как и игра, представляется и понимается в разных аспектах: формы, языковой системы, форм выражения и даже материалов (элементов). Если воспользоваться термином самого Барбоя, то театральность содержит и "элементарные частицы" внутрисценического действия. Если понятие театральность обслуживает социальную действительность, лежит, собственно говоря, как предмет театра вне самого театра, то не следует ли понимать под "театральностью в жизни" сам язык игры, совокупность языковых единиц как форм жизненных взаимодействий, закрепленных в сознании людей в процессе социальных стереотипных форм общения?

Различение разных уровней существования игры не позволяет столь категорично утверждать, что "театр не игра, хотя в нем играют" (Барбой). Все дело в том, что понимать под игрой. Нельзя согласиться с теми, кто отрицает специфику театра как искусства ввиду того, что там играют (попросту нет другого пути для театра, как только в игре выражать нечто и создавать картину мира и образы людей), но можно согласиться с Ортегой-и-Гассетом, говорившим, что "искусство не есть игрушка". Поскольку между игрой и игрушкой есть различие, нельзя также толковать прямолинейно слова Ю.М.Лотмана, что "искусство не есть игра", т.е. не есть игрушка. Если тот же Лотман понимал под

игрой "овладение умением и тренировку", это не означает, что он при этом закладывал основы теории игры: "Игра представляет собой овладение умением, тренировку в условной ситуации, искусство — овладение миром (моделирование мира) в условной ситуации. Игра — "как бы деятельность", а искусство — "как бы жизнь""[87].

Не будет лишним сказать, что искусство игры "пишет" на сцене, в том пространстве, где она происходит, формами самой жизни. Тем и притягательна игра, что постоянно "разрушает" стену между жизнью и искусством, между жизнью и эстетическими, находящимися в "надыгровой" и "наджизненной" сфере умозаключительными канонами. Игра разрушает границы между "чистым познанием" и грубой, материальной практикой. И в то же время игра — не "смешение", не хаотическое движение, в ней присутствуют каноны, правила и неожиданности, непредсказуемость. Игра есть победа над прошедшим, овладевание прошлыми событиями ради сохранения памяти о них в символах, "знаках", без которых невозможно движение настоящего к будущему.

Если игра преображает реальное пространство в условное, то это не для того, чтобы явить миру нечто не существующее в природе или в духовном мире человека, а чтобы явить тайну в самом обыкновенном, осмыслить и овладеть обыкновенным как чудом жизни, чувственного познания и философского толкования.

Если игра прерывает бег линейного времени, то не в целях дискриминации самого понятия времени, а чтобы раскрыть в настоящем присутствие истины и добра, красоты и противостоящих им категорий этики и эстетики.

Макрокосм отражается в микрокосме игры, и каждая формоединица синтетична. Люди от имени Семейства духов земных посвящают свои игры Верховному Турă, и Верховное божество являет им свои игры в природных явлениях. Отлучение игровых и обрядовых явлений от искусства совершенно неправомочно, и мы не согласны с М.М.Бахтиным, утверждающим следующее: "Именно то, что в корне отличает игру от искусства, есть принципиальное отсутствие зрителя и автора. Игра с точки зрения самих играющих не предполагает находящегося вне игры зрителя, для которого осуществлялось бы целое изображаемого игрою события жизни"[88].

"Театр жизни", или "театральность", можно сопоставить с новым для нас понятием, бытующим среди театрологов Запада. Речь идет о так называемой "зрелищной практике": "Какую практику следует считать "зрелищной"? — спрашивает Пави и отвечает: "Театр, кино, телевидение, а также стриптиз, уличные представления, эротические игры, семейные сцены, когда имеется намеренно или случайно оказавшийся зритель"[89].

Если мы назвали зрелищную практику практикой по овладению языком игры и его употреблению, то зададимся вопросом: что воспринимает, что изучает, что познает зритель в своей "языковой практике"?

Именно это "что" стоит на первом месте. Что — это то, что происходит, т.е. какое-то событие, какой-то факт, какое-то явление, приобретающее на глазах у зрителя — "ученика" определенную акциональную форму отражения в действиях и взаимосвязях людей, причастных к происшедшему. Эти события повторяются, они типичны, приобретают типичные формы, в них вкладывается типичный смысл, содержание.

"Что" вызывает "что-то", "то" вызывает "то-то". Это значит, что некое реальное событие приобретает некую акционально-смысловую форму отражения. А "как происходит то-то" — это значит "то" имеет варианты форм при сохранении инвариантного смыслового содержания. Потому "как делать" относится к выражению, а "что делать" к абстрактной языковой единице.

Если обратиться к паре психологических понятий "стимул — реакция", то "что" — это стимул, а "как" — реакция. С точки зрения игры, именно так и не иначе. "Что" — стимул — приобретает акционально-игровую форму в "как" — реакции.

Можно ли эту модель "стимул — реакция" в объяснении психолога признавать за модель игрового общения? По всей вероятности, нет, поскольку под стимулом можно понимать все, что воздействует на человека, а если реакция вызывает действия, то они направлены на объект, источник стимула. Потому это — односторонний акт выражения.

Игровое общение состоит из актов выражения, но

чтобы общение между общающимися (двумя или тремя) состоялось, нужен "стимул", их объединяющий, то есть некий внележащий объект, предмет, на который обращено внимание партнеров, то есть необходим объект общения между субъектами.

Речь идет, видимо, о практике овладения человеком смыслом типовых форм взаимодействий в непосредственной практике в материальной и духовной сфер деятельности, то есть все о том же языке игры, не называя предмет своим именем.

Таким образом, под "зрелищной практикой" можно понимать духовно-практическое участие человека в жизни, процесс овладения языковыми формами игры. Как же это происходит, что воспринимает, изучает, что познает зритель в этой языковой практике?

Если на первое место выдвинуть "что", то на втором будет восприятие "как это происходит?" То есть человек воспринимает смысл взаимодействий людей по поводу какого-либо события в совокупности с формой взаимодействий — "как". Идеальный зритель — это вечный ученик у природы и социальной действительности, это — творческая личность, "заброшенный" в хаос событий в их многообразии и пытающийся обнаружить в них типичное, или типовое. Он типологизирует события и постсобытийные формы взаимодействий людей, обнаруживает инварианты в конкретных и уникальных формах переживания/изживания событий в человеческом мире.

Если обратиться к паре психологических понятий "стимул–реакция", "что" — стимул (событие) свою акциональную форму переживания приобретает в "как" — реакции (форме). Таким образом, модель "стимул — реакция" сопутствует процессу познания внележащего, объекту наблюдения, и вряд ли она может являться моделью игрового творчества, игрового общения.

Восприятие стимула присутствует в общении, но чтобы оно стало игровым, т.е. творческим актом смысловой акциональной формы, необходимо присутствие между субъектами общения третьего члена, а именно объекта общения. Именно объект (предмет) общения и является "стимулом" к акту общения.

Нельзя, видимо, смешивать процессы овладевания языком форм взаимодействий и творчества на этом языке.

Единица игры. Теория и практика

Игровая форма любого уровня стремится к результату, то есть к своей целостности. Потому игра противится расчленениям, всяческим аналитическим подходам, "декупажам", тем не менее поиски "элементарных частиц" — единиц игры, или "атомов", "звеньев", "сегментов", "кусков", минимальных единиц продолжаются. Обнаружение таковых положило бы начало их систематизации.

Вслед за психологами Ю.М.Барбой выделил элементарный вид внутрисценического действия:

"Пустая сцена. На ней двое — актеры А и Б. Он и Она — самое простое. Актер от лица своего героя говорит, что Он ее любит. Люблю я, — возражает актриса от имени своей героини. По-видимому, перед нами кратчайший отрезок привычного сценического диалога и при этом элементарная частица самого, кажется, элементарного вида внутрисценического действия: акция — реакция.

Дальше мы должны бы сказать, что артист А бросил реплику, а артистка Б отреагировала, после чего А произнес третью реплику пьесы. Но это уже невозможно: какими бы мы ни согласились оперировать абстракциями, здесь следует остановиться, поскольку на первую, самую первую, такую, до которой ничего не было, реплику актера А принципиально одновременно реагирует партнерша Б и зрительный зал"[90].

В труде Ю.М.Барбоя речь идет не об элементарной единице языка, общения или выражения, а о своеобразно понятой и интерпретируемой структуре действия. Эта структура состоит из трех элементов, в нее входят актер, роль, зритель. Структура действия рассматривается и как структура театра. Автор ограничивается "анализом связей между драматическим актером, его Ролью и зрительным залом как художественной величиной"[91].

Эта трехэлементная структура является, по автору, театральным инвариантом, конкретные формы которого проявляются в действии, спектакле и театре: "инвариант потому и есть инвариант, что он в каждой данной системе фундаментален, устойчив, непреходящ. В театре могут быть декорации, но их может и не быть... В спектакле может быть специальная музыка, но можно обойтись и без нее. Актеры

могут быть в гриме, а могут — в масках. Все меняется в театре, неизменными, пока театр есть, остаются только насмерть связанные актер, роль и зритель. Будем надеяться, что эти связи решают дело. Не впадая в иллюзии, понимая, что принцип театральной структуры вовсе не автоматически распространяется на все другие части театра, что включение каждой из них может таить в себе разнообразные коварства, мы рискнем ограничиться анализом связей между драматическим актером, его Ролью и зрительным залом как художественной величиной"[92].

На этом, можно сказать, поиски элементарной, или минимальной единицы внутрисценического действия прекращаются, но утверждаются нерушимые связи между актером (театром), Ролью (драматургом) и зрителем (жизнью). Для всех троих предметом обращения является социальная действительность, именно она обусловливает возможности их взаимопонимания и взаимодействия в художественном процессе создания и восприятия игры. Логика подсказывает, что они владеют общим языком, общей значащей системой, потому мы и остановились на труде Ю.М.Барбоя.

Более драматично разворачивались действия по поиску "театрального языка", "единицы театрального представления" в семиотике и семиологии. Общий обзор этой захватывающей картины дан в "Словаре театра", и, наконец, там же даны контуры "минимальной единицы" театрального действия. Ознакомить читателя с перипетиями на пути поисков театрального языка необходимо. Во-первых, это интересно; во-вторых, мы говорим об игровом языке, следовательно, высказывания о знаках этого языка нам помогут более точно определить понятие "единицы игрового языка"; в-третьих, не все имеют под рукой эту энциклопедию под названием "Словарь театра"; а в-четвертых, это полезно для этно-театроведения, впервые "заговорившего" и поставившего саму проблему игрового языка, формы выражения и т.д.

Итак, в семиологии возникло предположение, что театр представляет собой иерархию знаковых систем, и знаки театра должны соответствовать знакам естественного языка — словам: "театральный язык определяется как объединение означающего и означаемого или точнее как "наименьшая

единица — носитель смысла, образованного сочетанием элементов означающего и означаемого". Это сочетание и составляет значение знака".

"В театре план означающего (план выражения) состоит из сценических материалов (объектов, предметов, красок, форм, освещения, мимики, движения и т.д.), в то время как план означаемого (план содержания) представляет собой концепцию, представление или значение, связываемое с означающим, при том, что означающее может меняться по размеру, природе, составу (то есть по типу *конкретизации...*)"[93].

Тут надо прервать цитату, поскольку сталкиваемся с отличным от нашего пониманием содержания и формы знака театрального. (Для нас этот "знак" — 1) минимальная единица игрового языка, 2) единица игрового выражения, и эти понятия не сводимы друг с другом, хотя и не следует ставить между единицами языка и выражения непреодолимые границы.)

Итак, 1) театральный знак признается наименьшей единицей — носителем смысла; 2) этот носитель смысла имеет план означающего, сочетания материалов: объектов, предметов, красок, форм, освещения и т.д.; 3) план означаемого ни в одном из этих материалов не содержится, поскольку план содержания "знака" представляет собой концепцию, какое-либо представление или значение.

Из этого возникает вопрос: что связывает все эти материалы в единый "знак", и чем обусловлены связи между означающим и означаемым (т.е. между совокупным сочетанием материальных элементов и концепцией)? Что является носителем смысла? Материал? Элемент материала? Сочетание элементов? Как в этом сочетании появляется сама концепция? Какую природу имеет форма носителя смысла? Какова природа смысла, концепции?

Мы думаем, что игровая (театральная) минимальная единица имеет природу действия. По форме она действенна, акциональна, и в действии же заключена концепция, смысл. Действие, как некая материя театра и игры, облекает своей плотью все эти разнородные элементы формы, и только действием и в действии выделяется смысл материальной формы.

Если в Словаре признается само изменение означающего (плана выражения) по размеру, составу и это зависит

от типа конкретизации, то здесь речь идет не о единицах языка игры, а о единицах выражения. Эти единицы — суть действенные, или акциональные формы. Изменения природы форм — единиц выражения – невозможно толково объяснить в нашем понимании, поскольку для нас есть одна материя игры — действие, и в нем заключена природа игры, а все остальные элементы: слово, жест, костюм, освещение, маска и т.д. — всего лишь материалы, средства выразительности.

И там, где семиология останавливается на отдельных элементах формы как на театральном знаке в его единстве означающего и означаемого, мы предлагаем понятие акциональной формы, являющейся одновременно "знаком" языка игры, лежащей в абстрактной сфере мышления игроносителей, и выражения на конкретном уровне ее употребления. На абстрактном уровне нет того разрыва между концепцией (планом содержания, или означаемым) и ее носителем, знаком, то есть действенной и процессуальной формой единицы языка, разрывы появляются на уровне конкретном.

Если слово — лингвистическая единица, или знак, — одновременно может являться единицей и выражения, и языковой системы, и может вовсе не изменять свою форму по размерам и составу фонем, то единица игрового языка, реализуясь в конкретной пространственно-временной (ситуативной) обстановке, может менять материалы по размеру, по роду и по составу. Единицы языка и выражения игры могут резко отличаться от лингвистических единиц не только по сложности или простоте природных материалов, но и по материи. Материей игры является действие, а субстанциальным материалом языка естественного — звук.

Единица языка игры абстрактна, а выражения — всегда конкретна. Под единицей языка следует скорее всего понимать некую акциональную форму, общую для всех людей во взаимодействиях по переживанию события, имеющего общий для них для всех смысл. Ее можно рассматривать как "чистую" умозрительную форму в единстве с абстрактным смыслом.

Парой "чистой" умозрительной форме единицы языка выступает конкретная, т.е. всячески "украшенная"

предметами, словом, костюмом, жестом, мимикой и т.д. форма единицы выражения в виде единства выражаемого и выражающего.

"Язык игры и выражение" противопоставляются нами как "язык и речь" в лингвистике. Типовая и потому абстрактная, инвариантная формоединица языка противопоставляется конкретной смыслоформе как единице выражения. Общий смысл инвариантной формоединицы языка раскрывается своим конкретным содержанием в смыслоформе выражения, абстрактная инвариантная форма языковой единицы — в выражающей стороне конкретной единицы выражения. Так игра как процессуальная форма выражения и функционирует, возводя частное — к общему, конкретное — к абстрактному.

Считается, что между означаемым и означающим знака нет мотивированности: "...связь между означаемым и означающим произвольная, не по аналогии"[93].

Связь же между выражающей формой и выражаемым смыслом (планом выражения и планом содержания, или выражающим и выражаемым) в игре кажется всегда мотивированной, ибо форма взаимодействия основывается событием и обусловливается объектом общения. А что можно сказать относительно мотивированности сторон единицы языка игры? Столь ли важно здесь обнаружение связи и насколько оно возможно в абстрактных формоединицах?

Тут мы должны на момент остановиться и обратить внимание читателя на широкое применение термина "единица языка" в качестве понятия для обозначения обширного круга явлений. Единицей в лингвистике могут быть и фонемы, морфемы, слово, предложение и т.д., и признается, что единица языка — слово — может быть единицей речи. Слово же, если подходить к нему как к знаку, является единицей двусторонней. Следовательно, в нашей работе, когда речь идет о единицах языка игры и выражения, в виду имеются единицы именно двусторонние, как акциональные (абстрактные и конкретные) формы в их единстве выражающего и выражаемого.

Под единицей игры, или под "знаком", ни в коем случае не понимается отдельно взятый жест, предмет, слово и т.д. Разнородные материалы акциональной формы — для

нас элементы, оставляемые без рассмотрения.

Противопоставление "мотивированность и немотивированность", возможно, поможет в вопросах различения единиц выражения от единиц языка игры. Потому обратимся к спору между семиотиками и семиологами относительно модели языкового знака, имеющего для последователей Пирса и Соссюра скорее всего лишь исторический интерес, но для нас он представляется актуальным.

"У Соссюра знак включает только две составляющие — означаемое и означающее, Пейрс же (разночтение или ошибка переводчика статьи в "Словаре театра": эта фамилия читается и пишется Пирс. — *И.Д.*) добавляет к этим двум понятиям (в его концепции — это репрезентант и интерпретант) понятие референта, то есть объекта реальной действительности, обозначенного знаками"[94].

Итак, мы находимся на почве семиологического/семиотического понимания форм игры как знаков, но в то же время употребляем термины лингвистические — единицы. Это может вызвать недоумение как со стороны театроведов, знакомых с лингвистическими определениями единицы, так и семиотиков. Потому сошлемся на то, что в свое время Р.Барт определил семиотическую единицу "как самый малый знак, данный во времени"[95].

Таким образом мы получаем некое химерическое образование: в лингвистический термин вливаем семиотическое содержание и все это вместе называется "минимальной игровой единицей" (языка и выражения), поскольку не можем назвать ее "минимальным игровым/театральным знаком", ибо игровая единица есть прежде всего акциональная форма, она же и ситуативная, и смысловая, и процессуальная.

Минимальные игровые единицы, которые иногда называем формоединицами, в отличие от единиц выражения — смыслоформ, образуют систему, совокупность игровых "знаков". Это не значит, что в формоединице отсутствует смысл, а в смыслоформе само понятие — минимальная единица. Формоединица — это типовой "знак" в системе языка игры, она абстрактна по смыслу и выражению, а смыслоформа всегда конкретна.

Формоединица не дана нам непосредственно, она не имеет никакой наглядности. Нет на сегодня никакой возможности предложить какое-либо графическое изображение таковой единицы игрового языка, как это, скажем, давным-давно придумано для естественных языков — придуманы различные системы письма. Игровая формоединица — абстракция, лежит в сознании носителей культуры, и система таких единиц формируется на основе социального и индивидуального опыта.

Смыслоформа, наоборот, предстает перед нами как зрителями лишь в процессе выражения, то есть конкретного применения формоединиц в игровом потоке акционального выражения смысла происшедшего и происходящего действия, направленного к своему результату (будущему).

Графического изображения в другом материале единица выражения — смыслоформа — также не имеет.

Так как мы рассматриваем игровые формы в качестве "знаков", одновременно принадлежащих к абстрактной сфере языка и сфере конкретного их употребления, спор о моделях между семиологами и семиотиками имеет для нас очень важное значение.

Соссюровскую двухэлементную модель знака мы можем применить по отношению к единице игрового языка, а трехэлементную модель Пирса — к единицам выражения. Если обоснование существования двух моделей в игровой сфере окажется удачным, то можно сказать, что само предположение о существовании в ней языковой системы, т.е. языка игры, как совокупности акциональных абстрактных типовых форм окажется верным. Окажется верным также и то, что игровой поток расчленим на конкретные единицы выражения, имеющие внешнюю акциональную форму и существующие в пределах не данного времени, а смысла. То есть линейное время, его отрезки не будут иметь значения при определении границ минимальных единиц выражения, границы будут определяться единственно смыслом, выявляющимся в процессе действия/взаимодействия.

Утвердившись в сознании насчет единиц языка и выражения в семиотическом понимании, мы будем застрахованы от чисто семантического толкования, т.е. от герменевтического подхода к игровым явлениям. Од-

новременно сможем более четко различать понятия "язык игры" как систему, или совокупность формоединиц, и "язык произведения, спектакля, игровой целостной формы" как совокупность правил построения игрового явления, т.е. сумеем выделить "морфологию" и "синтаксис" игры.

И, кажется, совсем лишни рассуждения о необходимости синтетического подхода к игровым явлениям вообще и, в частности, к минимальным смысловым, процессуальным, акциональным единицам языка и выражения.

Структурный, семиотический, семантический анализы должны сочетаться между собой, и науке театроведения придется принять в качестве метода, объединяющего все эти подходы, практикуемый современными театрами "метод действенного анализа", разумеется, предварительно оснастив более точным содержанием употребляемые практикой термины.

В целях установления более тесных связей между театральной практикой и наукой о театре, необходимо было бы выделить в театроведении такой раздел, как игроведение, который бы занимался вопросами языка игры, "морфологии" и "синтаксиса", "грамматикой" и т.д.

"Реальность, именуемая Игрой", лежит перед исследователями как тэрра инкогнита, хотя мы давно по ней ходим.

Вернемся к вопросу мотивированности–немотивированности семиотических единиц, или к моделям Соссюра и Пирса.

Под референтом понимается объект реальной действительности, обозначенный словом — знаком. По отношению к игровому выражению, к его минимальной единице в цепочке других смыслоформ, даже представить невозможно отсутствие объекта. Только что понимать под объектом? Игровое выражение — действенное "высказывание" актера на сцене — это всегда общение, а общение невозможно без предмета или объекта общения. Объект общения — это то, что лежит в пределах самой формы действия, потому то, к чему отсылает действие, не может быть элементом самой формы означающей, а нечто другое. Так как форма действия всегда следует за событием, остающимся вне, то референтом игровой формы выражения следует признавать событие. В широком философском

толковании событие есть объект, но для нас оно всего лишь повод, причина данной игровой формы, связанной с ним по содержанию. То есть объект игровой формы несет в себе смысл, определенную часть содержания, связанного с породившим ее событием.

Событие (объект в понимании семиотики) лежит не в первичной, а во вторичной, условной, художественной реальности игры. Референт, или денотат акциональных игровых единиц, таким образом, отсылает зрителя (воспринимающего) не к реальной действительности, а всего-навсего к своей, игровой реальности.

Следовательно, можно признать, что единица выражения, как минимальный "знак" игрового процесса, имеет своего референта и модель ее представляется трехэлементной, как у Пирса: репрезентантом следует признать внешнюю форму единицы со всеми разнородными материалами — элементами, интерпретантом — объект, некое духовное понятие, смысл действенной формы, а референтом — событие, породившее данную форму.

Теперь вопрос поворачивается другой стороной: а как же воспринимающий может понять игровую единицу — смыслоформу в ее трехэлементном единстве, если он никогда не был свидетелем или никогда не сталкивался в своей личной жизни именно с подобным событием? Никогда не вел себя в подобных ситуациях так, как ведет себя актер на сцене? В таком случае как он сможет понять и внешнюю форму репрезентанта, внутренний смысл интерпретанта?

Вернемся назад и раскроем очевидное. Единица выражения как смыслоформа лежит одновременно в сфере языка игры, как явления социального и духовного, и в плоскости самой игровой реальности. Оставаясь на плоскости игровой реальности, выбранный нами "непонятливый" зритель в самом деле ничего не сможет понять, если в его личном опыте отсутствуют акциональные формы переживания разыгранных игровым выражением событий. Значит, существование такого явления, как язык игры, и делает возможным понимание и восприятие зрителем уникальных форм единиц игрового выражения.

А что препятствует? Препятствием ко взаимопониманию актера и зрителя служит именно уникальная

форма выражения, а также различия "биографий", опыта жизни, несовпадение других моментов, характерных для обоих.

Благодаря каким своим качествам единица языка игры — формоединица абстрактной системы — обусловливает взаимопонимание, или восприятие актерского "высказывания", его выражения? Ответ как бы напрашивается сам собой: благодаря абстрактности, способности формоединицы языка игры вбирать в себя все конкретные формы акционального переживания событий или ситуации и представлять собой их инвариант.

Тут мы приходим к парадоксальному выводу: уникальность и конкретика игровых формоединиц способствуют взаимонепониманию, предполагают случаи минус-восприятия, а абстрактные инварианты смысловых, лишь мыслимых акциональных единиц языка — наибольшему единению актера со зрителем. Чем условнее игра, тем она понятней, чем уникальнее, индивидуализированнее выражение, тем непонятнее.

Парадоксальность существует лишь в наших мозгах, а на практике это явление можно признать законом. Яркость, зрелищность, незамысловатость народных представлений на известные всем сюжеты, бесконечные телесериалы последних лет доказывают, что никакого парадокса нет: язык игры создан для объединения людей, а "язык" выражения — к их разделению на "просвещенных" в искусстве и "не очень разбирающихся" в нем.

Почему же язык игры так себя "ведет"? Может быть, причина в модели его единицы? Хочется признать модель единицы языка игры двуэлементной, составленной из элемента выражаемого и выражающего, безо всякого референта, ибо референт, под которым мы понимаем конкретный объект-событие, в ней просто скрывается под множеством форм своего проявления в действиях людей. Инвариант-событие, или событийный инвариант, в самом деле не может быть признан референтом, поскольку таковым просто не может являться при потере им своей конкретности, уникальности. Инвариант уже не принадлежит объективной действительности, а существует в сфере мышления и сознания.

Рассмотрев модель единицы выражения как трех-

элементную и модель единицы языковой системы как двусоставную, мы должны сделать еще очень важный вывод: модель игровой формы вообще не имеет референта в реальной действительности. Референт единицы выражения лежит в самой игровой плоскости, в игровом процессе в виде возникающего в нем события, которое и оформляется в действиях творца в игровую форму, а единица языка отсылает к инварианту, то есть к духовной сфере, а не к реальной жизни.

Отстаивая двуэлементную модель театрального знака, Пави предупреждает о нежелательности распада модели, т.е. об опасности включения референта — объекта реальной действительности в модель знака, ибо может показаться, "что референт — это и есть означающее"[96].

Мы согласны с Пави, ибо объект реальной действительности не может быть означающим, при желании его можно признать "означаемым", то есть смыслом акциональной формы. Но игра и театр, если принять во внимание модели форм выражения и языка, очень и очень далеки от имитации, подражания, хотя в них мы встречаемся с "жизненными формами" общения.

Понятие мотивированности, референта потребовалось Пирсу для классификации семиотических знаков по типам: "мотивированность дает иконические знаки, немотивированность — символы, пространственная смежность — *индексы*"[96]. Понятие референта усложняет исследования знаков, но в нашем случае спор между семиологами и семиотиками о модели знака вывел нас к различению языковой единицы от единицы выражения, как абстрактной формоединицы от уникальной смыслоформы.

Понимать под референтом (реальностью) "означающее" возможно лишь в случаях признания стороной "означаемой" слово, литературный текст. Лишь в таком придавании слову роли единственного носителя смысла игровых явлений сами "жизненные формы", в которых протекает игра, могут стать стороной "означающей", то есть акциональные игровые формы сами по себе лишаются всякого смысла, превращаются не в двусторонние единицы языка и выражения, а в односторонние. И мы опять придем к исторически перманентному состоянию войны между

сторонниками "литературного" и "зрелищного" театров.

Споры эти могут прекратиться при условии признания действия в качестве субстанциального (строительного) материала, то есть действенная материя должна быть признана первичной субстанцией игры как языка и выражения. Важно также различать язык игры и игрово-действенные акты выражения. Единицы языка и выражения следует рассматривать отдельно, хотя непосредственно нам даны лишь единицы выражения и лишь по ним мы можем косвенно судить о единицах языка.

Модель Соссюра для нас приемлема как модель единицы — формы языка игры, а модель Пирса — в качестве формальной единицы выражения.

С помощью этих моделей мы различили язык и игровое выражение и можем теперь задаться вопросом: а что такое игровая форма? Как ее объяснить, какая модель "знака", т.е. единицы, применима к ней вообще? Ответить на эти вопросы очень важно, поскольку лишь наглядно представленные игровые формы мы можем изучить как язык. Для нас важно также рассмотреть масштабы форм, поскольку любая форма начинается в определенный момент и имеет завершение. Границы форм определяются смыслом действий. Форма эта, как и любая единица, является процессуальной, действенной (акциональной), т.е. протяженной во времени благодаря действенности, и смысловой. Она одновременно единица семантическая и семиотическая, т.е. двусоставная, она материальна и идеальна. Игровые формы в своей совокупности и образуют игровую систему — язык. Форма эта выражает нечто — смысл, представляет собой синтетическую единицу разнородных материальных элементов. Игровая форма суть двусторонняя единица в единстве выражаемого и выражающего.

Игровая форма, рассматриваемая в процессе выражения, всегда отсылает к событию, лежащему вне, поскольку сама является лишь единицей оформления этого события в действиях людей.

Форма, рассматриваемая вне процесса выражения, взятая отдельно, является единицей языка игры, потому значение формы следует выявлять в связях между

выражаемым и выражающим. Если пределами формы положить смысл, то следует признать, прежде всего, существование форм "минимальных" и "глобальных". Минимальной единицей — игровой формой — можно признать любую акциональную смыслоформу, создаваемую (производимую) актером, или играющим, т.е. индивидуальную игровую единицу выражения. Соединение индивидуальных единиц выражения в цепочку действия является формой высшего уровня, которое можно назвать "актом выражения".

Игровую форму можно представить также единицей общения, то есть в процессе общения усилиями партнеров создаются формы, отличающиеся от форм единиц выражения по каким-либо признакам. Цепочка таких минимальных единиц общения создает форму акта общения в границах смысла действенного взаимодействия партнеров.

По масштабу (временному и смысловому) единица общения окажется более крупной, чем единицы выражения, из которых она состоит как игровая форма. Игровой формой можно признать так называемые "акты", или "действия", или "эпизоды", на которые разделен текст литературный, следовательно, и сценический, игровой. Глобальной игровой формой является представление, спектакль как целостная форма.

Нельзя под игровой формой понимать любую предметную, пространственную, пластическую, мимическую форму и признавать их в качестве "театральных знаков", или театральных/игровых форм. Они суть элементы формы действия, по-другому — "украшения".

Признавая за игровой формой явление действенной природы, мы отказываемся применять понятие "театральный знак", разрабатываемый в западной театральной семиологии соссюровского толка, где театральный знак есть "наименьшая единица — носитель смысла, образованного сочетанием элементов означающего и означаемого"[96].

Аналогом театрального знака в семиотике/семиологии является понятие знак языковой, объемлющее такие языковые явления, как лексические морфемы, полнозначные и служебные слова, словосочетания. "Особую семиологическую область занимают полные знаки языковые — дискурсивные, разнообразные по структуре и вы-

ражаемому ими смыслу, обозначающие не только ситуации, но и события, факты, являющиеся "предметами мысли"[97].

Игровая форма как понятие более близка к понятию "знак языковой", в его толковании Лингвистическим словарем, чем к "знаку театральному" в толковании Словаря театра. Противопоставить игровую форму понятию "знак театральный" необходимо хотя бы потому, что, оставаясь в пределах "знака", мы никогда не сможем понять и признать действенную природу театра и игры, а также разрешить вопрос мотивированности и немотивированности "театрального знака".

Семиология не выделила действенную (акциональную) форму и не признает субстанциальным материалом игры действие. Для семиолога любое слово, жест, предмет на сцене, костюм и т.д. являются знаком. Вне действия и действенной формы они в самом деле могут признаваться таковыми, но тут следует обратиться к тому факту, что игра в свою акциональную форму вбирает в качестве элементов разнородный материал, прошедший через сознание культуроносителя, то есть этот материал каким-то образом уже означен в других сферах практической и духовной деятельности. Особенно это важно для обрядовых форм, где предмет, слово, движение сами по себе являются (в большинстве случаев) символами культуры, редуцируемыми в тексте обряда до статуса элемента формы действия, или же элемента, диктующего действие.

Подобные элементы, появляющиеся в игровых текстах, в самом деле могут быть признаны "знаками", отсылающими к референту, к реальной действительности, к объектам, лежащим вне игры. Потому Юберсфельд и полагает, что театральный язык — "это референт (реальность), который воспринимается "как знак", а Пави перефразирует эту мысль: "...Театр — это также и *знак, который воспринимается как реальность*, так сильна в нем референциальная иллюзия (процесс десемиотизации)"[98].

Ссылка на "референциальную иллюзию" открывает все "шлюзы" для потоков высказываний о театре и игре как искусстве подражания и копирования, поскольку модель знака, оставаясь двусторонней, сама не является еще и реальностью: "конкретный театральный знак одновременно

и знак и референт", — говорит Юберсфельд[99].

В самом деле трудно не согласиться с Юберсфельд, если воспринимать театр как "парад знаковых систем". Представим себе стол на сцене, в обрядовой форме, в детской игре и т.д. Или хлеб на столе. Они безусловно принадлежат одновременно и игре, и реальности. Хлеб есть и реальность, и "театральный знак". Но являются ли хлеб, стол игровыми формами? Конечно же нет, они входят в игровую форму в качестве элементов действия.

Оставаясь в пределах понятия "театральный знак", нельзя также толком объяснить, что такое единица игрового языка, игрового выражения. Лишь игровая форма может содержать в себе единицы языка и выражения и как единица языка не может отсылать к конкретной внеязыковой реальности, а в качестве единицы выражения отсылает к игровой же реальности, т.е. к событию, возникшему в рамках игры.

Изучать игровые формы — это значит рассматривать единицы языка и выражения, акты, составленные из единиц выражения, акты общения и отдельные единицы общения, игровое произведение как целостную форму. Нельзя смешивать игровую форму с минимальными единицами языка и выражения, которые следует рассматривать как типичные игровые формы — и только. Изучая типичные игровые формы, уже можно останавливаться на элементах этих минимальных акциональных единиц как на строительном материале.

Опираясь на понятие игровая форма, можем рассматривать единицы языка как двусторонние, где понятия выражающее и выражаемое существуют неразрывно благодаря действию, а не какому-либо отдельному элементу, взятому из реальности и отсылающему к той же самой реальности. Игровая форма для нас никогда не будет референтом литературного текста, т.е. "реальностью", "представлением в лицах", "озвучиванием", "оживлением" авторского слова.

Ввиду осознания неуловимости "театрального языка" семиология пришла к мысли о существовании "минимальных единиц представления": "Тот факт, что театр не обладает, подобно языку, такими минимальными единицами, как слова, которые представляют параметр одновременно

семиотический и семантический, требует исходить из семантического измерения театра. Этот семантический параметр художественного выражения заключает понятия "*событие театральное*", *восприятие*, *практика означающая* зрителя"[100].

К сожалению, под событием Пави понимает спектакль — "театральное представление, рассматриваемое не в вымышленном аспекте его фабулы, но в реальности его художественной практики общения между актером и зрителем"[101]. Понятие событие выносится за пределы игрового текста, и игровая форма для наблюдающего представление театроведа и зрителя становится событием. Событием театральный спектакль может быть, но лишь в сознании воспринимающего, в художественной жизни города и республики — и это чистая правда. Нельзя не учесть и того, что игра возникает в связи с событием, то есть игровая форма сама есть "детище" события, акциональная единица переживания людьми данного события.

Так как речь идет не об игровой форме и игровом тексте, а о восприятии зрителем спектакля как события, как процесса художественной практики общения, то и сама единица не может быть признана минимальной: "Единицы театрального смысла будут не минимальными, но синтетическими и глобальными"[102], — говорит Пави, правда, предполагая возможность существования в спектакле нескольких "глобализирующих единиц", на которые расчленяется представление театральное.

Поиски семиологией минимальных единиц завершаются, таким образом, обнаружением глобальных или глобализирующих единиц смысла. Это уже выход в область семантики.

Оставаясь в области семиологии, где эфемерность понятия "знак" стала очевидной, семиология заменила его понятием "сценическая система", или "сценические системы". Под сценической системой понимается "совокупность знаков, принадлежащих к одному и тому же материалу (свет, пластика, сценография и т.д.) и образующих семиологический строй оппозиций, излишеств, добавочности и т.д.

Это понятие позволяет выйти за рамки слишком узкого понятия знака или минимальной единицы. Оно охватывает

одновременно внутреннюю организацию одной из систем и соотношений систем между собой[103].

Тут вполне уместно вспомнить слова Лотмана, высказанные им по поводу знаковых систем культуры: "Отдельные знаковые системы, хотя и представляют имманентно организованные структуры, функционируют лишь в единстве, опираясь друг на друга. Ни одна из знаковых систем не обладает механизмом, который обеспечивал бы ей изолированное функционирование"[104].

Что же обеспечивает их единство? В игровой сфере единство можно обнаружить лишь в игровых формах, создаваемых действием и в действии. Если действенную материю признать субстанциальным материалом игровой формы, то форма эта будет одновременно акциональной и процессуальной, имеющей параметр как семантический, так и семиотический, и она непременно будет синтетической.

Форма осуществляется в "настоящем" игры, в ее "здесь и сейчас". В этом кажущемся ирреальном времени—пространстве все материальное сводится к идеальному, конкретное — к абстрактному, единичное — к целому и, наоборот, идеальное "низводится" к материальному, абстрактное — к конкретному, целое — к единичному.

Игра преобразовывает реальное пространство в идеальное и отрицает своим "настоящим" линейное реальное время по-за ее границами, и в непрерывном своем "настоящем" манипулирует прошлым и будущим временами.

Единицами измерения художественного процесса, т.е. художественного времени, в котором создается игровая форма произведения и художественный игровой образ действительности, являются не секунды, минуты и часы, а сами единицы выражения, т.е. минимальные и "глобализирующие" смысловые и процессуальные акциональные формы.

Хотя игра существует лишь в процессе выражения и ее можно воспринять лишь как создаваемую форму, а в виде созданной формы она просто не существует или превращается в нечто совершенно другое, "настоящее" игры есть кладезь игровой памяти в самом прямом смысле слова: оно не забывает свое "прошлое" и "предугадывает" свое будущее. "Настоящее" игры продолжается ровно на столько,

сколько потребуется реального времени (секунд, минут и т.д.), чтобы смысл происходящего был выявлен, представлен, приобретен в процессе движения действия и зафиксирован в некоем материальном "знаке" — индексе или символе.

Прошлое игры присутствует в ее "настоящем" именно в виде "знака", который есть результат, продукт движения действия. Таким образом, игра усиливает иллюзию беспрерывности настоящего, сама целостная форма стремится стать и, пожалуй, становится единицей — одной, "нерасчленимой", потому будто бы и не имеющей ни прошлого, ни будущего единицей "глобального" настоящего.

В беспрерывной цепи настоящего игры прошлое пульсирует на наших глазах и будущее дает о себе знать, угрожая настоящему его завершением, катастрофой, развязкой, превращением в "ничто", некий духовный, материально не осязаемый продукт — игровой образ действительности, впоследствии, по завершении игры, растолковываемый зрителю критиками или же соседями по партерному ряду.

Игра возможна только в выражении формами, типичными из всех форм. Мы назвали минимальные единицы выражения и общения. Но эти формы никуда не исчезают после их завершения, они результируются в "знаки", "символы" и "индексы". Утверждения о том, что игра всегда происходит в настоящем времени, следует понимать как сосуществование в ее настоящем прошлого и будущего, движения действия к "неосуществленному настоящему", т.е. будущее присутствует как идеальная результативная модель события, одну из возможных форм переживания которого и представляет нам игра, создаваемая на наших глазах.

Разрывая связи с реальным линейным временем и пространством, игра вовсе не чурается реальности, когда берет из нее в качестве материала тело, голос, мысли и чувства актера, предметы из окружающей среды. Этот момент и усиливает "референциальную иллюзию". Следует добавить, что игра берет в качестве материала формы не вообще природный, "мертвый" объект, а уже "означенный" в повседневной человеческой культурной и практической деятельности предмет, некий культурный "знак", хотя вполне

может заняться их "переозначиванием", раскрыванием в них совершенно неожиданного смысла и содержания.

Явление референциальной иллюзии, таким образом, нельзя приписывать игровым формам, а лишь элементам, строительному материалу игрово-акциональной формы. Именно через эти элементы современный театр отсылает зрителя к историческим событиям и персонажам, но не через сами акциональные формы игрового выражения.

Костюм персонажа может быть указателем пола, возраста, социальной и этнической принадлежности. Мимика, жест, пластика могут быть признаны не только в ряду вышеперечисленных указателей, но и дополнять их, являясь указателями характера, конкретного психологического состояния в данной ситуации и т.д. Тембр голоса и интонация могут служить индексами всех перечисленных моментов и одновременно быть указателями типа культуры, к которому принадлежит персонаж, а также указать на типы отношений, которые им выработаны в его личной жизнедеятельности в процессе общения с родителями, старшими и младшими, с начальством и т.д. Свет и цвет на современной сцене — это не просто индексы времен года и суток, но и переживаемых ситуаций.

Но являются ли все эти "указатели", "индексы" и т.д. **игровыми** формами? Безусловно, костюмы имеют свою форму, предметы — также. Существуют и формы жестикуляционные, пластические. Каждая подобная форма может быть признана за двустороннюю единицу в своей системе, но в игровой форме они теряют двусторонность, превращаются в односторонние сущности, как, скажем, фонемы и морфемы в структуре слова, словосочетания и т.д.

Предметный и культурный мир со всеми уже созданными "знаковыми системами" входит в игровую форму в качестве материала и не более. Они несут не игровую, а другую информацию, весьма важную, но не ради передачи подобной информации существует игра. Материальные ряды игровых синтетических форм — это "знаки" прошлых времен и событий, культурных и исторических переживаний. Изучение их необходимо для истории обрядов, игры, этнической истории, игрового искусства в целом. Однако фокусируя на них свое внимание, мы не смогли бы подойти

к игровым формам. Реконструировать семантику игровых текстов без обращения к материальным рядам вряд ли возможно.

Материал, означенный в повседневной духовно-практической деятельности человека, входит в игровую форму с конкретной знаковой функцией, придаваемой ему действием. Действие придает ему то значение, какое необходимо в данной конкретной ситуации. "Знак подвержен изменениям как в отношении своего означающего, так и означаемого. Одно и то же означаемое, например "дом", может воплощаться в различных означающих: в декорации, музыке, жесте и т.д. И наоборот, одно и то же означающее может стать выразителем различных означаемых: например кирпичи в "Ubu aux Bouffes" Брука соотносятся поочередно с пищей, оружием и ступенями и т.д. В связи с этим Гонзл пишет, что действие — это электрический ток, позволяющий переходить от одной системы знаков к другой, устанавливая иерархию знаков и приводя их в движение, руководствуясь невидимой "партитурой", которую можно было бы назвать *текстом сценическим*"[105].

Если этот "электрический ток", т.е. действие, "мешает" между собой знаковые системы, то отдельные знаки отдельных систем остаются ли в точном смысле слова "знаками" в единстве означаемого и означающего? По всей видимости, из двусторонних сущностей они превращаются в односторонние, поскольку таковыми могут являться лишь в своей среде, т.е. системе. Слово также вырывается как отдельный языковой знак из своей системы, подключается к "электрической сети" действия, и при всем том, что его можно выделить и вернуть в свою языковую знаковую систему, в игровой форме оно есть сущность односторонняя.

Не следует элементам внешней формы придавать значение самых малых, минимальных единиц, "знаков". Они суть материал. Игровую форму создает действие, выявляющее смысл происшедшего, происходящего и должного произойти. Элементы синтетической игровой формы могут быть признаны знаками, но не игровыми, а культурными, и в таком случае их можно классифицировать по Пирсу: иконические, индексы и символы. Исследования обрядовых форм не могут избежать изучения знаков культуры, игнорирование которых выводило бы самого исследователя

за пределы типа этнического культурного мира. Точно так же можно исследовать средства выразительности современного театра как культуролог, но для него всегда будет существовать проблема синтеза всех материальных рядов в некое единство смысла и выражения. А такое единство можно обнаружить лишь в игровой акциональной и процессуальной форме.

Литература

[1] *Ивлева Л М.* К вопросу о теоретических предпосылках этнотеатроведения // Из зборника Матице српске за сценске уметности и музику Бр 3 1988 С 9

[2] Там же С. 9—10

[3] *Немирович-Данченко В И* Рождение театра Воспоминания, статьи, заметки, письма М , 1989 С 376

[4] Там же С. 374.

[5] Там же

[6] Там же. С.377

[7] Там же. С 378.

[8] Там же. С.380.

[9] *Эфрос А В.* Книга четвертая Ред.-состав *Н А Крымова* Фонд "Русский театр". М , 1993 С.316

[10] *Лотман Ю М* Структура художественного текста. М , 1970 С 91

[11] Там же, см . *он же* Анализ поэтического текста Структура стиха Л , 1972 С 7

[12] *Гусев В Е* Эстетика фольклора Л , 1967 С 151

[13] *Гусев В Е* Фольклорно-драматическое творчество восточнославянских народов // Фольклорный театр народов СССР. М , 1985 С 18

[14] *Егоров В Г* Этимологический словарь чувашского языка Чебоксары, 1964 С 48 и 269

[15] Там же

[16] *Ашмарин Н И* Введение в курс чувашской народной словесности// Чувашский фольклор Специфика жанров Чебоксары, 1982 С 18

[17] НА ЧГИ Отд 1 Т 217 С.495

[18] *Егоров В Г* Этимологический словарь чувашского языка С 336—337.

[19] Мифологический словарь М , 1991 С 623

[20] Лингвистический энциклопедический словарь М , 1990 С 604.

[21] Там же С 414

[22] *Пави П* Словарь театра Перев. с фр. Под ред *К.Разлогова* М , 1991 С.310.

[23] Там же

[24] Там же. С.95.

[25] Там же.

[26] *Ивлева Л М* К вопросу о теоретических предпосылках.. С.8

[27] *Пави П* Указ соч С 301—302.

[28] Там же С 302

[29] Там же
[30] Там же С 305
[31] Там же С 335
[32] Там же
[33] *Хейзинга Й* Homo ludens В тени завтрашнего дня Перев с нидерл и прим *В В Ошиса* Общ ред и послесловие *Г И Тавризян* Изд гр "Прогресс", "Прогресс-Академия" М , 1992 С 12
[34] Там же С 13
[35] Там же С 63
[36] Там же С 20
[37] Там же С 240
[38] См там же С 18 и след
[39] Там же С 18
[40] Там же
[41] Там же С 19
[42] Там же С 20.
[43] Там же
[44] Там же С 24
[45] Там же
[46] Там же
[47] *Д'Ормессон Ж* Спорт — это братство// Человек играющий "Курьер ЮНЕСКО", 1991, июль С 36
[48] Там же
[49] *Пави П* Указ соч С 113
[50] Там же
[51] См : там же С 185
[52] Там же С 113
[53] *Д'Ормессон Ж* Указ.соч С.36
[54] *Пави П* Указ соч С 113
[55] *Д'Ормессон Ж* Указ соч С 36.
[56] *Пави П* Указ соч С 113.
[57] *Д'Ормессон Ж* Указ соч С 36
[58] *Пави П* Указ.соч С 113
[59] *Д'Ормессон Ж* Указ соч С 36
[60] *Берн Э.* Игры, в которые играют люди Психология человеческих взаимоотношений Люди, которые играют в игры Психология человеческой судьбы Перев с англ Общ ред *М С Мацковского* Л , 1992. С 11
[61] Там же
[62] Там же С 12
[63] Там же С 177.
[64] Там же С 13
[65] Там же С 177
[66] Там же С.177—178.
[67] Там же. С 178.
[68] Там же. С.179
[69] Там же С 179—180
[70] Там же С 183
[71] Там же С.182—183.
[72] См *Дикий А Д* Избранное. Сост *Н Г Литвиненко* М , 1976 С 240
[73] Там же С 254, 243

[74] *Пави П* Указ соч С 365

[75] *Barthes R* Essais critigues, Seuil Paris, 1964 P 41—42 в *Пави П* Словарь театра С 365

[76] *Пави П* Указ соч. С.365.

[77] Там же С 366

[78] Там же С.115

[79] Там же. С 234

[80] Там же

[81] Там же. С 439

[82] *Барбой Ю М.* Структура действия и современный спектакль Л , ЛГИТМИК, 1988 С 20

[83] Там же С 24

[84] Там же. С 24—25.

[85] Там же С 25

[86] Там же

[87] *Лотман Ю.М.* Структура художественного текста М., 1970. С 91

[88] *Бахтин М М* Эстетика словесного творчества М , 1979 С 67.

[89] *Пави П.* Указ соч С.324.

[90] *Барбой Ю.М* Указ соч С.14.

[91] Там же С 42

[92] Там же

[93] *Пави П* Указ соч С.107.

[94] Там же С 301—302.

[95] *Barthes R* Essais critigues, Seuil P 258.

[96] Там же С 107

[97] Лингвистический энциклопедический словарь М , 1990 С 167

[98] *Пави П.* Указ соч С 108

[99] Там же

[100] Там же С 95

[101] Там же С 317

[102] Там же С.95

[103] Там же С 310

[104] *Лотман Ю.М* Культура как коллективный интеллект и проблемы искусственного разума (Предварительная публикация) М , 1977 С 8—9

[105] *Пави П* Указ соч С.108.

[106] *Товстоногов Г А* Зеркало сцены Кн 1. О профессии режиссера Л , 1980 С 235

[107] Там же. С.239.

[108] *Аристотель.* Поэтика //Философское наследие Т 90/ *Аристотель* Сочинения в четырех томах М , 1984. Т 4 С 651

[109] *Пави П* Указ соч. С.185

[110] Там же

[111] *Товстоногов Г.А* Указ соч С.231

[112] *Кристи Г В* Воспитание актера школы Станиславского М , 1968. С 89—90

[113] Там же С.144—145.

[114] Там же С 145—146

[115] См . *Фрайтаг Г.* Техника драмы // *Аникст А А* Теория драмы на Западе во второй половине XIX века. М., 1988 С.140—164, также *Пави П* Словарь театра С 71—72.

[116] *Пави П* Указ соч С 303, там же Библиография работ *Эко У* С 449

[117] Там же С.303.

[118] *Выготский Л.С.* Мышление и речь// Собрание сочинений в шести томах Т 2 М , 1982 С.360

[119] *Пави П* Указ.соч. С.326 Работа Гонзла "Движение театрального знака" появилась в 1940 г в журнале Пражского лингвистического кружка "Slovo a slovesnost". Пави опирается на французское издание 1971 г в Travail théâtral, №4, juillet 1971. P.18.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КАК ПРОЦЕСС: ВИДЫ И СТАДИИ

– Да вы "чудо природы"! Вас надо отправить в кунсткамеру, если вы можете жить, ни с кем не общаясь! – шутил Аркадий Николаевич.

К С.Станиславский Работа актера над собой Ч 1 гл Х Общение

Данная глава посвящена проблемам игрового взаимодействия, т.е. создания игрового образа в процессе общения партнеров на сцене. Общение, или коммуникация, рассматривается в пределах философии, психологии, семиотики культуры. Нас оно интересует как творческий процесс.

Виды, или типы, общения на сцене довольно подробно рассмотрены в трудах К.С.Станиславского. Многие термины реформатор театра взял из современной ему психологической науки, от которых к нашему времени сама психология уже отказалась. Такие термины, как "лучеиспускание" и "лучевосприятие", — не выдумка практика и теоретика театрального искусства, они в свое время были полезны в деле утверждения нового направления в театральном искусстве — "театра переживания". Станиславский требовал от актера умения "утверждать объект" в процессе взаимодействия, т.е. видеть, слышать, реагировать на партнера и тем самым оправдывать свое присутствие и участие в коллективно создаваемом произведении — спектакле. Коллективность и ансамблевость были важнейшими признаками той художественной игры, которой добивался великий Реформатор от своих учеников.

Проблеме общения посвятил свою работу белорусский этнотеатровед И.И.Сучков, выделивший несколько видов общения в пространстве игры. К его работе мы еще вернемся.

Игровое взаимодействие, игровое общение как явление процессуальное еще далеко не осознано в полном объеме. Сам же Станиславский в своих трудах постоянно

высказывает сомнение в "научности" собственных толкований тех или других положений и терминов, с которыми сталкивался в повседневной творческой деятельности. Известно, что Станиславский сумел обобщить опыт своих предшественников, великих актеров современности, и свой личный творческий опыт, и как результат размышлений над природой творчества актера появилась его знаменитая "система".

Станиславский сумел описать и на современном теоретическом уровне объяснить почти каждый момент творчества актера, т.е. сумел охватить сам процесс создания текста игры отдельным творцом на сцене. Менее разработаны проблемы процесса общения, или взаимодействия, и особенно проблемы создания целостного игрового текста — театрального спектакля как режиссерского произведения. Выражениями "художественная игра", "действенное общение" Станиславский пользуется как бы мимоходом, не разрабатывает их как специфические термины или категории, относящиеся к творческому процессу. Он нигде не говорит, что действие есть материя театрального искусства, тем не менее человеку, знакомому с его трудами, известно, что теоретик и практик мировой театральной сцены все силы положил на то, чтобы научить актеров действовать, и действовать целесообразно: "Сценическое творчество — это постановка больших задач и подлинное, продуктивное, целесообразное действие для их выполнения"[1].

Признаками игрового, или сценического, действия, таким образом, являются подлинность и логичность, целесообразность и целенаправленность, продуктивность или результативность. "Что касается результата, то он создается сам собой, если все предыдущее выполнено правильно. Ошибки большинства актеров состоят в том, что они думают не о действии, а лишь о результате его"[2].

По терминологии Станиславского, действие бывает "физическое" и "душевное". Их следует объединить ради создания "жизни человеческого духа" в реальной и физически данной "жизни человеческого тела". Жизнь человеческого духа выражается через единственное, чем может владеть и сознательно управлять актер, через его тело. Дух и тело

объединяются в физическом действии. Подлинность и целесообразность, ведущие к результату, суть признаки не только действия отдельного актера на сцене, они должны присутствовать и в сценическом, игровом общении, или взаимодействии[3]. Игровой текст, или игровая форма произведения, создается в действиях не отдельных исполнителей, а в процессе их действенного общения, потому мы не можем пройти мимо выявленных Станиславским стадий процесса общения.

Общение, по Станиславскому, проходит и осуществляется в следующих стадиях: "...*ориентирование* в окружающих условиях и *выбор объекта* (под объектом принимается кто-либо, т.е. субъект. — *И.Д.*) создают *первую стадию* органического процесса сценического общения.

Моменты подхода к объекту, *привлечение на себя его внимания* с помощью действий, резко бросающихся в глаза того, с кем хочешь общаться, с помощью неожиданных интонаций и пр. создают *вторую стадию* интересующего нас органического процесса.

Моменты *зондирования души объекта*... подготовление этой чужой души для наиболее легкого и свободного восприятия мыслей, чувств и видений субъекта создают *третью стадию* органического общения.

Моменты *передачи своих видений объекту* с помощью лучеиспускания, голоса, слов, интонации, приспособлений; желание и попытки заставить объект не только услышать, понять, но и увидеть внутренним зрением, *что* и *как* видит передаваемое сам общающийся субъект, создают *четвертую стадию* органического процесса общения.

Моменты *отклика объекта и обоюдный обмен лучеиспускания и лучевосприятия душевных токов* создают *пятую стадию* органического процесса общения"[4].

Стадии процесса общения рассматриваются также в учебном пособии Г.Кристи "Воспитание актера школы Станиславского". Здесь четко прослеживается мысль о различении стадий, предшествующих стадии взаимодействия, выполняемых актером-исполнителем: *ориентировка* (исходный момент), *привлечение внимания* партнера, *приспособление* или *пристройка* к партнеру и стадия непосредственного *взаимодействия* (общения). Вот как

объясняется необходимость различения первых трех стадий от последней: "...все эти необходимые стадии живого органического процесса нужны для того, чтобы подойти к самому главному, к в о з д е й с т в и ю на партнера... Взаимодействие предполагает не только умение активно воздействовать на партнера, но и правильно воспринимать это воздействие. Между тем п р о ц е с с в о с п р и я т и я часто нарушается или вовсе отсутствует на сцене"[5].

Таким образом взаимодействие как стадия требует двух видов процесса: *воздействия* и *восприятия*. То, что Станиславским было выделено в отдельные стадии, Кристи соединяет в одну стадию двустороннего процесса воздействия-восприятия. Если Кристи утверждает, что процессом воздействия актеры так или иначе владеют, но часто не обращают внимания на процесс восприятия, то следует вернуться к четвертой стадии, содержание которой явно разделяется у Станиславского на два процессуальных элемента: это — передача "*своих ви́дений*" объекту с помощью...голоса, слов, интонации, приспособлений" и "желание и попытки заставить объект не только услышать, понять, но и увидеть внутренним зрением, *что* и *как* видит передаваемое сам общающийся субъект..."

Во-первых, здесь появляется понятие "передаваемое". Современная театральная семиология назвала бы его "сообщением" или "информацией". Передавая сообщение, актер не только должен воздействовать духовно на партнера (словами, интонацией, приспособлениями и т.д.), но и *моделировать* свое эмоциональное отношение к передаваемому — сообщению: "увидеть" внутренним зрением, "*что* и *как* видит передаваемое...общающийся субъект", т.е. "объект" (в нашей терминологии — субъект. — *И.Д.*) должен не только понять и услышать информационный смысл, но и увидеть и понять эмоциональное отношение самого адресанта, отправителя информации, к передавамому. Партнер должен воспринять эмоциональное отношение субъекта к предмету сообщения.

То есть воздействие — это не только сообщение, но и моделирование эмоционального отношения партнера к предмету общения — к передаваемому сообщению — через выявление своих чувств и мыслей.

Пятая стадия — момент "отклика", или, по-современному, момент восприятия, и момент обоюдного обмена Станиславским не разъяснены, но они косвенно присутствуют также в четвертой стадии: исполнитель должен увидеть, как его партнер относится к передаваемому.

Мы не занимаемся теорией актерского исполнительского искусства, но то, что обнаружено в школе Станиславского, для нас ценно и важно, поскольку стадии общения, предшествующие стадии взаимодействия (воздействия и восприятия), присутствуют как в современном психологическом театре, так и в народных формах игры.

От того, что народные формы игры не преследуют цели психологического оправдания, а довольствуются логикой и последовательностью действий персонажей-исполнителей, сами игры не могут быть выведены за пределы процесса художественного, или действенного общения. Если вслед за В.Е.Гусевым действие в народных обрядовых формах определить как символическое, то и взаимодействие (воздействие и восприятие) в них также является символическим.

Театральная педагогика до сегодняшнего дня термин **объект** употребляет для обозначения противостоящего субъекта, т.е. партнера. Мы же отказываемся от подобного применения термина. Объектом для нас является то, что Станиславский называл "передаваемое", под которым он понимал не слово, не жест, не взгляд и т.д., а именно предмет общения, который обусловливает взаимодействие.

Обратимся к классификации видов общения, предложенной Станиславским:

1) Одиночное общение или самообщение. "Ток общения" циркулирует между "двумя общающимися — умом и чувством" субъекта-одиночки ("по моим ощущениям, выходило так, — говорит Станиславский, ссылаясь на свой творческий опыт, — что ум общался с чувством")[6].

2) Общение с реальным партнером. Здесь Станиславский усматривает обоюдный акт "восприятия — отдачи". Процесс в этом виде общения рассматривается как "непрерывное взаимное общение"[7].

3) Общение "с воображаемым, ирреальным, несуществующим объектом" (например, с тенью отца Гамлета)[8].

4) Общение с коллективным объектом, "или, иначе говоря, со зрительным залом..."[9] Общение со зрительным залом происходит через партнера, т.е. опосредованный или косвенный вид общения.

5) Коллективное общение на сцене: "...в народных сценах — мы также встречаемся с толпой, но только не в зрительном зале, а на самой сцене и пользуемся не косвенным, а прямым, непосредственным общением с массовым объектом... Это, так сказать, расширенное взаимное общение"[10].

Говоря об общении, Станиславский выходит за пределы так называемого "словесного общения". Общение для него представляется действенным. Он не противопоставил понятия **действие** и **материал действия**. Некоторые виды материалов перечисляются: **голос**, **слово**, **интонация**, **приспособления**. Под последними следует понимать материал многокомпонентный. Приспособление требует объединить действием, как психофизическим средством, и слово, и интонацию, и специально отобранные для воздействия на партнера физические действия и т.д. В качестве же материала действенного общения следует понимать все перечисленное в следующей цитате: "Для того чтобы общаться, надо иметь то, чем можно общаться, то есть, прежде всего, свои собственные пережитые *чувства* и *мысли*"[11] (выделено нами. — *И.Д.*).

Современный театр не может обойтись без "психологизации" своих проблем. Теории игровых текстов вряд ли стоит останавливаться на психологии персонажей, ведь она встречается с символическими действиями и мифологическими персонажами. Право же, там можно столкнуться с психологией исполнителей, а еще пуще с мышлением, мировоззрением исполнителей как носителей того или другого типа культуры.

В театре психологические термины и понятия теряют свою "научность", служат более всего метафорами, чем точными обозначениями, указателями элементов творческого процесса. Например, присутствие "активной воли", по мысли Г.Кристи, необходимо для выявления конфликта между партнерами. Этот термин, взятый из психологии, с успехом можно заменить более понятным для учеников

школы Станиславского термином "сверхзадача" или другими: активное действие, активное желание и т.д.

Такие термины Станиславского, широко применяемые в театральной практике репетиции, как "куски" — малые, средние, большие; "задачи" — малые, средние, большие; "круги внимания" — малые, средние, большие; "сверхзадача роли", "сверхзадача пьесы", "сверх-сверхзадача артиста", "сквозное действие", "сверх-сквозное действие", "предлагаемые обстоятельства" и т.д., если встречаются в научной литературе, то непременно в кавычках. Наполнение понятий и терминов современным научным содержанием, видимо, задача театроведов.

Этнотеатроведение еще только делает свои первые шаги, и отсутствие понятийного аппарата здесь также чувствуется с невероятной силой. На сегодня выделены основные категории — "перевоплощение" и "действие" (Л.Ивлева), рассмотрены виды общения (И.Сучков); нынче ряженье принимается за игровую версию мифа (Ивлева), за действием признается его символическая сущность (В.Гусев) и т.д.

Театральная практика также не стоит на месте, хотя она по-прежнему одного партнера называет объектом, но уже давно осознала, что общение, взаимодействие, противостояние невозможны без так называемых "предмета борьбы", "яблока раздора", "предмета спора", "предмета конфликта" и т.д. Последние данные из театральной практики особенно важны для нас, потому что в схеме связей субъект—субъект появляется третий член, а именно объект общения, то, по поводу чего строится данный "кусок", отрезок или эпизод игрового текста.

Актер должен оправдывать свое присутствие на сцене и внешне, и внутренне. Присутствие живого, чувствующего и мыслящего существа перед глазами держит критиков в "объятьях психологии, эстетики или социальной психологии". Предметом театральной критики является спектакль, но сколь это сложное явление, сколько в нем компонентов! Спектакль вполне закономерно объясняется как синтез всех искусств, ведь здесь и слово, и музыка, и живопись, и архитектура, и танец.

То же самое можно сказать об игровых формах

народного игрового искусства — детских играх, обрядах, праздниках богослужения и т.д. (Мы не касаемся темы фольклорного театра, потому что в чувашской народной культуре фольклорный театр как вид народного искусства не сумел оформиться или же мы ничего не ведаем о "скоморохах" в Волжской Болгарии, суварском государстве Джидане на Кавказе.)

Как обнаружить единицу игрового текста, создаваемого в процессе общения, взаимодействия? Эта проблема поставлена в западной театрологии, но не решена, а в нашем театроведении нет еще таких работ, о которых можно было бы сказать, что в этом направлении достигнуты определенные успехи.

Если психология единицей изучения признает чувство (Шибутани), то игровые тексты явно не подлежат изучению психологией, поскольку не может быть единией игрового текста такое понятие, как "чувство". Даже актер "школы переживания" не только чувствует нечто, переживает, устанавливает психологические контакты с партнером и с залом, но еще творит, создает в общении, во взаимодействии некий текст, некую форму, где все является материалом действия: слово, интонация, чувство, костюм, грим, свет, цвет, музыка, танец, пластика, архитектура, сами пережитые чувства актера и его мысли о мире и социальной действительности, его представления о добре и зле, красоте и уродстве, его умение подмечать в жизни то, что всем кажется само собой разумеющимся, как нечто важное, уникальное и типичное, т.е. вся биография жизни и впечатлений, полученных от книг, встреч с людьми, семейных сцен с родителями и с женой, со своими детьми и т.д.

При "атомистическом" подходе все элементы распадаются и разбегаются, начинают приобретать свои "автономии", и собрать их в единое целое, выявить их отношения представляется невероятно трудным. Вычленить из игрового потока какой-либо эпизод или отрезок, ограниченный произвольно установленными временными рамками, описать последовательность жестов, пластических движений, направлений взгляда актеров, изменений поз, а следовательно, и изменения в восприятии зрителя форм костюмов, перечислить, что в данных рамках находится на

сцене из предметного окружения, потом надстроить эти последовательности, как системы, друг над другом, наложить их на последовательность реплик персонажей и представить игру как иерархию знаковых систем — почти безумное занятие.

Если признать, что все "знаковые системы", выстроенные друг над другом, в действенном общении теряют свою автономность, т.е. "знаки" начинают обозначать нечто совершенно другое, чем им приписывается в пределах своей системы, то приходится отказаться не только от "элементного", "атомарного" подхода, но и от описания игр вообще. Единственное, что можно сказать, это то, что игра является процессом и процессом действования, а предметом, достойным внимания науки игроведения и театроведения, является действие и движение мысли в материи действия.

Процесс общения, в потоке которого создается игровой текст, или игровая форма, не представляется чисто психологическим явлением, а творческой деятельностью на разных уровнях взаимодействий: сцены с залом; актера с публикой; зрителя с актером; персонажа, от имени которого выступает актер, с самим собой и с окружающими людьми; зрителя, воспринимающего игру актеров, с самим с собой и с соседом по ряду в театральном зале, с коллективом актеров, с отдельным актером и т.д. То есть игровой текст создается во всех видах или на всех уровнях общения между партнерами, оказавшимися в одном игровом пространстве. Казалось бы, последнее утверждение начисто снимает вопросы самого существования игрового текста. Ведь тексты, создаваемые актерами на сцене и зрителями между собой, могут не совпадать, и вряд ли данное явление столь уж редкое в пространстве театра. Но это обстоятельство не должно нам мешать рассматривать игру прежде всего как процесс общения, как процесс творческого взаимодействия.

Виды общения Станиславского раскрывают связи субъектов, различимых по тем или другим признакам: общение с самим собой, с ирреальным субъектом, с реальным партнером, с коллективом. При этом виды могут быть сгруппированы в еще более крупные единства. В таком случае следует говорить о типах общения — опосредованном и непосредственном (Сучков). Стадии общения указывают

на логику и последовательность действий человека общающегося, в нашем случае — играющего.

Типы, виды и стадии действий не говорят о самом содержании игровой формы, данной наглядно, они лишь подводят к механизму процесса творческого взаимодействия, к процессу выявления объекта, смысловой и скрытой стороны внешне данной формы действенного общения, т.е. к процессу создания самого текста игры.

Школьная практика и теория предполагают в качестве механизма порождения формы борьбу, конфликт. Но, по-видимому, сам конфликт является следствием чего-то. Потому ценны наблюдения и данные школьной практики и этнотеатроведческой, философской мысли относительно видов, стадий, типов процесса общения, но механизм процесса, или схема осуществления игры еще не раскрыта и теоретически не описана.

Если вчитаемся в следующие далее строки, то убедимся, что театральную практику интересует не механизм, а содержательная форма, которой можно добиваться по-разному. "Взаимодействие с живым объектом (надо бы: "с живым субъектом". — *И.Д.*) существенно отличается от взаимодействия с объектами воображаемыми и объектами реальными неодушевленными... Тут мы сталкиваемся с активной волей партнера, с его противодействием, с различными, подчас неожиданными изменениями в его поведении, что в свою очередь заставляет и нас действовать по-другому. Происходит тончайший процесс взаимодействия, сценической борьбы, посредством которой разрешается тот или иной драматургический конфликт. Борьба может вызываться различными поводами, принимать самые различные формы, однако во всех случаях она предполагает органическое взаимодействие, а взаимодействие — борьбу"[12].

В этой цитате нам ценнее всего то, что "тончайший процесс взаимодействия" со всей необходимостью приводит к разрешению конфликта драматического, то есть к какому-либо результату. "Борьба" как термин обозначает: 1) средство разрешения конфликта, 2) содержание этого конфликта.

Важно также, что борьба приобретает разные формы, "активная воля" партнера заставляет и нас менять свое

поведение, отбирать те или другие действия и т.д.

Школьной педагогикой различаются также поводы, самые различные, вызывающие борьбу, и формы взаимодействий, в которых происходит борьба. Лишь механизм движения мысли и содержания остается непонятным. Или же одно и то же содержание "переливается" из одной формы в другую?

Конфликт (или борьба) разгорается *из-за чего-то*, содержание (борьба) принимает разные формы. Если идти по этой логике, то игровые формы есть вариации, в которых содержание не меняется. Очень заманчивая идея, особенно для этнотеатроведения, поскольку здесь можно встретить варианты игры под разными названиями (ведь название — это тоже словесная форма), а их содержания почти идентичны. Но эта заманчивая идея может увести так далеко, что мы откажемся искать процессуальную единицу игрового текста, отдельную форму, которая имеет свой внешний действенный вид и свое, только ей принадлежащее содержание.

То, что утверждает автор цитаты Г.Кристи, в то же время не ложно. Содержание игры в самом деле может переливаться из одной формы в другую. В чем же дело?

Суть, видимо, в том, что не только игровую форму следует представлять происходящей, создаваемой в процессе взаимодействия, но и содержание ее есть явление процессуальное, т.е. содержание целостной игровой формы является нам в процессе. В каждый отрезок процесса содержание входит лишь своею частью, элементом смысла. То есть в каждом смысловом отрезке или эпизоде присутствует не все содержание произведения, а лишь часть.

Таким образом, содержание игровой формы предполагает, чтобы его разделили на "стадии", и в каждой стадии это содержание приобретает свою форму и свой смысл. Только так можно уловить и обосновать предпосылку существования смысловых единиц игрового общения.

Если конфликт вызывается чем-то, то это входит в содержание любой игровой формы, но в качестве объекта единицы общения, а не самого события. Событие реальное (в обрядовых текстах)и вымышленное (в театральных произведениях) остается за рамками его форм переживания,

или изживания.

Событие в игровой форме существует в виде смыслового, духовного объекта общения, является его содержанием, а с завершением процесса осуществления формы "перетекает" в его результат, ибо игра всегда чем-то завершается. Объект общения и результат общения — не одно и то же, нельзя также и событие в целом свести к объекту — элементу смысла формы, а тем более — к результату. Хотя они появляются в трех звеньях процесса движения мысли: событие, объект общения/взаимодействия, результат — суть элементы трехчленной семантики формы.

Короче, во всех видах и стадиях общения действие циркулирует между различными субъектами, и оно обосновано на событии, обусловлено объектом, оправдано результатом. Потому мы утверждаем, что основанием игры является событие, условием — присутствие между общающимися объекта общения, предмета конфликта, а оправданием игры как вида искусства служит результат, игровой образ действительности как события. Этот образ события в процессе игрового взаимодействия меняется, высвечивается и является разными своими смысловыми гранями. Событие (исходное) приобретает смысл и художественную ценность в игровой форме, оставаясь как "реально" данное вне рамок самой формы, присутствующее в ней в качестве объекта общения и стремящееся к результату.

Событие имеет пространство и точку возникновения — "взрыва"; проходит стадию становления и приходит к стадии завершения. Время и пространство стадий становления и завершения исторических и естественных процессов никогда не совпадают. Лишь в игровом процессе время можно определить через пространство: "здесь и сейчас" становятся признаками действия. Таким образом, процесс объединяет время — пространство через действие, движение материи действия по стадиям.

В мире происходит много событий, и не все они приобретают качества объектов общения между людьми, следовательно, не преобразуются в результаты, исчезают из памяти безо всякого следа. События, явления существуют, но не превращаются в объекты, потому можем сказать: без

объекта нет взаимодействия, нет общения, нет познания — чувственного и интеллектуального. Игровой процесс будет содержательным, смыслонесущим, если действие выражает, оформляет, выявляет объект как ценность, как смысл или образ события происшедшего. Так как в общении участвуют не менее двух субъектов (вид общения с реальным партнером), то и объект общения имеет два "облика", распадается на два смысловых элемента, выявляемого каждым из партнеров в их общем объекте. Конфликт разгорается между субъектами ввиду неадекватного понимания и отношения к одному и тому же объекту общения.

Любой процесс есть лишь следствие либо причина события. И, наоборот, любое событие есть причина и следствие процесса. Возможны обе точки зрения, любой спор по этому поводу будет спором вокруг "курицы и яйца". Попадая в зону внимания человека познающего, мыслящего и играющего, событие приобретает свою игровую процессуальную форму, и человек играющий выделяет в событии "суть", "зерно" в качестве объекта общения с другими себе подобными. Психофизиологическая реакция на происходящее в мире — это не игра. Игра — выявление духовного смысла явлений, событий. Игра требует не психологического переживания, а интеллектуального осмысления мира человеком, обладающим чувствами и каналами восприятия: зрением, слухом, осязанием, обонянием.

Игра совершается в процессе, но процесс направлен на познание реальных процессов посредством действенного общения человека с себе подобными существами, являющимися его партнерами по действию. Без объекта нет общения, нет обмена действенными формами, несущими смысл, нет условий для выявления ценностного отношения между сторонами общающихся. Каждая интеллектуально-эмоциональная и действенно-смысловая форма несет свою информацию, свой текст. Текст каждой формы создается по необходимости их включения в процесс игрового обмена смыслами, потому общение есть творческий процесс.

Процесс может быть назван творческим лишь в том случае, когда в его потоке возникает нечто новое. Новое же

возможно получить лишь в активном общении.

Общение встречается всюду и везде: в повседневности, в научных дискуссиях. Диалог человека с человеком, с природой, животными — нередкое явление в нашей жизни. Процесс диалога всегда завершается каким-либо результатом. По результату любое общение может быть признано игровым. А по объекту? По противостоящим субъектам?

В научной дискуссии появляется нечто новое — знание. Субъекты дискуссии на исходных позициях имеют свои представления о происшедшем явлении, которое и стало объектом, или предметом общения. Каждый из субъектов владеет своей "биографией отношений", т.е. своим авторитетом в мире науки. Авторитет, поддерживаемый как самим ученым, так и его учениками, вполне может быть сравнен с "маской" ученого — социальной и научной. В этом смысле субъекты научной дискуссии могут быть признаны "актерами", исполняющими свои роли в научном мире. Но объект общения ученых не требует от них своего выявления в наглядных психофизических действиях, это общение — обмен результатами мыслительных актов. В процессе мыслительной деятельности ученый приходит к выводам, т.е. результатам, и именно результат предлагает своему оппоненту в качестве текста. Ученый оперирует результатами мыслительной деятельности, и в этом он далеко не похож на актера. Актер в творческом действенном общении творит объект и "сворачивает" его в результат на глазах у партнера или зрителя. Результат, как продукт действенного общения, лежит за пределами создаваемой игровой формы.

В случае мысленного действия процессуальность скрыта, а в наглядном действии мысль явлена в физическом пространстве-времени. Там, где идет разговор об игре как о процессуальном тексте, создаваемом в действии, или в действенном общении, излишне останавливаться на содержании понятия игры в философии и т.д. Наше внимание не может также быть сконцентрировано на образе и психологии человека играющего. Все эти вопросы мы оставляем в стороне. Мы ищем подходы к изучению игровых текстов, представляя их сотканными в процессе взаимодействия из единиц игры — смысловых акциональных форм, создаваемых субъектами общения. Тем самым форма,

создаваемая в процессе действенного общения, представляется единицей или формой более высшего уровня, чем формальная единица индивидуального выражения. Форма, полученная в процессе обмена единицами выражения, есть единица общения.

Процесс общения Станиславский называл непрерывным, но в то же время предлагал разбивать его на "составные действия", "куски" и в каждом "куске" обнаруживать свою исполнительскую "задачу".

Требовать непрерывности действия — это значит требовать от актера выполнения самой крупной задачи в цепи акциональных форм, или кусков, с "малыми" задачами. Потому театральной мысли важно утверждать одновременно прерывность и непрерывность процесса общения, действия. Художественный образ в самом деле представляется сетью смыслов, "малых", "средних" и "больших" кусков с их задачами, сетью образов всех событий, оформленных действием и в действиях, в общении исполнителей между собой.

И эту сеть смысловых элементов, образов — "малых", "средних", "больших" — можно описать лишь как процесс — становление, созидание; процесс порождения нового на основе "старого", поглощения "старого" в качестве материала новой формой действия.

Современная философия в лице А.Н.Уайтхеда выделила две разновидности процессов — макроскопический и микроскопический, или два вида становления — "сращение" и "переход". ""Сращение" направлено к своей конечной (final) причине, представляющей его субъективную цель; "переход" же является механизмом действующей (efficient) причины, которая есть бессмертное прошлое"[13].

Efficient, понимаемое как "действующий фактор", т.е. "действенная", "действующая причина", есть оправдание непрерывности процессов становления. "Сращение" как "название процесса, в котором универсум вещей приобретает индивидуальное единство в результате подчинения "многих" из них конституированию "одной" новой вещи"[14], как бы является процессом в процессе, то есть оправданием прерывности становления. И, в целом, этот прерывно-

непрерывный процесс объясняется Уайтхедом таким образом: "Первый вид становления внутренне присущ процессу конституирования отдельно существующего. Этот вид я назвал "сращением". Вторым видом является становление, благодаря которому прекращение процесса в случае формирования отдельно существующего конституирует это существующее как изначальный элемент конституирования других отдельно существующих, которые выявляются при повторении процесса. Данный вид я назвал "переходом""[15].

На нашем языке прекращение процесса в пределах акциональной формы одного события объясняется исчерпанностью объекта – его результированием и появлением нового объекта (на основе результата и других факторов), вокруг которого организовывается новая форма действий. Исчерпанность объекта не означает его "исчезновения", под исчерпанностью понимается завершенность стадии становления, выявления объекта и переход взаимодействия в стадию результата, где субъекты овладевают смыслом объекта взаимодействия и в виде такого смыслового результата, так или иначе выраженного материально или понятийно, объект продолжает существовать в новой форме в качестве ее материала.

Отдельно рассматривая вид "сращения", который также называется "актуальной сущностью", "актуальным событием", Уайтхед использует термин "процесс чувствования", в качестве инструмента анализа "актуальной сущности", и выделяет "три стадии процесса "чувствования": 1) ответную фазу, 2) дополнительную стадию и 3)"сатисфакцию""[16].

"На первой фазе происходит чистая рецепция актуального мира, выступающего под личиной объективно данного для эстетического синтеза. На этой фазе имеет место рецепция мира как множества индивидуальных центров чувствования, взаимопредполагающих друг друга. Данные чувствования переживаются как принадлежащие внешним центрам и потому отнюдь не растворяются в индивидуальной непосредственности. Вторая стадия определяется индивидуальным идеалом, постепенно оформляющимся в самом данном процессе. Благодаря этому многие чув-

ствования, изначально переживавшиеся как чужеродные, трансформируются в эстетическое единство, непосредственно переживаемое уже как индивидуальное. Это означает возникновение "стремления", которое в его высших проявлениях мы называем "ви́дением"...исходные предпосылки оказываются подчиненными индивидуальному опыту"[17].

Таким образом две фазы, или стадии чувствований, которые имеют четыре направленности "по отношению к: 1) переживаемым актуальным событиям, 2) переживаемым вечным объектам, 3) переживаемым чувствам и 4) своим субъективным формам интенсивности"[18], предшествуют стадии, или фазе, "сатисфакции", которая есть "попросту кульминационный момент исчезновения всякой неопределенности; так что по отношению ко всем видам чувствований и сущностей во вселенной актуальная сущность, достигшая "сатисфакции", воплощает решительное "да" или "нет". Итак, "сатисфакцией" оказывается достижение индивидуального (private) идеала, который является конечной причиной "сращения""[19].

Если виды направлений "чувствований" Уайтхеда несопоставимы с видами или формами общений, выделенными Станиславским и школьной театральной педагогикой, то три стадии "чувствования" вполне могут быть сопоставлены с пятью стадиями исполнительского действия, с небольшими оговорками, поскольку Уайтхед, говоря о чувствовании, прежде всего имеет в виду процесс восприятия. "Ответная фаза" философа направляет внимание на восприятие актуального мира, а в театральной педагогике восприятие распадается на три фазы: стадии ориентирования и выбора объекта; привлечения внимания; зондирования; они предполагают активность субъекта в процессе "вбирания в себя" внешнего мира актуальностей.

Дополнительная, или вторая фаза "чувствования" определяется через появление в процессе индивидуального идеала, стремления, или ви́дения. Соотнося эту фазу со стадиями Станиславского, можно утверждать, что она "вбирает" в себя две последние из них: стадию передачи своих видений партнеру и стадию отклика.

Третья стадия "чувствования" — "сатисфакция" —

завершает вид становления, называемого "сращением", или "микроскопической" разновидностью процесса. Она определяется достижением индивидуального идеала, требует от субъекта определенного выражения своего эмоционального и интеллектуального отношения к процессу, точнее, к результату процесса — "да" или "нет". На этой стадии исчезает всякая неопределенность.

Чтобы процесс не прервался, философ вводит второй вид становления — "переход". Но этот вид остается для нас нераскрытым, так как в русском переводе даны лишь отдельные главы труда "Процесс и реальность". Механизм связей между видами становления остается неясным, как и стадии "чувствований" во втором, "макроскопическом" виде процесса — "переходе".

Как было отмечено, "сращение" направлено на конституирование новой вещи через подчинение "многих". Сам Уайтхед объясняет, что термин "вещь" соответствует термину "сущность", и добавляет: "Нет "сращения" и "новой вещи": когда мы анализируем новую вещь, то не находим ничего, кроме самого "сращения""[20]. Последнее утверждение отсылает нас к Платону, который находил "свои постоянства на неподвижных духовных небесах, а становление он обнаруживал в злоключениях форм среди несовершенства физического мира"[21].

Итак, новая вещь — это конкретное единство "многих вещей", или "актуальных событий": "Отсюда мы не можем изучать реальный мир иначе, как с точки зрения непосредственного "сращения", которое отрицает предшествующее завершение процесса"[22].

Отрицание "сращением" предшествовавшего "сращения" через стадию "перехода" — весьма тонкая и точная мысль. Сам момент отрицания, видимо, и есть такой вид становления, как "переход". Именно "переход" и остается необъясненным видом становления, или креативности, потому что "сращение" отрицает предшествующее, в силу входит закон "отрицания отрицания", и границы видов становления размываются. Таким образом, опираясь на философскую разработку понятия процесс, мы вынуждены будем или отказаться от поисков стадиальных единиц игрового процесса, или же продолжать поиски стадии

результирования. Иначе нам предстоит совместить два вида становления, как бы существующих параллельно, "надстроенных" друг над другом, протекающих одновременно, при несовпадении хронологических границ видов, и допустить, скажем, что вид "сращения" как бы имеет меньшую временную длительность, а "переход" — большую, или наоборот. В таком случае мы останемся в пределах статичного мира, ощущение динамики процесса и действия потеряется, и, сами того не желая, мы окажемся противниками Бергсона, обвинившего человеческий интеллект в том, что он рассматривает всю "вселенную как пространство".

Чтобы анализировать игровые тексты, следует пользоваться и статичными, или структурными методами. Само понятие "прерывности-непрерывности" творческого процесса, всегда чем-то завершающегося, помогает нам избежать обвинений в приверженности к статичности. Обнаружение процессуальных форм существующими в определенных временных (или смысловых) границах и их анализ как единства внешнего и внутреннего, выражающего и выражаемого не означают отхода от понятия процесса. Так как игровой процесс есть созидание и становление образа в человеческих действиях, то мы не можем разделить виды процесса от стадий "чувствований", или восприятия. Для философии, объясняющей отдельно мир реальный в актуальных проявлениях и процессы восприятия актуальностей человеком, реальный процесс совершенно справедливо разделяется только на виды становления, а процесс восприятия — на стадии восприятия.

Процессы в объективном мире отделяются от процессов в человеческой психике. Игровой процесс – это стадии созидания образа, а не стадии наблюдений и восприятия объективного мира. Восприятие и оценка, осмысление явлений, событий в социальной действительности остаются вне рамок игры. В рамках игры нечто по-новому осмысляется, творец создает нечто новое, неповторимое и уникальное сочетание событий — "актуальную сущность" бессмертного.

Игровой процесс не может быть идентифицирован с процессами в реальной действительности и с процессами в

научном познании. В игре мир и разум — не противостоящие "объект–субъект". Объективный мир становится материалом для творца, разворачивающего в действиях условный, художественный мир, формирующего сущность или художественный игровой образ объективной социальной действительности. Творец игры (актер, режиссер) сравним разве что с Творцом, ибо по своему разумению приводит к гармонии и единству весь материал, данный ему "изначально", творит "новую сущность", оставаясь в пространстве "своей игры", и люди в Его "игре", по Платону, — лишь игрушки.

Уайтхед говорит, что стадии, или фазы, присущи не только "чувствованиям", но и самому "сращению" как виду становления: "...Каждая актуальная сущность сама по себе может быть описана только как органический процесс. Она повторяет в микрокосме то, чем в макрокосме является вселенная. Это процесс, протекающий от фазы к фазе; при этом каждая фаза служит реальным основанием своему преемнику для завершения конкретной вещи. Любая актуальная сущность несет в своей структуре "причины" того, почему ее состояние именно таково. Данные "причины" есть иные актуальные сущности, объектифицированные для нее"[23]. (Под объектификацией понимается приобретение новым творением или новой формой в качестве своего "строительного" материала всех исходных состояний или событий.)

Описание органического процесса в объективном мире вполне может быть приложимо к творческому процессу. Но здесь "актуальные сущности" приобретают форму игровых единиц выражения и единиц общения, они также перетекают из одной фазы в другую, и каждая фаза служит основанием для следующей.

Полного сопоставления процессов в игровой сфере и в реальном мире не может быть. Лишь в общем осмыслении процессов, в разделении их на виды, в различении стадий восприятия и фаз возможны сопоставления. В целом же процессы в неигровой сфере отличаются от игрового творчества тем, что они, во-первых, подчинены законам физического мира; во-вторых, противостояние в физическом мире невозможно назвать общением. Игра же всегда

осуществляется в процессе общения. Соприкосновение и встречу холодной и теплой масс воздуха лишь метафорически можно назвать "общением", или "игрой".

Происходят землетрясения, наводнения, рождаются и угасают звезды, — они представляются результатами или причинами процессов, но воспринимаются людьми как события. Эти результативные события в сфере науки порождают научные тексты. Прежде чем войти в игровую сферу, эти события должны быть "вкоренены" в социальной действительности, осмыслены человеком.

Природные и космические процессы происходят вне человека и представляются ему как "игра богов" или случаи. И человек, осмысливая результаты процессов, логику и последовательность видов и фаз их становления, обращается к игре — древнейшему языку своей культуры, чтобы создать в творческом процессе специфические тексты, помогающие ему в познании и даже управлении процессами. Оживают антропоморфизированные космические силы: птицы, животные появляются как персонажи, входящие в текст; сам человек перевоплощается в божества и играет в Вäй килли — "Доме игр" (на свадьбах).

Очень легко принять любой процесс за игровой, потому что человек является не только участником, но и наблюдателем, зрителем "игр" природных сил. Легко признать существование Великого Творца, Художника, Композитора или Поэта там, где стадии "чувствований" не отделены от фаз становления, креативности, где человек антропоморфизирует мир. Потому философия права, когда различает фазы процесса и стадии восприятия.

Игровой процесс осуществляется как бы сам по себе, подчиняясь своим правилам, потому его фазы следует выявить вне зависимости от фаз восприятия зрителя.Смешение стадий восприятия с фазами становления, или собственно игрового процесса, зачастую приводит к тому, что игра признается существующей лишь в процессе восприятия. Зритель признается (и это на самом деле так) важнейшей категорией игровых представлений.

При внимательном рассмотрении самой категории зрителя выясняется, что он является и участником и зрителем одновременно. Точно так же мой партнер по сцене

— одновременно и "мой" зритель и исполнитель "для меня".

Игровой процесс, как было уже не раз высказано, направлен на создание духовного образа действительности и событий в ней. Но игровой процесс отличается от других видов творческого процесса тем, что осуществляется в действенном общении, то есть игра представляется процессом обмена акциональными формальными единицами выражения со стороны партнеров. Потому для нас важен вопрос: что создает один и отдает другому; что воспринимает другой и отдает первому?

Это ЧТО — важнейший пункт в анализе процессуальных игровых форм общения. Для нас ЧТО есть смысл формы действия, мы его называем объектом выражения в индивидуальном процессе и объектом общения в коллективной игровой форме.

ЧТО — еще и результат акциональной формы после ее завершения, т.е. ЧТО не только создается в процессе игрового общения — обмена акциональными формами, но и добывается как продукт в процессе общения.

Еще одна ипостась ЧТО — это его "облик" толчка, причины, повода возникновения общения.

Три "облика" ЧТО раскладываются в цепочку "событие — объект общения — результат общения". Таким образом, семантика ЧТО оказывается трехчленной, или трехэлементной. При этом ни один элемент не может заменить собой другой, а также проявить свое значение без другого. Трехчленность семантики обеспечивает непрерывность процесса внутри акциональной формы общения по фазам, или стадиям. Несводимость элементов друг к другу обеспечивается тем, что игра — это не просто обмен действенными формами, но и процесс, осуществляемый в противодействии, цепь порождения результатов.

В исходной фазе происходит некое событие, которое получает свою акциональную форму переживания в фазе выявления объекта общения и получает свое разрешение в результативной или результирующей фазе, где обязательно появляется продукт общения (мысленный, представленный в материальном облике).

Действие—противодействие предполагает развитие игрового процесса общения в прерывности при сохранении

непрерывности действия. В игровом общении противодействуют два субъекта, каждый из них творит свой акциональный текст, и в этом смысле процесс обязательно прерывен. Но каждый из них не только создает свой текст, но и включает его в текст общения, появляющийся как их совместное творение. Общность разрозненных индивидуальных текстов обеспечивается присутствием общего объекта между субъектами. С этой точки зрения — процесс общения непрерывен.

Непрерывность прерывного предполагает существование некиих связок, или "сцепов", между текстами индивидуального творения. Таким образом игровой процесс общения представляется весьма сложным для анализа.

Связки, или "сцепы", между текстами субъектов в общем тексте общения невозможно уловить, если игровой процесс не признать не только базирующимся на основе события, не только создающим духовный объект в процессе общения, но также процессом результирующим.

Результирование присутствует как фаза завершения любой акциональной формы: на уровне индивидуального выражения или коллективного общения.

Таким образом, общение как непрерывный процесс распадается на ряд индивидуальных единиц выражения, которыми обмениваются субъекты, а как непрерывный процесс единицы выражения объединяются в нечто цельное, приобретают единство в форме общения, которая не есть простая сумма единиц выражения отдельных партнеров. Содержание формы общения отличается от форм единиц выражения, вместе взятых, и существует на другом уровне, оно появляется в их отношениях.

Можно признать, что игровой процесс, или игровая форма общения, создается одновременно на двух уровнях: индивидуального и коллективного выражения. Это значит, что единицы индивидуального уровня, включаясь в общий текст единицы общения, теряют свою автономность и приобретают признаки вторичности.

Игровое взаимодействие — не просто обмен действенными формами (единицами выражения), не простое сочетание, соположение единицы одного субъекта с единицей другого, не любое действие и не любое

противодействие, не вообще конфликт и борьба. Игровое взаимодействие есть процесс творческого общения субъектов ради выявления и овладения смыслом (объектом) происшедшего (события) и создания чувственного и интеллектуального образа действительности в определенных условиях и с определенными целями, вызывающими конфликтность.

Игра, общение, взаимодействие, действие – вся эта цепочка терминов прилагается к процессуальным формам художественной деятельности.

Общение

Под общением в театроведении обычно понимается процесс обмена репликами. "Пустая сцена. На ней двое — актеры А и Б. Он и Она — самое простое. Актер от лица своего героя говорит, что Он ее любит. Люблю я, — возражает актриса от имени своей героини. По-видимому, перед нами кратчайший отрезок привычного сценического диалога и при этом элементарная частица самого, кажется, элементарного вида внутрисценического действия: акция — реакция"[24].

Чтобы представить этот обмен репликами как игровой процесс, его следовало бы разделить на стадии, иначе диалог окажется литературным, а не сценическим, следовательно, отрезок обмена фразами не может быть признан в качестве элементарной частицы внутрисценического действия. В психологической литературе общение и коммуникация признаются синонимами: "Общение, или коммуникация, — одна из форм взаимодействия людей в процессе их деятельности"[25]. Философ М.С.Каган резко противопоставил общение коммуникации. Общение рассматривается им как двунаправленный единый и нерасчленимый процесс. В предложенной им схеме связей субъектов информация движется в двух направлениях; в коммуникативных связях информация однонаправленна: от отправителя (адресанта) к получателю (адресату). Потому коммуникация не может представлять собой акт общения, ибо "в общении нет отправителя и получателя сообщений — есть *собеседники*, *соучастники* общего дела"[26].

Обратим внимание, что термин "сообщение" Каган употребляет во множественном числе. Процесс циркуляции

сообщений между партнерами и есть процесс взаимодействия, общения, т.е. каждый субъект творит свое сообщение.

В западной традиции театрологии широко используется термин "театральная коммуникация", хотя само употребление термина некоторыми совершенно справедливо ставится под сомнение: "...Если коммуникация рассматривается в качестве средства оказания влияния на другого и признается как таковое тем, на кого хотят влиять, нет нужды во взаимности обмена с целью коммуникации...В таком случае речь идет только о том, как происходит это *восприятие*. Ибо надо различать банальную *коммуникацию* (выдачу) сценических знаков и *выявление* художественного и идеологического эффекта"[27].

Нам кажется, что термины "выявление" и "эффект" противоречат друг другу как "процесс" и "результат процесса". Выявление предполагает протекание действия сценического, а эффект — результат протекания. В театральной семиологии обмен информацией и есть коммуникация, потому эффект есть ее результат. "Банальная" коммуникация однонаправленна, а театральная коммуникация должна опереться на теорию восприятия спектакля, которую семиология еще, если сослаться на "Словарь театра", не выработала[28].

Каган, по-видимому, прав, когда отказывается употреблять термин "коммуникация" вместо общения и рассматривает общение как процесс совместной выработки результирующей информации и утверждает, что в процессе циркуляции информация увеличивается в объеме, обогащается и расширяется[29].

Мы согласны с философом в пункте, утверждающем результативность процесса общения, но не можем применять термин "информация" к игровым явлениям, иначе театр и игра превращаются в "выдачу" сценических знаков, то есть в "банальную" коммуникацию.

Когда речь идет о внутрисценическом общении и его содержании, лучше употреблять термины **взаимодействие** и **игровой текст**, ибо вне действия игра не существует как процесс, а каждая единица выражения и общения представляет собой отрывки общего процессуального текста игрового произведения.

Действие—противодействие — это не обмен информацией и не коммуникация и даже не общение вообще, а взаимодействие. "Информация" создается в обмене действенными формами, в процессе действенного общения. Во взаимодействии игра создает тексты, одновременно сообщающие **о чем-то** или **что-то** и воздействующие **чем-то**. Игра сообщает, воздействуя, и воздействует, сообщая.

Употребление термина коммуникация оправдана там, где речь идет о связях между исполнителями и зрителями, персонажем и персонажем, персонажем и зрителем, исполнителем и исполнителем, зрителем и зрителем, — все эти формы связей существуют в пространстве игры и здесь можно предположить существование однонаправленной информации.Театральной семиологией связи между сценой и залом относятся к глобальной (или внешней), а все остальные — к внутренней коммуникации[30].

Из всех видов коммуникативных связей нас интересует один: "персонаж — персонаж", ибо в нем происходит циркуляция информации, которая, по Кагану, увеличивается, расширяется, изменяется, а в нашем понимании происходит обмен акциональными единицами выражения (т.е. сообщениями), приобретающими единство в свете объекта общения. В этом виде связи между партнерами создается игровой текст и, что не менее важно, этот текст в фазе завершения "свертывается" в некий материальный "знак", т.е. происходит объектификация.

Таким образом, из всех видов связей мы выбрали один, но это не значит, что театроведение должно ограничиться только им. Например, коммуникация "исполнитель—исполнитель" могла бы стать предметом изучения актерской психологии, что и как творится в этой форме коммуникации, когда актеры общаются не как персонажи, а как реальные люди А и Б. Кроме того, на сцене встречаются актеры разных поколений, разных школ и т.д. Между актерами может возникать состязание за внимание публики, за аплодисменты и т.д.

Связи "исполнитель и зритель", "зритель и зритель" могли бы стать предметом театральной социологии и психологии. Часты случаи, когда зритель идет "на актера", и его мало интересуют персонажи, воплощаемые актером, —

его притягивает сама личность актера.

Связи "персонаж и зритель" отсылают к проблемам восприятия, а в театральной семиологии они рассматриваются как "базовая коммуникация через идентификацию"[31]. Зритель не только идентифицирует актера-исполнителя с персонажем, возможны случаи самоидентификации зрителем себя персонажем; зритель как бы ставит себя на место героя и живет, метафорически, одной с ним жизнью.

Несмотря на то, что в анализе театральных явлений все связи представляют определенный интерес, игровой процесс как творческий акт между персонажем и персонажем остается для нас важнейшим вопросом: именно в связях между ними происходит рождение игровой формы и текста игры.

Все предыдущие коммуникативные связи могли бы быть включены в область исследований театроведения без излишней привязки к социальной или творческой психологии в случае обнаружения их специфики. Таковым специфическим предметом могло бы стать понятие язык игры, или игровой язык. Театроведение стало бы рассматривать процессы формирования системы игрового языка, ее функционирования. Для этого пришлось бы признать, что язык игры — явление социальное и принадлежит не игровому процессу, а самому обществу, и использование его в игровых формах произведений санкционировано самим обществом. Видимо, этот язык вырабатывается как в восприятии событий в повседневной жизни, так и в самом театральном процессе, и язык постоянно возобновляется, обогащается, приобретает определенные единицы и отказывается от других.

Выделив коммуникативные связи "персонаж и персонаж" и опираясь на понятия **процесс**, **виды** и **стадии процесса**, мы вычленяем игровые тексты из процесса восприятия третьим лицом — зрителем, и этот шаг подсказан исследовательскими соображениями. Не проделав такой предварительной операции, нельзя обнаружить подступы к игре как к процессу взаимодействия и создания игрового образа субъектами-персонажами.

Утверждая игру как процесс, мы выходим за пределы

семиологии, занятой изучением знаков, совокупности (статичной) "знаний и приемов, которые позволяют опознать знаки, определить, почему они знаками стали, понять, как они связаны между собой, установить законы их соединения" (так определил Мишель Фуко[32] задачи семиологии), и в то же время не хотим попасть в "лапы" информатики, теорий коммуникативных актов, пользующихся совершенно бесцветными выражениями типа "обмен информацией", "передача сообщения" и т.д., хотя в процессе игрового взаимодействия безусловно происходят акты приема и передачи сообщений.

Мы не готовы воспользоваться покровительством структурализма, хотя любой текст представляет собой структуру, и с ходу пользоваться структурными методами с целью формализации уровней произведения и "вписать любое явление в глобальную схему таким образом, что (чтобы. — *И.Д.*) представление приняло вид очень тщательно выстроенного организма"[33], пытаемся следовать логике "порождения, строения и функционирования сложных объектов человеческой духовной культуры". Структурные методы пригодятся на втором этапе исследования, когда будем рассматривать отдельные тексты обрядовых и детских акциональных форм взаимодействий. Опора на понимание игры как процесса с его видами и стадиями позволит нам подобно структурализму отойти от "привычных в области гуманитарного познания иллюзий: субъективизма, антропоцентризма, психологизма"[34], — во всяком случае, надеемся на это.

Игра, обряд, театр — все они безусловно относятся к одним из сложных объектов человеческой культуры, в которых необходимо исследовать элементы и отношения элементов, диахронические изменения синхронических структур. Но на первом этапе важнее анализ процесса творческого взаимодействия, именно процесса общения, создания игрового образа в обмене акциональными формами (текстами) между партнерами.

Выходя за пределы структурализма (пусть временно), мы попадаем в широкую область одного из направлений семиотики и лингвистики, ставшую почти самостоятельной в силу своей всеядности и обилия методов и теорий и

называемую прагматикой. В самом названии научной отрасли семиотики, восходящем к греческому pragma — "дело, действие", заложена закономерность обращения ее к театральным явлениям, хотя в основном она занимается анализом литературных текстов (высказываний) в контексте драматической ситуации.

Прагматика получила столь неконтролируемое развитие, что заняла место семантики, и лингвисты ей этого не простили — быстро окрестили "лингвистической помойкой" (Кербрат-Ореккиони), отчего прагматика не отказалась вести "учет говорящих и контекста" (Арменго) и по-прежнему не занимается отношением знаков к объектам, ими обозначаемым. Слово-знак как бы теряет "богом данное" значение в процессе речевого высказывания, его значение меняется в зависимости от характеристики говорящих и ситуации общения.

Определение значения высказывания оформляется по игровому принципу "здесь и сейчас". Раздел прагматики, называющейся семантической, или лингвистической, избрал в качестве предмета изучения "человеческое действие, совершенное с помощью языка, с указанием его условий и его значения" (Дюкро). Мы бы сказали, что лингвистическая прагматика занимается словесным действием, а не человеческим в широком смысле. Так, через обращение к словесному действию прагматика и прокладывает себе путь к изучению театральных явлений, где "говорить" всегда означает "действовать".

Слово, включенное в контекст действия или в поток действия, вырывается за пределы традиционной семантики и превращается в некую звуковую форму, где важны такие параметры, как интонация, тембр, ритм, каноны мелодические, манера произношения и т.д. На первый план выходит сама звуковая природа, материя звука.

Трудности лингвистической прагматики заключаются в том, что нет разделения языковой деятельности на стадии, отрезки. Не очень понятно, что подразумевается под выражением "языковая длительность", какие стадии проходит высказывание в языковой длительности как процессе, каковы единицы этого процесса. Логически можно было бы ожидать, что прагматика полностью должна отойти

от слова как предмета своего анализа и перейти к изучению "действенных длительностей". Но на сегодня лингвистическая прагматика остается в пространстве между словом и действием, не отдавая предпочтения ни одному из них. Пределы интересов прагматики оказались столь обширными, что она сумела объединить собой "многие проблемы, имеющие длительную историю изучения в рамках риторики и стилистики, коммуникативного синтаксиса, теории и типологии речи и речевой деятельности, теории коммуникации и функциональных стилей, социолингвистики, психолингвистики, теории *дискурса* и др., с которыми прагматика имеет обширные области пересечения исследовательских интересов"[35].

Хотя прагматика и изучает акты высказывания, но не придает им значения процессуальных; время, динамика человеческого действия ускользают из поля зрения прагматиков. Использование методов прагматики в анализе театральных, игровых явлений должно опираться на основополагающую гипотезу Дюкро — необходимость понимания аргументации и процесса высказывания единицы сообщения для понимания их смысла"[36].

Обратим внимание· единицей исследовательского анализа прагматика выбирает не слово, а сообщение. Понять единицу сообщения — это значит понять аргументацию и сам процесс высказывания. Но границы единиц сообщения, или высказывания, остаются лингвистическими, а не ситуационными, и прагматика по-прежнему обращается к единицам лингвистики: фонемам, морфемам, словам, словосочетаниям, предложениям[37]. Оно и понятно: сообщение для прагматики все же содержится в словесно-звуковом материале. Отказавшись от вербальных явлений, прагматика вынуждена была бы заниматься процессами действенного смыслопроизводства в совершенно ей чуждой, а именно в игровой области.

Аргументацию, процесс высказывания и смысл (то есть результат) нельзя отделить друг от друга. В нашем понимании они являются стадиями одного и того же процесса, потому можем предположить, что изучение игровых явлений тесно соприкасается с прагматическим подходом к словесным явлениям. И там и тут в основе должно

лежать толкование процесса и его анализ. Для прагматики процесс осуществляется в словесном действии, для театроведения, или игроведения, — в акциональных формах, в исполнительском действовании.

П.Пави предполагает возможным существование или появление такой дисциплины, как театральная прагматика, и очерчивает ее примерные задачи: "Непосредственно что нас здесь интересует, — говорит он, — это прагматическое употребление всех ...областей прагматики внутри теории театра. Отметим (с серьезными методологическими оговорками) следующие подходы:

— исследование механизмов диалогов и языковых игр и сравнение "обыкновенного" языка драматургического...

— изучение действия ("Поэтика"), фабулы и ее установления путем прочтения в процессе театральной постановки;

— эмпирическое изучение восприятия публики;

— сравнение различных конкретных значений произведения в процессе истории;

— изучение знаков процесса театрального высказывания и производства/восприятия зрителя..."[38]

Это далеко не все, чем может заниматься театральная прагматика, и далеко не точное определение задач и подходов. Отдельное изучение механизмов диалога, действия и фабулы, восприятия публики, сравнение различных отдельных значений, знаков процесса театрального высказывания — со временем могут превратить театральную прагматику в "театроведческую помойку". Все проблемы можно объединить вокруг понятия **процесса игрового образа в действенном общении**.

Обращение к методам прагматического анализа театрология оправдывает тем, что "именно прагматика позволяет или пытается превзойти только нарратологическую модель, анализирующую фабулу в анализе повествования, без учета специфики театрального представления; *семиология* еще слишком направлена на текст"[39].

Хотя прагматика и стала наукой на основе изучения контекста высказывания, Пави обвиняет прагматику в том, что "сценическая ситуация исключается" ею. Речь, видимо, идет о первых шагах театральной прагматики за рубежом.

Пави совершенно прав в том, что предметом изучения театральной теории должна стать сценическая ситуация, ибо "конкретное использование процесса сценического высказывания составляет элемент, определяющий прагматический смысл представляемого на сцене текста"[40]. Как видим из данной цитаты, семиология и театральная прагматика все еще пытаются опереться на текст: сцена **представляет** литературный текст. Нарратологическая модель все еще "правит бал" в пространстве игры, которое принадлежит игровой, или действенной модели.

Под понятием "сценическое высказывание" в театральной семиологии понимается отнюдь не игровое, или действенное выражение, а все то же словесное высказывание, речь персонажей. Театроведению не следует держаться за этот термин — "высказывание", ибо при его использовании всегда возникает опасность скатиться к противопоставлению "театр и литература".

С помощью Пави выходим из области прагматики в область теории высказываний, где понятие ситуации используется "для описания места и обстоятельств, при которых осуществляется речевой акт как в рамках прочтения драматургического текста, так и в рамках мизансцены"[41].

Что же понимается под сценической ситуацией? Ответ находим в том же Словаре театра: "Совокупность текстовых и сценических данных, необходимых для понимания текста и действия в определенный момент чтения или представления"[42]. Таким образом, ситуация есть "определенный момент", который следует восстанавливать при чтении текста как бы происходящим на сцене, или же, при непосредственном восприятии спектакля, ситуация — это совокупность сценических данных, включенных в действие. Единство текстовых и сценических данных, объединенных под понятием "сценическая ситуация", выглядит весьма хрупким. В любой момент можно отделить текст от сценического действия — и единство распадется.

Опасность распада отодвигается противопоставлением понятий "ситуации высказывания" и "мизансцена". При этом ситуация признается статичной, а мизансцена — динамичной. "Мизансцена — это дискурс (речь, высказывание. — *И.Д.*), причем текст выступает как пусть главная, но

составная его часть"[43]. В границах ситуации мизансцена представляет собой динамический процесс, в этом смысле она есть речь, дискурс. Логически можно предположить, что ситуация осуществляется через мизансцену, проходящую определенные стадии процесса, но как определить эти стадии и как описать ситуацию в ее статике?

Если мизансцена — явление процессуальное в границах статичной ситуации, то сама ситуация представляется единицей более высшего уровня, чем отдельные единицы мизансцены как процесса. Ведь процесс состоит из стадий, которые мы можем признать за единицы мизансцены.

Понятие мизансцены совершенно справедливо связывается с искусством режиссуры, — как говорят, "мизансцена — это язык режиссера". В западной традиции в этих случаях употребляют выражение "дискурс режиссера" или "дискурс мизансцены". Если понимать под мизансценой явление какого-то процесса, то этот процесс приобретает качество единицы лишь в пределах ситуации. Внутри себя она не может не делиться на отдельные стадии — единицы. Потому мизансцена не может быть признана единицей "высказывания". Мизансцена как "дискурс" есть текст, распадающийся на стадии — единицы процесса.

Спектакль в целом можно признать за текст, составленный режиссером при помощи актеров, сценографа, художника по свету и т.д., и его можно также принимать как "глобальную" единицу высказывания режиссера. Но вопросы расчленения этого глобального текста остаются нерешенными. Игровые произведения не поддаются раскрытию посредством инструментов анализа, взятых из других научных областей, в которых самому понятию процесс придается мало значения и внимания. Смыслопроизводство в игровых произведениях на самом деле очень редко поддается описанию. Прислушаемся к тому, что сказано по этому поводу учеными, с любовью относящимися к игровому, или театральному искусству: "Место и форма существования дискурса режиссера очень неопределенны. Даже если он (дискурс. — *И.Д.*) находит свое материальное воплощение в *журналах заведующего постановочной частью*, его трудно "вырвать" из самого представления: он является *высказыванием*, содержащимся в представлении, ме-

таязыком, прекрасно вписавшимся во всю совокупность приемов показа действия и персонажей; он не просто присовокупляется к языковому (литературному. — *И.Д.*) тексту и к сцене, его вообще не существует в форме законченного текста; он ощущается в выборе той или иной манеры актерского исполнения, выборе сценографии, ритма и т.д. С другой стороны, в соответствии с нашей концепцией порождения (термин отличается по содержанию от его понимания в нашей работе. — *И.Д.*) и восприятия мизансцены дискурс режиссера существует только тогда, когда он воспринят, "узнан" зрителем и отчасти разделен им. Метатекст — это не просто текст (сценический) в совокупности с текстом драматическим; метатекст — это то, что организует изнутри сценическую конкретизацию, он существует не рядом с драматическим текстом, а в каком-то смысле внутри его, в качестве результирующей всей схемы конкретизации, предполагающей взаимодействие означающего, социального контекста и означаемого текста"[44].

"Неуловимость" метатекста связана с отсутствием разработок понятий "язык игры". Потому стоит остановиться и выделить признаки метатекста (метаязыка), создаваемого режиссером.

1) Метатекст, если понимать этот термин как "метаязык", не существует в форме законченного текста. По признаку незавершенности, метатекст одновременно принадлежит сценическому процессу конкретизации и находится еще где-то, возможно, в голове режиссера, а возможно, и в сознании социума, общества, т.е. является языком, или метаязыком, создания конкретного сценического текста, то есть лежит в произведении игры, а не только по-за его пределами. Таким образом, можно предположить, что метатекст — продукт одновременного использования двух языковых систем, одну из которых представляет абстрактная и гипотетически выдвигаемая нами система языка игры, общая для общества и режиссера с актерами, а вторую — язык самого режиссера, то есть язык произведения, правила его построения, использования ресурсов или единиц из системы абстрактного языка игры в логике режиссера и произведения. Абстрактная и социальная система языка игры в таком случае может быть признана

материалом творчества режиссера, выстраивающего спектакль по своему разумению, не только подчиняясь логике и общим правилам игры, с использованием единиц системы, но и создавая их заново, наполняя новым социальным и художественным смыслом.

2) Второй признак метатекста, или дискурса режиссера, — это то, что он существует лишь в случае "узнавания" его зрителем. Этот признак говорит о том, что существует игровой язык, общий для режиссера и зрителя, и режиссер должен согласовать свой собственный "язык" с "языком" зрителя. Но вопрос: на самом ли деле метатекст возникает лишь при наличии зрителя? — остается открытым.

3) Третий признак метатекста — это его способность организовать сценический текст изнутри. Этот признак полностью относится к стилю режиссерского подхода к произведению.

4) Четвертым признаком является то, что метатекст помещен внутрь словесного текста, в качестве результирующей всей схемы конкретизации. Это значит, что метатекст осуществляется в процессе, и Пави выделил его последнюю фазу — стадию результирования. На этой фазе действие—противодействие порождает некий продукт общения действенного, и этот продукт может быть выражен в любом материале: жесте, слове, интонации, костюме и т.д. Именно на этой фазе объект, выявляемый в процессе общения/взаимодействия, появляется в качестве "знака", т.е. процесс игрового общения предстает как творение "знаков", слов, литературного текста.

Таким образом, можно признать, что нет никакого метатекста представления, есть текст театрального спектакля, специфический и не сводимый ни к словесно-драматическому литературному тексту, ни к текстам "предметным", "жестикуляционным" и т.д. Этот сценический текст — "метатекст" — создается в процессе, и здесь важна не только стадия результирования, но и создания акционально-игрового образа событий, а также сами события, разворачивающие и выявляющие свой смысл (смыслы) в игровых формах — единицах общения и индивидуального исполнительского выражения (дискурса).

Мы лишний раз приходим к мысли, что для изучения

и анализа игровых произведений следует подходить к ним как к текстам, создаваемым в процессе общения, и нельзя исключать из поля зрения исследователя все виды и стадии игрового процесса, даже тогда, когда пытаемся подойти к нему со статическими мерками.

Стремление остановить процесс или рассматривать его как явление прерывное, расчленить его на некоторые отрезки чувствуется почти на каждом шагу. Янсен поставил в связи с этим проблему обнаружения границ ситуации, то есть определения ситуативных единиц, но выполнима ли эта задача, если она сформулирована с позиций преклонения перед литературным текстом и одновременного уважительного отношения к тексту сценическому? "...Очертить границы ситуации — значит установить соответствия между отрезком текста (литературного. — *И.Д.*) и сценическими элементами, не меняющимися в течение некоторого времени. Ситуация служит посредником между текстом и представлением в той мере, в которой текст неизбежно делится на части, в зависимости от сценической игры, свойственной ситуации"[45].

Если ситуация является посредником между литературным текстом и собственно представлением, то театрологии следует обратиться именно к понятию ситуация, как более стабильному, чем понятие "мизансцена", или "дискурс режиссера".

"Запрятанность" дискурса режиссера внутри литературного текста призвана "спасать" литературный текст от "сценического". Понятие "метатекст" вообще размывает очертания игрового произведения.

В противостоянии литературы и театра семиология и прагматика отдают предпочтение первой, автономность которой никем не оспоривается вне театра, но на театре драматургическое произведение оказывается лишь материалом, если единицей (предполагаемой) игрового текста признать ситуацию. "Крайним следствием является то, что текст становится эманацией ситуации, теряет всякую автономию и глубину, будучи всего лишь эпифеноменом ситуации. [...] В театре, полностью построенном на натуралистических ситуациях, персонаж и ситуация в конце концов становятся единственными реальностями,

отодвигающими текст в ряд второстепенного проявления, проистекающего из ситуации"[46].

Так мы периодически возвращаемся к "состоянию войны" между литературой и театром, поддерживаемой отсутствием у театроведения своей теории, при обилии подходов к игровым явлениям другими дисциплинами. Нам известно, что существует такой раздел театроведения, как теория театра, изучающая "общие законы театра как явления искусства"[47]. Но достижения ее как научной дисциплины до сих пор остаются тайной; системы законов, по которым протекает процесс театрального представления, не удалось обнаружить в научных исследованиях. И ее невозможно, видимо, обнаружить, оставаясь в плену оппозиций "театр–зритель", "воздействие–восприятие", "акция–реакция" и т.д. Сближение эстетики, теории драмы, режиссерской практики и семиологии с целью обнаружения методологического движения между частным произведением и теоретической моделью, по мысли Пави, оставляет до сих пор открытым вопрос: что такое теория театра?

Конец "войны" между защитниками литературы от театра и театра от литературы не виден, поскольку неизвестно, что понимать под искусством режиссера. В чем заключается искусство режиссуры?

Театральная педагогика не очень-то надеется на теоретические разработки проблем театрального искусства, каждое свое положение старается оправдать логикой жизни и находит, что игра есть процесс, разбиваемый на виды и стадии, а еще более — на "куски".

Игра — как жизнь. Ее нельзя объять всю и разом. Потому любой взгляд,подход, метод, приоткрывающий завесу над тайной игры, ценен. Методы, лежащие в лоне лингвистики, прагматики, семиологии и т.д., могут быть использованы в анализе произведений игрового искусства, игрового текста. Но всегда нужно задаваться вопросом, что именно исследуется, какой компонент театра представляет наибольший интерес для данного исследования?

Ценнейшим может оказаться инструмент прагматики с учетом говорящих и контекста, но при этом нельзя превратить игровой процесс в акт обмена высказываниями, и нельзя свести игровое действие к действию словесному.

"Словесное действие" скрывает действие в оболочку слова, а "действие словом" обозначает нечто другое — заключает слово в оболочку действия. Точно так же выражение "предметное действие" выдвигает на первый план предмет, но "действие предметом" — обрамляет предмет смыслом действия. Словесно действовать — это значит выразить желания и чувства в слове, в его интонировании и т.д., а действовать словами — значит признать слово материалом для выявления желаний и чувств в действии.

В потоке действия слово и предмет теряют свое исходное значение и приобретают новое. Этот закон театр подтверждает в своей ежедневной практике. Театр Слова вполне можно было бы противопоставить театру Предмета, или Вещи, если бы это хоть как-то помогло в деле анализа игровых явлений. По всей видимости, не поможет, потому что единственной материей театра является действие, и это верно по отношению ко всем видам современного театра.

Всеволодский-Гернгросс ввел понятие **действования**, которое содержит в себе идею движения, становления, развития, общения действием. Действовать — это значит придавать действиям форму "действа", создавать действием акциональные смысловые единицы. Оно содержит в себе также идею прерывности—непрерывности действия как процесса.

Если ситуация или "*процесс* противопоставляется *состоянию* или застывшему *положению*"[48], то мы должны попытаться ответить на вопрос, на каком уровне процесс представляется "застывшим", а на каком — находящимся в движении? То есть где процесс прерывается и каким образом, а где, на каком уровне процесс мыслится единым и непрерывным?

Станиславский утверждал, что непрерывный процесс действия может распадаться на виды. "Если б можно было сделать анализ общения, то пришлось бы отметить: столько-то процентов — общения с партнером, столько-то — общения со зрителем, столько-то — показов рисунка роли, столько-то — доклада (под докладом подразумевается то, что называется "высказыванием" или "дискурсом". — *И.Д.*), столько-то — самопоказа и прочее и прочее. Комбинация всех этих процентных отношений определяет ту или иную

степень правильности общения"[49].

Доклад, самопоказ, показ рисунка роли, собственно говоря, не могут быть отнесены к видам общения, а скорее всего к манере существования, исполнительского поведения актера на сцене.

По Станиславскому выходит, что процесс непрерывен, не прекращается, но изменяются точки внимания актера, виды общения. Из всего этого можно сделать осторожный вывод: виды общения представляют собой различные механизмы осуществления творческой цели в игровой деятельности, и чередование видов общения (а каждый вид общения проходит стадии процесса), их применение продиктованы созданием игрового образа действительности, подчеркивания его многогранности, глубины и т.д.

Ни одному из видов общения нельзя, видимо, отдать предпочтение и объявить истинно театральным или художественным. Стадии же общения, такие, как ориентировка и привлечение внимания партнера, приспособление и пристройка, должны в той или иной мере присутствовать в любом виде общения и предшествовать стадиям воздействия и отклика.

Процесс игрового общения можно считать непрерывным в том случае, когда объект общения сохраняется неизменным при переходе исполнителя от одного вида общения к другому, а прерывным тогда, когда происходят изменения не только в структуре персонажей — субъектов, или исполнителей (подобные изменения могут присутствовать и при общем объекте общения, остающемся постоянным для данного отрезка действия), но, важнее всего, тогда, когда один объект общения заменяется другим.

Таким образом, прослеживая процесс творчества, создания игрового текста, мы должны обращать внимание не только на персонажей–субъектов игры, но и на то, что их объединяет, что оправдывает их действенное общение в непрерывности или прерывности, — на объект. Говоря об игровом процессе выражения и общения, нельзя противопоставлять в строгом смысле начало и конец, поскольку они являются исходной и завершающей, начальной и результирующей фазами серединной стадии

процесса, собственно игрового общения и движения смысла во взаимодействии партнеров по отношению к объекту. Конец процесса — это всего лишь выявление результата, к которому стремилось начало через форму взаимодействия партнеров.

Можно сказать, что событие (исходный "толчок") отрицается в объекте формы, а объект формы отрицается в завершающей стадии своим результатом.

Если мы предположим, что игровое взаимодействие, или общение, есть процесс обмена акциональными формами — единицами выражения, то вполне возможно и такое явление, а именно: последняя стадия отрицания, результирования происходит не в пределах единицы выражения самого исполнителя, а становится начальной фазой отклика, восприятия и результирования партнера. Стадия результирования приобретает статус исходного положения (или фазы) для противостоящего партнера и является толчком к началу его деятельности по созданию своей акциональной (ответной) единицы, направленной на восприятие первым.

Если структура любой единицы общения ограничена смыслом, т.е. объектом общения, и этот смысл (объект) добывается в процесе взаимодействия, то стадию движения смысла (объекта) следует отделить от стадии начальной и завершающей и представить, что смысл (объект) оформляется в двунаправленном движении действия.

Таким образом, игровой процесс общения, или взаимодействие партнеров, предполагает прохождение трех стадий: стадии исходной ("толчок", причина, повод — событие), стадии взаимодействия — движения смысла в действии–противодействии (приобретение событием — объектом — своей акциональной формы) и стадии результативной, или результирующей (получение продукта, овладение как ценностью результатом общения, выраженным в материальном "облике": в слове, жесте, предмете и т.д.).

Процесс общения, или взаимодействия акциональными формами, происходит на двух уровнях одновременно. На первом уровне создаются индивидуальные единицы выражения, которыми обмениваются партнеры,

но в контексте направленности действия обоих на присутствующий между ними объект общения эти единицы теряют свою автономию, приобретают признак "вторичности" и входят в уровень общего текста, надстраиваемого над первым уровнем обмена единицами выражения. Объект общения также "надстраивается" над объектами единиц выражения, хотя первичные объекты и связаны с объектом общения как его смысловые элементы, или отдельные "ипостаси".

Прерывность процесса общения обеспечивается единицами выражения каждого из партнеров, а непрерывность — объектом общения, общим для обоих персонажей.

Единицы уровня выражения входят составными частями в единицу общения, объекты единицы выражения представляются смысловыми элементами объекта общения.

Объект общения Без раскрытия содержания понятия объект общения трудно будет рассмотреть виды и стадии процесса игрового взаимодействия. Объектом игрового общения является не вообще предмет, лежащий вне субъектов взаимодействия. Объект для нас не вообще "трансцендентный элемент" философии. Более близким к нашему пониманию кажется определение объекта Кемпом Смитом: "Под объектом подразумевается нечто, не позволяющее нам мыслить случайным образом"[50]. Так как в игре действие вне мысли не встречается, перефразируем высказывание философа: объект не позволяет нам воспринимать и действовать случайным образом.

Если театральная педагогика употребляет термин объект для обозначения противостоящего субъекта, то в этом нет "большого греха", ибо актер, прежде чем вступить в непосредственное взаимодействие с кем-либо или начинать действовать с чем-либо, направляет свое внимание на окружающее. Практика понимает под объектом все то, что лежит вне действующего человека. Субъекты, или другие персонажи до завязывания взаимодействия вполне могут быть признаны в качестве объектов друг для друга. С началом взаимодействия вряд ли правомерно применение по отношению к партнеру термина объект. Потому в дальнейшем под объектом будет пониматься не субъект, не персонаж, а нечто, на что направлено действие и внимание

действующих персонажей.

Почему же объект не позволяет нам действовать случайным образом? Почему объект общения именно такой, а не другой?

На этот вопрос ответить очень легко, потому что объект общения появляется в связи с событием, остающимся за рамками игровой (своей собственной) формы. Объект есть следствие события, как событие есть причина или повод для возникновения между общающимися того или другого объекта.

Термин "событие", хотя и широко используется в разных научных трудах, еще не разработан в философии, а в повседневном мышлении под событием понимается некое явление, некий факт, случай, повод или причина чего-либо.

В театральной педагогике различаются исходное событие (пьесы) и событие в пьесе (спектакле). Театральный игровой текст строится как "цепочка событий"; мы могли бы сказать, что игровой образ представляет собой сеть объектов в акциональных формах переживания событий. События в игровом тексте обусловлены друг другом, "вытекают" друг из друга, потому они являются стадиями если не процесса, то фабулы спектакля.(Остается открытым вопрос: как различать игровой процесс и фабулу?)

Выражение "цепь событий" предполагает, что игра не только строится на основе исходного события, но и порождает события. Это значит, что событие порождается в процессе игрового общения и из акциональных форм взаимодействия партнеров, т.е. событие возникает в завершающей фазе игрового акта (процесса) общения. И следующий акт общения по сути есть оформление в действиях события порожденного и в завершающей фазе явленного взаимодействия.

Таким образом в игровой акциональной форме взаимодействия происходит действенное оформление переживания одного события и порождение другого. Событие само по себе как многомерное, многосмысловое явление не входит в акциональную форму общения. В ней появляется лишь часть "глобального" смысла события, его ценностный элемент. Происшедшее событие познается, осмысляется как цепочка элементов, смыслов, порожденных им ценностей. И в реальности и на сцене, в условиях вымышленной жизни,

цепочка событий дается как нечто явленное зрению и чувственному восприятию. Игровые акты общения, являющиеся формой переживания происшедшего события в действиях, включают в себя событие в виде цепочки смысловых объектов, явленных в духовном плане. Событие представляется объектом мысли, чувственных отношений, объектом действий персонажей.

Исходным событием ко всей пьесе и спектаклю, поставленному в воображении по комедии "Вишневый сад", может стать "выставление имения на торги", но к началу первого акта исходным событием можно признать телеграмму о приезде хозяйки. Для актера, играющего роль Лопахина, исходным событием может стать его "промашка", а именно то, что он проспал и не сумел поехать на вокзал с другими. Для режиссера, выстраивающего не только индивидуальные линии поведения персонажей, но и **то, что происходит** между ними в процессе общения, наше определение исходного события, служащего основой для появления Лопахина на сцене вместе с Дуняшей, может показаться недостаточным. Поскольку на сцене действуют два персонажа, режиссеру необходимо обнаружить то событие, которое их вывело в данную секунду сюда, в детскую комнату (где происходит действие первой картины первого акта), и определить тот объект, который объединяет, заставляет их взаимодействовать.

Входим в мастерскую режиссера и актера. Как бы ни определяли режиссер и актеры исходное событие к выходу Лопахина и Дуняши, оно должно быть "осколком" исходного события пьесы и первого акта. Потому сон может перейти в разряд предлагаемых обстоятельств и не стать причиной, или поводом, к взаимодействию с Дуняшей. Упоминание о сне в тексте не говорит о том, что сон стал событием, объектом взаимодействия.

Для определения семантики действий объекта формы общения Лопахина с Дуняшей нужно установить: **что произошло** до их выхода на сцену (до их появления в детской комнате), а также принять во внимание, чем кончается или завершается их сцена: слышен шум подъезжающего экипажа, Лопахин уходит встречать приехавших, Дуняша готова упасть в обморок. Приезд Раневской нельзя отнести к результату

взаимодействия Лопахина с Дуняшей, но появление дрожи у Дуняши, ее готовность упасть в обморок явно связаны с результатом их взаимодействия в предлагаемых обстоятельствах ожидания приезда Раневской.

Так что же есть объект взаимодействия Лопахина с Дуняшей? Ответ на этот вопрос не может быть обнаружен вне характеристики действующих лиц, а точнее, вне биографии их отношений со всеми окружающими людьми (персонажами), вне истории их жизни, обстоятельств и жизненных целей.

Таким образом, персонажи (субъекты) и предмет их общения (объект взаимодействия) связаны в один узел событием, стремящимся через акциональные формы общения к своему результату.

Чтобы определить объект (и событие к выходу актеров/персонажей на сцену), нам пришлось бы проанализировать все, что выше перечислено, с добавлением различных других моментов из истории России, истории дворянства, истории усадьбы и т.д. Мы были бы вынуждены "заглянуть" в глубь отношений между Раневской и Лопахиным, между Дуняшей и ее хозяином — Гаевым. При этом оказались бы перед многими неразрешимыми, не объясненными самим Чеховым положениями. Например, почему хозяин и горничная (Дуняша) по ходу всей пьесы не встречаются и ни разу не обмениваются репликами? Разве это не странно? Почему Дуняша так боится Раневской, а о боязни перед Гаевым нет и намека? Почему Яша, как только узнал, что перед ним дочь Федора Козоедова, моментально прижимает ее к себе с выражением восторга: "Огурчик!" Зачем Дуняше бояться Раневской, если она собирается выходить замуж за Епиходова? И т.д. и т.д.

Ряд вопросов порождает и поведение Лопахина, но главный из них, пожалуй, вот какой: почему Лопахин, вопреки купеческому своему счастью, предлагает Раневской и Гаеву отдать вишневый сад в аренду? Он ведь мог купить его сам, что и делает после отказа хозяев усадьбы и имения от его предложения?

Итак, вернемся к началу первого акта и подтвердим, что объектом взаимодействия партнеров на сцене является все же приезд Раневской или даже сама Хозяйка имения.

Что бы ни произошло в угловой комнате, где заснул Лопахин с книжкой в руках в ожидании подачи лошадей поехать на вокзал, Дуняшу и Лопахина объединяет приезд Хозяйки, она становится объектом их совместного существования. Объект общения один, но отношения к нему со стороны партнеров взаимодействия совершенно разные: Дуняша панически боится появления Хозяйки, а Лопахин находится "в тумане воспоминаний детства": он любит Раневскую еще той, подростковой любовью. Для одной Раневская — "дамоклов меч" над головой, для другого — предмет сладостных, может быть страстных мечтаний.

В процессе их общения образ Раневской (объект) раскрывается с двух совершенно разных сторон. С появлением Раневской можно сказать, что она не похожа на образы, созданные в текстах Лопахина и Дуняши. У ней нет и признаков любви к Лопахину, и Дуняше она ничем не угрожает.

Обнаружение объекта общения через событие не означает отказа от поисков объектов единиц выражения в текстах каждого из актеров. Само собой нужно подразумевать, что объекты индивидуальных единиц выражения имеют связь с объектом общения, хотя вряд ли эти связи прямые. Но объекты единиц выражения появляются из все той же "биографии отношений" героев и окружающих событий. Объекты единиц выражения, которыми обмениваются партнеры, суть не прямые отражения словесного текста. Если Дуняша говорит о собаках, лаявших всю ночь, то вряд ли объектом акционального выражения являются собаки. Отвечая на вопрос, как появляются объекты единиц выражения в процессе обмена акциональными "элементарными" формами, следует обратиться к понятиям "действие" и "сквозное действие". Кажется, что эти понятия в театроведческом смысле вполне научны, как и многие другие термины, введенные Станиславским и последователями его школы.

Мы вовсе не думаем, что каждая единица выражения соответствует отдельной реплике персонажа. Наоборот, несколько реплик могут объединиться в одну единицу, а одна реплика может распасться на несколько (по крайней мере, на две единицы). Чтобы подтвердить эту мысль,

пришлось бы заняться действенным анализом пьесы Чехова, что в нашу задачу не входит.

Подытожим сказанное: объект и субъекты общения связаны в один узел событием. Событие же порождает ситуацию и объекты общения В процессе взаимодействия или обмена акциональными формами у каждого из партнеров появляются объекты меньших, по сравнению с объектом общения, масштабов, но имеющих отношение и связи с объектом взаимодействия. Благодаря "малым" объектам единиц выражения персонажей мы создаем некую сеть смысловых представлений об их "биографии отношений", т.е. об истории их жизни, человеческом характере.

Подчиняясь закону выявления объекта общения в "действии–противодействии", т е. в конфликте, игра теряет ощущения "мирного протекания", "мирного сосуществования" субъектов.

Субъект в игровой ситуации может быть представлен как предмет или объект общения, т.е. объектом духовного общения может быть и живой человек, и понятие, и предмет.

Теперь зададимся вопросом, кем являются божества или духи в обрядовых действиях в случае их отсутствия, то есть когда люди не изображают этих существ в своем поведении, или не пользуются какими-либо атрибутами перевоплощения? Кем или чем они являются: субъектом или объектом общения? Ответ прост: существа и духи могут быть объектами духовного общения, если они становятся предметом внимания общающихся. Они мыслятся субъектами, если между ними, не явленными в физическом облике, но воображаемыми, и исполнителем обряда существует объект, на который направлено внимание и божества, и исполнителя. То есть общение возможно лишь в случае противостояния двух субъектов по отношению к объекту (данному духовно), или предмету конфликта.

В обрядовых текстах и детских играх, возможно, очень редки виды самообщения, здесь в обилии представлен вид общения с воображаемым субъектом-партнером-персонажем. Иногда трудно определить объект общения исполнителя с воображаемым партнером. Если девочка держит в руках куклу и укачивает ее перед тем как "положить спать", то кукла представляет собой, видимо, партнера-субъекта и не

является объектом общения. Партнер, в данном случае не воображаемый, дан в физическом предмете, но без одушевления ее в воображении девочки общение вряд ли возможно. Воображаемый партнер появляется в детских играх в "Наездника", или "В лошадки", — таковым признается некий "враг", навстречу которому несется мальчик, оседлавший "коня" — прутик или коромысло (как Сентти в поэме К.Иванова). Но этот воображаемый партнер объективизируется, материализуется опять-таки в завершающей фазе взаимодействия с ним, т.е. при рубке взмахами руки или того же прутика лопухов, крапивы и т.д.

Вряд ли ребенок осознает, что объектом борьбы с "врагом" является жизнь, честь и т.д., вряд ли девочка осознает, что при общении с куклой-дочкой между ними возникает объект общения: здоровье, обеспечение роста малыша и т.д.

Во всех случаях определения объекта общения исполнителя с воображаемыми, материализованными, реальными партнерами следует обратить внимание на повод или событие, лежащие в основе игровой формальной единицы и целостной игровой формы. Не следует также проходить мимо результатов, получаемых на завершающей фазе взаимодействия. Потому и возможно снять все вопросы насчет степени осознания существования объекта общения у исполнителей. Таким образом, говоря об объекте общения, мы должны обратиться не только к самой акциональной форме как к следствию события, но и к самому событию, а также к результату, т.е. ко всем трем фазам движения смысла в процессе общения.

Мысль в игровом искусстве — это не просто какая-либо удачная словесная формула, а образ, являющий себя в сети объектов выражения и общения. Статичность игрового объекта исчезает там, где событие порождает динамику объектов. Простое физическое движение, физическое присутствие актера на сцене вне общения и направленности его действий одновременно на субъект и объект общения не могут породить ни мысли об образе, ни сам образ.

Игровой процесс общения там, где общий объект общения партнеров воспринимается неадекватно, к нему нет одинакового отношения, где общий смысл, заклю-

ченный в объекте общения, распадается на элементы, "молекулы" в единицах индивидуального выражения. Процесс исчезает там, где составляющие элементы подчинены, объединены вокруг общего смысла столь строго, что каждый элемент смысла тавтологичен другому. Игра символична, но не сводится к символу, поскольку символ самодостаточен, завершен и может быть развернут в текст лишь усилиями воспринимающего.

Если обратимся к символам культуры, широко используемым в обрядовых текстах, то должны будем прийти к заключению, что символ — это некий сгусток представления, соединение предмето-слово-действия. Например, возьмем символ хлеба в виде каравая: в обрядах провожания рекрута Хлеб есть Живой Турă, и Путеводитель, и Охранитель, и "заместитель" самого рекрута: отрезанную перед прощальной трапезой горбушку хлеба рекрут оставляет дома; мать заворачивает ее в белое полотно вместе с серебром, "украденным" из кармана сына, вывешивает в клеть на предмет узнавания о здоровье его на чужбине. В этом же обряде горбушка еще и "предсказывает" возвращение сына домой живым или мертвым.

Тут нельзя сказать, что действия "означивают" хлеб. Скорее всего, Хлеб как символ культуры диктует те или другие действия исполнителям обряда.

Действенное общение является единственной возможностью осуществления игрового процесса, направленного на создание двухуровневой сети объектов внутри сцены, которую мы признаем за игровой образ действительности. Игровой образ — это не единовременное данное, не какая-то цитата из текста игры или спектакля, не какой-либо символ, а художественное и процессуальное явление.

И это явление неотделимо от структуры текста, поскольку игровой текст, наглядно явленный в событиях, в их акциональных формах и результатах "действия—противодействия", всего лишь внешняя сторона игрового образа действительности. Без представления об игровом образе как сети, сотканной из смыслообразов отдельных событий, творимых на уровне единиц индивидуального выражения и на уровне единиц общения (коллективного

выражения), невозможно согласиться с тем, что игровая форма — не только процессуальное, но и художественное явление.

Без представления об игровом тексте как произведении, создаваемом в процессе обмена акциональными единицами выражения, и как о цепочке единиц высшего уровня — актов общения — нельзя признать действие материей игрового процесса или просто игры. Без разделения игрового процесса на виды и стадии нельзя ухватить сам процесс как предмет анализа.

Анализ должен раскрыть механизм порождения смысла в процессуальных формах действия и общения действием. Отдельная форма является носителем смысла, т.е. форма акциональная признается единством выражающего и выражаемого элементов (лингвистическая аналогия: слово — единство означающего и означаемого).

Виды общения Весьма интересны вопросы сопоставления процессов в реальной действительности с видами общения в игровом процессе создания смыслообразов. Кажется априорным и не требующим доказательства утверждение, что игра не копирует реальные процессы социальной действительности, а тем более не занимается "изображением" реальных процессов в природе и космосе. И Ю.Барбой совершенно прав, отвечая на поставленные им же самим вопросы: "чем **не** интересуется искусство, что оно **не** отражает, чему, если воспользоваться идеями Аристотеля, оно **не** подражает. Не подражает природе как таковой — подражает человеку и обществу"[51]. Можно добавить: не подражает природе как таковой также тогда, когда в игровых произведениях появляются мифологические персонажи и акционально формируются мифологические события. В игре отражается сам человек, его общество, тип культуры и стадии этой культуры, а возможно, и смена типов культур. В игре не только отражается, но и существует сам Дух создателя культуры — человека: познающего, воздействующего, воспринимающего, создающегося, борющегося, утверждающего, отрицающего и т.д.

Мы помним, что, по Уайтхеду, процессы становления делятся на два вида, а процесс общения, по Станиславскому, на пять видов общения.

Уайтхед отделил разновидности природного процесса от стадий "чувствований", то есть стадий восприятия человека, причастного к процессам в природе. Станиславский и театральная педагогика признают стадии существующими в самих видах процесса игрового общения.

В игровой сфере логика стадий "чувствований" и логика фаз процесса порождения текста совпадают. Возможно, это один из важнейших законов игрового творчества и восприятия, функционирующий на уровнях языка, форм выражения и общения, построения текстов игровых произведений.

Закон совпадения логических последовательностей не предполагает полного совпадения во времени стадий восприятия и фаз порождения. Логика игрового текста диктует логику восприятия. Осмысление воспринятого в мышлении партнера или зрителя также диктуется игрой, т.е. игра в какой-то степени моделирует в сети объектов приемы восприятия и осмысления, не допускает восприятия игрового образа "случайным образом".

Моделирование восприятия может быть осуществлено через выявление и утверждение эмоционального отношения к объекту. Но осмысление воспринятого принадлежит стадии результирования, а результат отсылает всегда к поводу действия — событию. Таким образом, "неслучайность" предполагает, что смыслы объектов в виде результатов предыдущих акциональных форм постоянно корректируются в сознании партнеров, и приводится в завершении игры к единственно возможному, "глобальному" результату.

Игровой образ действительности не просто создается в процессе творческой деятельности или общения, но и корректируются отдельные его элементы, а это значит, что структура объектов, или сеть смыслов, не просто "накапливается" в сознании воспринимающего, — а в виде материально выраженных объектифицированных элементов входят в каждый последующий отрезок или эпизод, где элемент меняет свое значение. Таким образом, пройденное, или прошлое, процесса игрового общения присутствует в настоящем, направленном на будущее, в виде смысловых, материально выраженных элементов, подлежащих корректировке и обогащению содержания в процессе общения.

Игра, происходящая "здесь и сейчас", никогда не теряет связи с прошлым и будущим. Прошлое существует в настоящем в виде элементов, результированных объектов предыдущих формоединиц, а будущее вырастает, объективируется в элементах формы настоящего.

При всей своей прерывности игра отрицает отсутствие связи времен, т.е. стремится к непрерывности процесса получения смысла. Игра — не только фиксированная форма определенного этапа культуры, но и резервуар памяти всех этапов функционирования форм в истории культуры. Потому каждый элемент формы в игровых, особенно народных, произведениях несет огромную знаковую функцию, будь то слово, предмет, жест и т.д.

Игра подчинена также своим собственным законам: преобразования, перевоплощения (выявления в исполнителях каких-либо черт персонажа) и результирования объекта действенного общения в материальном виде. Как сочетаются эти законы со стадиями игрового процесса? Какие стадии наиболее употребительны для воплощения закона преобразования, какие — для выполнения закона перевоплощения, какие для результирования, "сворачивания" смыслового объекта в материальный "знак"?

Мы должны помнить, чем обосновано, чем обусловлено и оправдано произведение игры. Игра начинается с преобразования реального пространства в вымышленное и выхода за пределы реального линейного времени. Создание особого, игрового пространства подвластно как одному, так и коллективу исполнителей. Исполнитель может использовать при этом разные виды общения: с воображаемым партнером, с реально присутствующим, с ирреальным.

В игре исполнитель перевоплощается в вымышленного персонажа или вступает в пространство игры в качестве такового. Здесь, видимо, наиболее употребительным является такой вид общения, как общение с реально присутствующим партнером. Именно в "действии—противодействии" проявляются их характеры, эмоциональные отношения друг к другу подчеркивают различия их характеров, установок. В борьбе за ценность (или утверждение своего видения объекта общения) они выявляют себя представителями или даже некиими "архетипами", "агентами" разных социальных групп,

нравственных миров, носителями разных "биографий отношений".

В игровом действенном общении партнеры всегда приходят к некоему результату, и здесь, видимо, важен не столько вид общения, сколько связь результата с определенной, а именно завершающей стадией процесса общения.

Тут мы столкнулись с тем, что связи определенных форм со стадиями не всегда четко прослеживаются, но их следует обнаруживать на всем протяжении создания игрового текста. То же самое можно сказать о связях между видом общения и формой.

Причины могут быть разными, среди них можно гипотетически выделить такую: в видах и стадиях общения могут быть некоторые подвиды и разновидности стадий, которые еще не осознаны и не описаны в литературе.

Игровой текст, игровое произведение, как признается практикой, обосновывается на таком явлении, как событие. Событие же представляется "взрывом" или "извержением" смыслов, из которых партнеры по действенному общению присваивают один элемент в качестве объекта единицы общения. В дальнейшем процессе, цепочке единиц общения из события "выхватываются" еще другие его элементы. Таким образом событие осваивается, осознается как наиболее цельное явление. Потому и говорим, что обоснованием игрового произведения и образа является событие.

Процесс игрового общения обусловлен объектом общения (субъекты общения присутствуют априорно, при отсутствии субъектов общения или субъекта самообщающегося нет ни события, ни объекта). Оправдание игрового процесса лежит в его результативности, а оправданием игрового произведения является образ социальной действительности или исходного события.

Семантика игрового текста (игрового образа) лежит в трех фазах. Образ есть результат игрового процесса общения, но он проходит две предыдущие фазы: фазу овладения событием, которая представляется собственно игровым текстом, и фазу возникновения и проявления самого события. Тут мы сталкиваемся с разными употреблениями понятий "фаза" и "стадия". Чтобы отличить стадии становления игрового образа, создания игрового текста от

семантических фаз, следует ввести новый термин — "зона": зона события, зона действенного общения, зона результата. Две зоны — события и результата, семантически связанные с зоной общения (эту зону можно было бы назвать и зоной объекта общения, и это определение оказалось бы более точным), лежат вне игрового текста. Они обрамляют форму произведения, служат ее границами. Таким образом, семантика игрового образа является трехчленной, лежащей в разных зонах: события, объекта и результата.

Форма любого игрового произведения, какой бы "глобальной" или "элементарной" она ни оказалась, свою смысловую сторону выявляет в трехчленности. Следовательно, "элементарная" форма — единица выражения, точнее, ее сторона выражающая, будет отсылать нас ко всей игровой реальности, к семантическим зонам, а не только к социальной действительности, образ которой появляется в конкретной форме игровой деятельности.

Выражаемое обнаруживает значение в сочетании события, самого объекта формы и результата действия. Думается, что трехэлементная структура значения объектной формы является гарантом, силой, порождающей процесс в его непрерывности, механизмом, обеспечивающим перетекание процесса из одного вида в другой, из одной зоны семантики в другую.

Игровой процесс осуществляется в связях между партнерами, или, как еще говорят, в коммуникации. Схемы этих связей так или иначе разработаны, возможно, они дадут нам возможность более точно классифицировать формы творческого общения.

Схемы видов, или форм общения

И.И.Сучков обратился к хорошо известной схеме речевой коммуникации Р.Якобсона и предложил ряд ее видоизменений. Работа белорусского этнотеатроведа представляет большую ценность по двум соображениям. Он не только решил проблему видов общения в игровом пространстве, так, как он их представляет, т.е. в статике, не принимая во внимание процессуальность игровых явлений, но на материале белорусского народного исполнительства доказал существование "мифологических персонажей", выделил типы общения (опосредованные и

непосредственные) с ними.

Сучков заметил, что схема коммуникативных связей Якобсона отражает одностороннюю направленность сообщения в этой цепи. Таковую схему используют телеграф, радио, телевидение, киноискусство. В схеме Якобсона отсутствует взаимодействие, как интеракция. Получатель сообщения (информации) не вступает в общение с отправителем. Сам отправитель представляется не творцом сообщения, а информирующим нас (получателя) о результатах некоего события. В задачи получателя информации не входит исправление, интерпретация, дополнение, обогащение полученного текста. Наоборот, получатель как бы должен далее передавать точный объем полученного сообщения. Это можно продемонстрировать примером: А заполняет бланк телеграммы, Б (работник телеграфа) слово в слово передает текст в другой пункт, В принимает телеграмму, вручает почтальону Г, который доводит это сообщение до получателя Д. Пока А заполнял бланк, Б передавал, В принимал, Г доводил сообщение, сам адресат Д в никакие связи с А — отправителем важной телеграммы — не вступал. Реакцию на текст можно назвать "запаздывающим". Интеракция между А и Д отсутствует, она как таковая отсутствует и между А и Б, и между Б и В, и между В и Г.

Приведем модель Якобсона и сопоставим ее со схемой Сучкова (обратите внимание на стрелки, указывающие направленность сообщения):

Схема Якобсона:

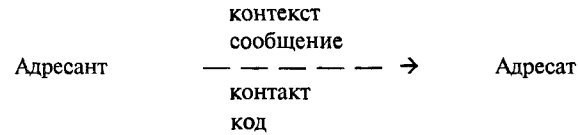


Схема Сучкова:

Графический вид схемы Сучкова нами изменен, потому следует объяснить, что каждая из параллельных линий, отражающих двунаправленность сообщения, обрамлен понятиями "контекст, сообщение, контакт, код". Две одинаковые параллельные и двунаправленные линии указывают, что в общении происходит обмен сообщениями, а не информацией вообще. Сучков различает эстетическую информацию — от актера к зрителю и внеэстетическую — от зрителя к актеру. Данная модель, по его мысли, характерна также для психологических актов и монолога актера перед публикой.

Все остальные схемы общения, предложенные Сучковым, являются видоизменениями указанной, и мы их не приводим, лишь подчеркнем, что в его цели не входило рассмотрение циркуляции, или **движения смысла действий** между исполнителями, исполнителем и зрителем, зрителем и зрителем, мифологическим персонажем и актером или зрителем, а лишь констатация видов связей. Еще раз отметим, что сама схема Сучкова предполагает обмен сообщениями, а не передачу какого-либо объема информации от партнера к партнеру.

Опираясь на выводы социальной психологии, Сучков утверждает, что "искусство фольклорного исполнителя — это искусство жизненного общения. Вместе с тем это еще и художественное взаимодействие", так как оно "не существует вне типов и форм социального общения"[52]. Отличие между жизненным и художественным общением заключается, по мысли автора схем, в перевоплощении человека в другое существо и использовании "исполнительских действий".

Типы общения в данной работе называются опосредованными, если общение с кем-либо (скажем, с мифологическим персонажем) осуществляется через партнера, и непосредственными, если обращение исполнителя к зрителю прямое, т.е. не опосредовано кем-либо или чем-либо[53].

Остановимся на критике И.Сучковым схемы общения, предложенной М.Каганом. Речь идет о расчлененности и нерасчлененности процесса общения и о графическом изображении направления сообщения (информации).

Утверждение М.Кагана:

"В диалоге каждое сообщение (послание) рассчитано

на его интерпретацию собеседником и возвращение в таком преломленном, обогащенном, интерпретированном виде для дальнейшей аналогичной обработки другим партнером и т.д. Вот почему мы обозначаем общение в наших схемах не двумя разнонаправленными стрелками ⇄ , фиксирующими обычно прямую и обратную связь как различные и самостоятельные процессы, а одной двунаправленной стрелкой ⇔ , показывающей, что речь идет здесь о едином и нерасчленимом процессе циркуляции информации, а не двухактном обмене информацией"[54].

Критика И.Сучкова:

"Вместе с тем общение — это и единый нерасчлененный, и двухактный расчлененный процесс: сначала я говорю, слушая; затем слушаю, говоря (иначе не услышать друг друга!). Поэтому для нас принципиально обозначение схемы общения двумя двунаправленными стрелками ⇔ "[55].

В схеме Кагана циркулирует информация (какая-то одна), и философ отходит от применения термина во множественном числе — "сообщения". Информация преломляется, обогащается, обрабатывается и интерпретируется. Этот процесс как единый и нерасчленимый возможен лишь при наличии одного, очень важного для общающихся, предмета диалога. И отношение партнеров к этому объекту предполагает их "адекватность". Процесс прервется, если войдут в силу их идеологические, психологические установки.

Объект научного, философского познания требует личной незаинтересованности или, во всяком случае, НЕобнаружения таковой.

Сучков не располагает примерами из театральной и фольклорной практики, где идеологические, психологические установки, личная заинтересованность каждого из партнеров в обладании объектом как ценностью даны изначально, отстаивание своих ценностных представлений, позиций выходит на первый план, объект общения между партнерами в обязательном порядке раздваивается, и каждый из партнеров стремится "навязать" другому свое понимание объекта и т.д. Сучкову важно подчеркнуть не только нерасчленимость, но и членимость процесса общения, в ходе которого каждый стремится к созданию своего, личного текста по отношению к объекту общения.

Интерпретация и обработка партнером сообщения происходит, по всей видимости, в момент слушания (слушать — значит "действовать"). Послать сообщение (говорить — тоже действовать) это значит "выдать" нечто новое на основе результата интерпретации и обработки в предыдущей фазе слушания–действия. Каковы же эти два действия? По всей вероятности, здесь встречаемся с двумя фазами: результирования и воздействия действием.

В стадии результирования происходит восприятие и обработка, интерпретация, а это значит усвоить сообщение партнера, превратить весь текст сообщения в некий "знак". В сознании слушающего-воспринимающего происходит "сворачивание" всего объема сообщения в некое краткое резюме. В таком "свернутом" состоянии "знака" сообщение партнера входит в мой, новый текст, который посылается мной партнеру. Партнер, в свою очередь, проделывает то же самое с моим текстом, превращает его в "знак" со знаком минус или плюс, включает в свой новый текст послания и т.д. Обогащение, обработка информации не значит простого добавления к объему того текста, который мной получен, дополнительных "знаков", т.е. в общении текст сообщения партнера не повторяется в полном объеме, а "сворачивается" в резюме и возвращается с добавлениями, как нечто новое, ему же. Циркуляция информации предполагает прохождение ее в такой фазе, как стадия результирования сообщения, которую Уайтхед назвал "сатисфакцией" с ее "да" или "нет".

Только в качестве результированного "знака" предыдущее сообщение может присутствовать в дальнейшем процессе обогащения и обработки, интерпретации, выявления истины об объекте.

Обмен "посланиями" в таком случае превращается в процесс творения результатов, "знаков", смыслов, "сворачивания" текстов посланий в некие итоговые "символы". Потому в общении действием появляется новый текст, отличающийся по качеству и объему от текстов письменных посланий партнеров друг другу. Общий текст взаимодействия надстраивается над текстами первичного уровня в самом процессе.

Если иметь в виду, что игровой текст создается на глазах у зрителя и направлен на его восприятие, то появля-

ется еще и третий уровень текста, создаваемого в связях сцена — зал", или "актер — зритель".

Остановимся на этом моменте. Зритель воспринимает тексты первого и второго уровней, т.е. "послания" исполнителей друг другу и их общий текст, не сводимый к простой сумме "посланий". Именно прохождение текстов первого уровня через стадию результирования обеспечивает зрителю возможность восприятия диалога как процесс создания единого нерасчлененного текста, и этот создаваемый общими усилиями текст принимается им как первичный, а тексты отдельных исполнителей приобретают качество вторичности, теряют автономию. Но зритель, воспринимая сценический текст, также его интерпретирует, обобщает, "сворачивает" в некие итоговые "формы" или "знаки" и тем самым на основе своей "биографии отношений" участвует как партнер в создании нового, своего текста. Текст, создаваемый публикой при помощи сценического ансамбля, надстраивается над сценическим текстом. Сценический текст, по всей вероятности, по отношению ко зрительскому тексту также является вторичным. В этом, кажется, кроются причины, почему "серьезные" мужи — ученые точных наук, филологии и др. не могут признать игру искусством.

Мы заостряем свое внимание на текстах первого и второго уровней, театральная критика занимается в основном текстами третьего уровня. То есть театральный критик рассматривает свой текст.

Стадии воздействия и результирования просто необходимы процессу общения, в том числе игровому. "Общение никак не может быть приравнено ни к *передаче* сообщений, ни даже к *обмену* сообщениями (или информацией), как оно очень часто определяется в нашей философской и психологической литературе, — говорит М.Каган. — Общение — это *процесс выработки новой информации, общей для общающихся людей и рождающей их общность*..."[56] А вот что говорит психолог М.Г.Ярошевский о ценности научных дискуссий: "...Столкновение наличных идей порождает принципиально новые продукты"[57].

Основатель Тартуской школы семиотических исследований Ю.М.Лотман, кажется, первым подверг критике схему коммуникации Р.Якобсона: "...Все научные построения,

анализирующие циркуляцию сообщений внутри какой-либо одной коммуникативной цепи, обогащая наши представления относительно форм передачи, накопления и хранения информации, ничего не прибавляют к нашим знаниям о возникновении н о в о г о сообщения, т.е. о самом ядре интеллектуального акта"[58].

Таким образом, в понимании психологов и философов схема Якобсона не отражает содержание связей партнеров в творческом акте общения. Общение как процесс проходит стадии, потому мы все время и останавливаемс на этом понятии.

Кроме стадий, или фаз процесса, во внимание должны приниматься и другие факторы. Лотман предложил обратиться к условиям, которые могут быть разными для субъектов общения. Различие условий порождает такое явление как "несовпадение кодов", позволяет осознать "неадекватность агентов" общения; важнейшим условием следует считать необходимость "деятельности в условиях недостаточной информированности"[59].

То, что Каган называет интерпретацией и обработкой, Лотманом определяется как перевод с языка на язык: "...Акт коммуникации (в любом достаточно сложном и, следовательно, культурно ценном случае) следует рассматривать не как простое перемещение некоторого сообщения, остающегося адекватным себе, из сознания адресанта в сознание адресата, а как п е р е в о д некоторого текста с языка моего "я" на язык твоего "ты".. Но поскольку в данном акте перевода всегда определенная часть сообщения окажется отсеченной, а "я" подвергается трансформации в ходе перевода на язык "ты", потерянным окажется именно своеобразие адресанта, т.е. то, что с точки зрения целого составляет наибольшую ценность сообщения. Положение было бы безвыходным, если бы в воспринятой части сообщения не содержались указания на то, каким образом адресат должен трансформировать свою личность, чтобы постигнуть утраченную часть сообщения"[60].

Использование терминов "перевод", "трансформация" выводит нас за пределы осознания текста в процессе сценического или игрового общения и выводит на деятельность театральную. Общение театрального коллектива с

авторским текстом можно признать за перевод или трансформацию литературного текста. В таком случае спектакль — это всего лишь результат общения театра с автором и его текстом в процессе репетиций.

Лотман признает, что "неадекватность агентов коммуникации превращает сам этот факт из пассивной передачи в конфликтную игру (выделено нами. — *И.Д.*), в ходе которой каждая сторона стремится перестроить семиотический мир противоположной стороны по своему образу и одновременно заинтересована в сохранении своеобразия своего контрагента"[61].

Но мы не занимаемся вообще театральной деятельностью, психологией актера, режиссера и т.д., психология искусства также оставляется в стороне. Наше внимание направлено на игровой текст, на его основной признак — процессуальность. Игра для нас представляется видом художественной деятельности, как говорят психологи, "что же касается художественного творчества, то его главная цель — сам процесс деятельности", и оно весьма отличается от научной — "приносит несвойственные для научного творчества плоды"[62].

Хотя исследования по художественному творчеству признают процессуальность творчества, вопросы процесса оставляются в стороне, внимание концентрируется на состояниях и "переживаниях", чувственном восприятии творцом мира. Художественная деятельность определяется синкретически слитным комплексом всех видов деятельностей (познания, самопознания, оценки, самооценки, преобразования, самопреобразования, общения, самообщения)", и для психолога "процесс художественного творчества представляет собой некую иерархическую систему, в которой деятельность по постижению и преобразованию самого себя и адресата своего творчества становится все подчиняющей себе деятельностью"[63].

Нам кажется, что "деятельность по постижению и преобразованию самого себя и адресата своего творчества" характерна авторскому исполнительскому искусству. Все виды художественной деятельности носят как бы диалогический характер. Но лишь в творчестве актера происходит обмен единицами игрового языка, или "действенное общение" на

глазах у воспринимающего человека (зрителя), и само индивидуальное поведение исполнителя на сцене направлено на восприятие его действий партнером. То есть основным признаком игрового текста и образа является процессуальность. Это и заставляет нас различать стадии в игровом процессе: стадию осуществления образа в общении, в диалоге от стадии его утверждения как результата. Игровой образ (результат) следует рассматривать появляющимся в предыдущей стадии процесса, ибо только в таком понимании образа и текста игры можно их как-то объединить.

Потому мы предлагаем понимать под игрой с одной стороны форму, создаваемую в процессе общения, а с другой – текст, созданный в процессе, происшедшем когда-то, совершенном кем-то и зафиксированном какими-либо средствами, но "оживающий" или "оживляемый" в процессе изучения.

Произведения драматургии притягивают внимание историков, философов, филологов, психологов, теоретиков драмы и т.д. как литературные тексты, зафиксированные и существующие в неизменном виде веками. Как создаваемые игровые формы они встречаются лишь в театрах, притом созданный игровой текст может войти в "конфликтную игру" с автором-драматургом. Это и не редко, и не случайно. Произведения Шекспира и Чехова создаются как игровые формы на всем земном шаре и где-то фиксируются (возможно) как игровые тексты. И вряд ли найдется один вечер в году, когда бы эти произведения не становились игровыми формами. Но кто может утверждать, что литературные и игровые тексты совпадают, идентичны, "сохраняют верность" Шекспиру и Чехову?

Литературный текст становится формой нового вида искусства (перевод, трансформация) в процессе игрового, или сценического выражения (индивидуального и коллективного), поскольку игра есть выражение формой и выраженная форма, т.е. созданный текст.

В деятельности художников и композиторов процесс формообразования не дан непосредственно, в актерской же процесс деятельности существует как сама форма. Потому там, где разговор идет об игровых явлениях в профессиональном и народном творчестве, стоит противопо-

ставить форму и текст как создаваемое и созданное (зафиксированное). Если правомерно такое противопоставление, то следует процесс противопоставить структуре произведения. То есть игровая создаваемая форма есть процессуальное и смысловое явление, а текст представляет собой структуру возобновляемой или зафиксированной формы. Опираясь на описания, мы можем восстановить и представить игру как процессуальную форму. Это невозможно сделать, если не обнаружить в неделимом и едином процессе создания игрового образа единиц структуры. А разделить на какие-либо единицы текст это значит осознать игровой процесс выражения/общения протекающим по стадиям и в определенных видах общения.

Если стадии игрового процесса выражения (творчества) для нас более или менее понятны, то, обращаясь к видам процесса общения, мы еще просто придерживаемся тех, которые определены Станиславским. Правильными видами общения Станиславский признавал, собственно говоря, три: "1/прямое общение с объектом на сцене и через него косвенное — со зрителем;

2/ самообщение (под которым впоследствии понимал взаимодействие субъекта, актера, с объектами – реальными или воображаемыми. — *И.Д.*);

3/ общение с отсутствующим или мнимым объектом"[64].

Для нас создаваемая форма игрового произведения может быть осуществлена во всех этих видах общения.

Говоря о форме, мы опять-таки предполагаем под этим понятием лишь форму акциональную. В западной театрологии понятие формы употребляется весьма широко и подразделяется на уровни конкретного и абстрактного: "Форма в театральном представлении обнаруживается на всех уровнях: 1/ конкретном: сценическое место, используемые сценические системы, сценическая игра и выразительность тела; 2/ абстрактном: *драматургия* и композиция фабулы; *декупаж* действия в пространстве и во времени, элементы *дискурса* (звуки, слова, ритмы, метрика, риторика)"[65].

В данном конкретном случае под игровой формой мы подразумеваем форму целостного произведения, осуществляемую в процессе, где смысл ее движется к своему результату — игровому образу. Начальной границей целост-

ной формы произведения игрового искусства признаем исходное событие. То есть форма эта — постсобытийная, осуществляемая во времени и пространстве ситуации, вызванной событием исходным. Форма создается материальными средствами выражения, выявляющими свое значение в потоке действия.

Игровая форма произведения может быть названа макрокосмом, или макроформой, в которой функционируют, появляются и исчезают микроформы смысла — единицы индивидуального и коллективного выражения.

Взаимосвязь смысловых микроформ — единиц — между собой в макрокосме выражено у Пави: "Форма возникает при оформлении определенного содержания и означаемого. Театральная форма существует не сама по себе, она обретает смысл в глобальном сценическом плане, то есть сливаясь с излагаемым содержанием или с содержанием, которое предстоит изложить"[66].

Хотя в данном толковании формы ее содержание (и означаемое) приравнивается излагаемому литературному тексту, но на этом можно не заострять внимания, поскольку излишняя приверженность семиологии к литературе признается таковой самой же семиологией. Наблюдение Пави ценно тем, что излагаемое содержание обретает глобальный смысл лишь в случае слияния микроформ с "глобальным" объектом произведения — с игровым образом.

Если единость и нерасчленимость процесса можно усмотреть лишь в "глобальном" плане, то созданная, осуществленная и зафиксированная форма — собственно текст—поддается расчленению и декупажу. Поэтому игровой процесс всегда можно представить как прерывно-непрерывный творческий акт.

Потому еще раз вернемся к "спору о стрелках" между М.Каганом и И.Сучковым. Основой возникновения "спора" можно признать идентификацию Сучковым понятий "объект" и "сообщение". Положение Кагана об опосредованности общения объектом он не признал важным, когда речь идет о связях между субъектами. Каган же, рассматривая общение как процесс взаимодействия в системе межсубъектно-объектных отношений, утверждает: "Говоря о *межсубъектных* отношениях, мы предполагаем их *опосредовать*

объектом (обратите внимание: не текстом сообщения, или информацией, а объектом! — *И.Д.*) — и тем, по поводу которого осуществляется общение, и тем, с помощью которого (как средства, языка, инструмента) оно осуществляется, и тем, который создается совместными усилиями общающихся субъектов. Это значит, что мир объектов отнюдь не исчезает из сферы межсубъектных отношений, но точно так же как активная роль субъекта в процессе познания не мешает научному закону быть фиксацией связи объекта с объектом,так опосредованность межсубъектных отношений объектами не меняет того решающего обстоятельства, что *смысл данной деятельности интерсубъективен*"[67].

Опосредуя процесс общения объектом, общим для партнеров по взаимодействию, Каган не выводит нас впрямую к объекту игрового произведения в целом, не говорит об образе произведения — об образе социальной действительности. Для философа и эстетика "главная и определяющая черта художественной образности, обусловливающая все остальные ее особенности, состоит именно в том, что она является "моделью *субъекта*"[68]. Художественный образ называется Каганом квазисубъектом третьего типа, "который может существовать и в объективированной форме произ-ведения искусства", потому что "могущество воображения таково, что оно способно воссоздавать не только объекты, но и субъектов во всех их специфических субъектных признаках"[69].

Под **объектом** деятельности субъекта Каган понимает "предмет приложения активности, который допускает и терпит, чтобы с ним подобным образом обращались — преобразовывали, познавали, оценивали, короче, так или иначе манипулировали..."[70] То есть, в понимании философа, объект есть предмет познания. Квазисубъект — художественный образ— им не приравнивается произведению, эстетичес-кому объекту. Подход философа явно "антропоцентрист-ский", художественный образ сводится к образу субъекта: "...Квазисубъектом следует считать не только художест-венный образ, но и, как было нами отмечено, — говорит он (в сноске на стр.110—111 своей книги), — всякий образ субъекта, создаваемый воображением"[71].

Со своей стороны мы можем утверждать, что игровой процесс создает в своей целостной форме сложный процессуальный и духовный образ действительности, где образы персонажей имеют физический облик актера, ибо актер является и творцом, и материалом, и продуктом своей деятельности. Игровая форма создается творцами-актерами в общении персонажей. Игровой текст — это та ткань, которая "ткется" между актерами-персонажами. Образ персонажа входит составной частью в форму и текст игры и создается в действии.

Рассуждения философа выводят нас за пределы понимания игрового текста и формы как некоего сообщения, определенного объема информации, поскольку общение — не передача сообщений и не обмен информацией. Обозначение Каганом общения "двунаправленной стрелкой $\leftrightarrow$, показывающей, что речь идет здесь о едином и нерасчлененном процессе циркуляции информации, а не двухактном обмене информацией"[72], также приложимо к целостному произведению игры, или спектаклю. Здесь, до момента завершения, действие протекает в непрерывности по отношению к духовному объекту, который есть в рамках целостной, или глобальной, формы просто-напросто сеть смысловых элементов, восходящих к исходному событию.

И.Сучков отстаивает расчленимость единого процесса игрового общения, поскольку у него речь идет не о целостном произведении, а о формах общения в искусстве фольклорного исполнения. Для практиков театра, анализирующих пьесу, взятую к постановке "методом действенного анализа", проблема делимости—неделимости может показаться пустячной и выдуманной, поскольку они стремятся обнаружить самые малые "молекулы" (Товстоногов) действия, чтобы выстроить спектакль как единый и неделимый процесс.

Если не будем обращать внимания на масштабы форм, то единым признаком, отделяющим одну форму общения от другой, окажется объект. Именно объектом, по Кагану, обеспечивается неделимость процесса. Но в целостном произведении может оказаться множество объектов, они составляют сеть, которую мы принимаем за художественный игровой образ произведения. А масштаб формы, или масштаб объекта, определяется смыслом действия, а не литературного слова.

Кроме того, общение, по Кагану, рождает общность, а Сучков предполагает драматизм, конфликтность, снятие конфликтности в результате обрядовой деятельности. Мы же добавляем, что двухактность процесса игрового общения обусловливается еще и разными отношениями к объекту со стороны общающихся, вовсе не стремящихся к согласованности своих целей и действий. Так происходит между Лопахиным и Раневской, общим объектом которых является имение, очень дорогое обоим, но по-разному.

Стоит еще раз обратиться к Кагану за разрешением вопроса: что же понимается под понятием **объект художественный**?

Здесь мы обнаруживали разное содержание философского понятия "объекта", которым опосредовано общение:

1) "тем, по поводу которого осуществляется общение";

2) "тем, с помощью которого (как средства, языка, инструмента) оно осуществляется";

3) "тем, который создается совместными усилиями общающихся".

Во-первых, объектом называется то, что может быть поводом к общению, в научном понимании. Поводом-объектом для игрового общения является событие, "извергающее" из себя все возможные смыслы всех возможных ситуативных и акциональных форм общения. Событие создает ситуацию, в которой люди в цепи актов действия его изживают, или переживают.

Во-вторых, объектом в научном понимании является то, что есть средство, язык, инструмент общения. В игровом общении этот объект распадается на понятия язык игры, правила игры, или правила построения игрового произведения, средства выразительности, или сценические системы. Язык игры как объект исследования лежит вне самих игровых форм, существует в общественном сознании. Средства же избираются из окружающей среды. Инструментом можно признать правила построения. В целом — язык, средства, инструменты — можно признать существующими до возникновения общения, потому их следует отнести к исходному материалу, как и понятие "исходное событие".

Третий вид объекта, выделенный философом, для нас самый важный, ибо он создается общими усилиями

партнеров по взаимодействию. Этот объект в философии может быть определен как истина, а на нашем языке будет означать смысловую, духовную, содержательную сторону процессуальных форм.

Если поводом к возникновению научной дискуссии послужило некое явление, лежащее в природе или социальной действительности, общающиеся заинтересованы прийти к согласию через обнаружение истины или, во всяком случае, через получение новой информации, то в игровой "дискуссии" никакого стремления к единству и общности между партнерами не наблюдается, даже при наличии общих интересов и целей и принадлежности к одной из групп конфликтующих сторон.

Каждый представитель группы выражает свое отношение к объекту. В таких случаях процесс общения не может признаваться единым и нерасчленимым, он обязательно будет делимой и расчленимой: в нем появляется обмен сообщениями.

Если спросить, на что направлено действие,— то ответ может быть таким: действие направляется на партнера, но смысл и эмоциональное отношение к партнеру будет определяться через связи общающегося с объектом общения, из которого каждый из партнеров выделяет свой элемент смысла, свое понимание происшедшего события, возникшей ситуации, исходя из своих представлений о жизни, на основе своего личного опыта.

Так или иначе, в масштабах любой формальной величины, игровой акт приобретает смысл в "присутствии" объекта выражения, или объекта общения. Если объект индивидуального выражения разделяет партнеров на стороны, то объект общения объединяет их в одном процессе познания, выявления ценности объекта.

Схема Кагана указывает на связи субъектов с объектом, но умалчивает о связях между субъектами.

Сучков полагает, что субъекты общения творят отдельные тексты сообщений и отправляют их друг другу, но его схема не включает того, что создается общими усилиями, т.е. объекта; тогда становится непонятным, каким образом расчлененный двухактный процесс приобретает черты единого и неделимого.

В связях "субъект–объект" выявляются психологические, эмоциональные отношения и идеологические установки общающихся. В связях "субъект–субъект" циркулирует действие, смысл которого познается в связях "субъект–объект". В субъект–субъектных связях происходит воздействие, восприятие и оценка — результирование полученного текста сообщения. Отстаивая свое понимание сути события — объекта, отрицая точку зрения противной стороны, субъект вынужден результировать не только свои акциональные тексты, но и чужие.

Таким образом, в игре мы замечаем общение и как единый, и как расчленимый процесс. Единый и нерасчлененный процесс направлен на утверждение общности людей, а двухактный и делимый — на сохранение их автономности, "неадекватности", на утверждение их человеческой индивидуальности, самоценности человеческих миров в своем пространстве и со своей "биографией отношений" в универсуме произведения.

Сучков противопоставил одной двунаправленной стрелке две: ⇔ . И нас смущает идентичность этих стрелок. Может быть, стоит разорвать одну из двух стрелок и вернуться к той схеме, от которой ушел Каган: ⇄ ? Ведь именно эта схема фиксирует "прямую и обратную связь как различные и самостоятельные процессы?"[73]

Призовем на помощь Лотмана: "...Структурно автономные образования, которые могут существовать в отдельности и, лишь входя в более сложную целостность, обретают вторичные свойства частей, не теряя своей автономии на более низком уровне"[74].

Таким образом, процесс создания общего текста, возникающего между партнерами, представляется как единый и неделимый, но процесс создания текстов отдельными субъектами является делимым и расчленимым. Субъекты сохраняют свою автономность в создании индивидуальных текстов, или единиц выражения, которые входят между собой в связи, теряя автономию и приобретая признаки вторичности в общем тексте общения.

Лотман предупреждает о несовпадении кодов, об изменениях объема и качества информации в цепи "адресант–адресат". Игра конфликтна, захватывающа и интересна

именно по причине несовпадений кодов, неадекватности субъектов, изменений в сообщениях. Если снять все эти противоречия, то исчезает и игра. А вместе с ней исчезает и игровой образ, сотканный из сети объектов выражения и актов общения, и истина, ибо в сочетаниях объектов разноуровневых текстов, в их отношениях обнаруживается истина о социальной действительности, природе человека, его психологии и т.д. Игра ищет истину в расчлененном и едином мире, в отношениях. Истина отношений есть истина игры.

В игровом процессе каждый из общающихся создает свой акциональный смысловой и динамичный текст, обусловленный объектом общения, и эти тексты, как автономные явления, вполне могут быть изображены схемой ⇄. Но общий объект, присутствующий между ними, требует еще одной стрелки — ↔ .

Разнонаправленные стрелки должны указывать на циркуляцию между партнерами действия с разными смысловыми содержаниями, т.е. на "субъект-субъектные" связи, а двунаправленная стрелка обеспечивает их связи с объектом общения.

Таким образом, схема межсубъектно-объектных отношений и связей в процессе игрового общения будет несколько громоздкой, но более детальной: ⇅ : нижние разнонаправленные стрелки относятся к текстам, создаваемым автономными субъектами, циркуляции действия между ними, а верхняя двунаправленная указывает на их связи с объектом общения и создание общего текста второго уровня, где тексты первого уровня приобретают признаки вторичности или даже "знаковости".

Трехкомпонентная схема деятельности "системы субъектно-объектных отношений"[75], разработанная в философской литературе, вполне подходит к схеме творческого, или художественного общения. В применении к игровому творчеству эта схема внутренне изменяется, в ней не только движется мысль, но утверждается конфликт. Само произведение представляется процессуальным продуктом творческого общения.

Если различие между объектами, с точки зрения Кагана, "принципиального значения не имеет", то на пер-

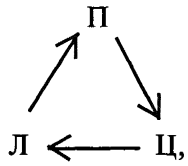
вом уровне индивидуальные тексты (продукты) создаются неадекватными субъектами как формы неадекватных объектов. Различие между объектами предполагает различия текстов и форм игры.

Антропоцентристский подход вполне оправдан в исследованиях человека как творца и форм его деятельности. Но когда исследуются продукты деятельности, то к ним следует не только подходить как к формам, в которых человек "разворачивает" свое внутреннее содержание во внешний мир, а ставить вопросы типа: как "сворачивает" человек внешний мир, вбирает его в себя? Продукт игры — это форма, или текст, раскрывающий отношения человека с себе подобными и со внешним миром. Текст, составляемый в отношениях и об отношениях. Текст, явленный в видах и стадиях процесса общения и творения. Текст многоуровневый, форма которого обманчиво "жизненна". А жизнь — это не только человек, или социум, но и природа, природные процессы, не только психология, но и история. Нельзя признать игру в широком смысле явлением только сиюминутным, — она существует везде и всюду, прекращается и возобновляется, устаревает с уходом из формы духовного содержания или смысла, обновляется с приобретением формой нового смысла и содержания. Если в обрядовых и игровых формах силы мира иного (ирреальные, мифологические персонажи) воплощаются антропоморфно, то антропоморфизация — всего лишь прием овладения миром и космическими, природными, социальными процессами, прием как средство мышления в образах. Человек антропоморфизирует мир (чуваши, например, знают, что у Земли есть *кăвапа* — "пуп", и в Шумерлинских лесах есть место, которое признается как *Çĕр кăвапи* — "пуп Земли"), явления, силы, действующие в этом мире, но мышление его при этом может быть не антропоцентристским, а, скажем, гелиоцентристским.

Изучать мифы, легенды и сказки это значит прежде всего обращаться к текстам мышления, мировоззрения, культуры, и вряд ли там мы обнаружим психологию субъекта в чистом виде. Точно так же изучение игровых форм и текстов не есть исследование психологии субъекта или этноса, хотя они и могут служить подручным материалом для науки, а

исследование истории развития и изменения форм мировоззрения, типов культуры и т.д.

В социальной психологии решаются проблемы личности и отношения человека к ценностям. Игровые тексты говорят о ценностном восприятии им окружающей действительности. В схеме, предложенной Ш.А.Надирашвили для объяснения соотношений личности, партнера и ценности, нас опять заинтересовали стрелки:



которые указывают, что Л (личность) одновременно направлен на партнера — на П (партнера) и Ц (ценность). Между тем Партнер для Личности — всего-навсего объект действия, или воздействия, манипуляции, ибо между Личностью и Партнером односторонняя связь. Партнер приравнивается к средству, то есть объекту[77], в философском понимании.

Эта схема не приложима даже к общению одного отдельно взятого актера с залом, ибо он не может манипулировать с публикой как с объектом, а должен обращаться к ней , ее чувствам и мыслям, т.е. как к субъекту, носителю таковых признаков.

В процессе общения партнеры выступают как субъекты, но отсутствующий человек или персонаж вполне может быть объектом общения двух субъектов. Схема Надирашвили, скорее всего, предполагает в Личности некоего "сверхчеловека", управляющего поведением Партнера ради овладения Ценностью.

Если обратимся к стадиям процесса игрового действенного общения, к моментам создания каждым партнером своего текста, то, возможно, столкнемся с явлениями, когда "сверхчеловек" пытается оперировать партнером как объектом. Это встречается на театральных подмостках в сценах драки, убийств и т.д. Но в данных случаях, кроме нравственной оценки поступка, мы должны думать: на

какой стадии процесса субъект превращается в объект?

Одно лишь несомненно: в стадии выявления объекта, смыслового воздействия на партнера, субъект не может быть объектом. Таковым он может являться в результирующей фазе.

Субъект, признающий в другом автономную личность, создает свой смысловой акциональный текст в свете объекта общения, обращаясь к партнеру — субъекту.

Игра — порождение конфликта. В обрядовых формах конфликт есть следствие реального события в реальной, но мифологически интерпретированной действительности, в театральных игра есть следствие вымышленного исходного события в вымышленном универсуме драмы.

Игра осмысляет отношения в объективном мире и мире субъектов, а также систему отношений субъектов к объективному миру. Игра признает не только физическое, или пространственное, противостояние объекта объекту, субъекта субъекту, субъекта объекту, но выявляет содержание отношений во времени, в процессе общения, действия.

Игра — продукт, добываемый в духовном противостоянии, в формах взаимодействия субъектов по отношению к окружающему миру как к ценности. Игра есть пространство становления во времени такой важнейшей ценности, как дух, мир духа, явленного через конфликт. Конфликт же есть порождение события, его "извержение". Событие всегда есть вторжение в человеческий мир некоего неопределенного, непознанного и требующего своего осмысления явления. Это явление порождает Хаос. Игра — дитя Хаоса, усмиряющее своего Родителя.

В хаосе содержатся и ценности, и антиценности. Субъект, оказавшись вовлеченным в событие, становится лицом к лицу с выбором той или другой ценности — объекта. На выбор же влияет его "биография отношений". В игре человек проявляет себя как личность, духовная личность. Потому общение оказывается важнейшим видом деятельности в научном познании, "...будучи взаимной корреляцией действий субъектов, каждый из которых строит программу своего поведения, исходя не только из собственных устремлений, но и из учета предполагаемых, затем и реальных поступков партнера, общение как межсубъектное взаимодействие предполагает духовную регуляцию, включает в себя

духовные действия субъектов — без этого они не выступали бы в данной ситуации как субъекты"[78].

Человек — ценность, это безусловно. Но есть еще ценности человека, созданные им же самим. Мы исследуем не человека, а созданные им игровые тексты как ценности. В текстах культуры мы ищем игру в ее "ипостасях" языка, формы выражения и общения, целостного произведения, где образы персонажей раскрываются в их действиях по переживанию событий в мире и обществе.

Литература

[1] *Станиславский К.С.* Собрание сочинений в 9 тт Т.2: Работа актера над собой Ч.1 М., 1989. С 213

[2] Там же.

[3] См.: там же. С.471.

[4] Там же. С. 481.

[5] *Кристи Г.В.* Воспитание актера школы Станиславского. М ,1968. С.109, 111

[6] *Станиславский К.С.* Указ соч. С.322—323.

[7] См.: там же. С.324—326.

[8] Там же. С.327.

[9] Там же. С.328.

[10] Там же. С.330.

[11] Там же. С.331.

[12] *Кристи Г.В.* Указ соч С 103.

[13] *Уайтхед А.Н.* Избранные работы по философии. Перев с англ. Сост. *Касавин И.Т.* Общ ред. и вступ ст. *Кисселя М.А.* М.,1990. С. 296.

[14] Там же. С.297.

[15] Там же С. 296

[16] Там же. С. 298—299.

[17] Там же. С. 299.

[18] Там же. С. 298.

[19] Там же. С.299.

[20] Там же. С. 297.

[21] Там же. С. 294.

[22] Там же. С.297

[23] Там же С. 303.

[24] *Барбой Ю.М.* Структура действия и современный спектакль. Л., 1988. С.14

[25] Социальная психология. Краткий очерк. Под общ ред. *Г.П Предвеч-ного* и *Ю.А Шерковина*. М., 1975 С.154

[26] *Каган М.С.* Мир общения· проблема межсубъектных отношений. М., 1988 С.146.

[27] *Пави П.* Словарь театра Под ред. *К.Разлогова*. М.,1991. С. 156.

[28] См.: там же.

[29] См : *Каган М.С.* Указ соч. С.146—148.

[30] См : *Пави П.* Указ соч. С 157—158

[31] Там же. С.157

[32] См : *Фуко М.* Слова и вещи: Археология гуманитарных наук. Париж, 1966. Перев с фр. СПб., 1994 С 66—68, 92—98.

[33] *Пави П* Указ соч. С.334

[34] *Автономова Н.С.* Мишель Фуко и его книга "Слова и вещи". Вступ.ст. // *Фуко М.* Слова и вещи. С 8

[35] Лингвистический энциклопедический словарь. Гл ред *В Н.Ярцева.* М., 1990 С.390.

[36] *Пави П* Указ соч. С.242.

[37] Там же С.149.

[38] Там же. С. 242.

[39] Там же.

[40] Там же. С.243

[41] Там же. С.310.

[42] Там же. С.312.

[43] Там же. С.182.

[44] Там же. С.183.

[45] *Jansen S* Esguisse d'une théorie de la forme dramatiqie. Langages, 1968. №12, Qu'est-ce qu'une situation dramatique? Orbis Litterarum, 1973. XX-VIII, 4// *Пави П.* Словарь театра С 312.

[46] *Пави П.* Указ соч. С.313

[47] *Альтшуллер А Я.* Театроведение и герменевтика: Некоторые вопросы методологии // Вопросы театроведения. Сб ВНИИИ. СПб.,1991. С.6.

[48] См.. *Пави П* Указ соч. С.265.

[49] *Станиславский К.С* Указ соч. С 335.

[50] *Уайтхед А.Н.* Указ соч. С.303

[51] *Барбой Ю М.* Указ.соч. С.18.

[52] *Сучков И И* Исполнитель и зритель в белорусской фольклорно-игровой традиции // Зрелищно-игровые формы народной культуры / Серия "Фольклор и фольклористика". Отв ред и сост. *Л.М.Ивлева.* Л ,1990. С.133

[53] См.· там же. С.135.

[54] *Каган М.С.* Указ соч. С.148.

[55] *Сучков И И.* Указ соч. С.141.

[56] *Каган М.С.* Указ.соч. С.148—149.

[57] *Ярошевский М Г.* Дискуссия как форма научного общения// Вопросы философии, 1978. №3. С.98; *Каган М С.* Указ.соч. С.150

[58] *Лотман Ю М.* Культура как коллективный интеллект и проблема искусственного разума (Предварительная публикация). М., 1977. С.8.

[59] Там же. С.11.

[60] Там же. С.12—13.

[61] Там же. С.13

[62] *Левшина И С.* Актерское восприятие текста как "эталонная модель" художественного восприятия // Искусствознание и психология художественного творчества. М., 1988. С.155.

[63] Там же.

[64] *Станиславский К.С.* Указ соч. С.334.

[65] *Пави П.* Указ соч. С. 409

[66] Там же С. 410.
[67] *Каган М С.* Указ соч. С.132
[68] Там же С 112
[69] Там же С 110
[70] Там же С. 90—91.
[71] Там же. С 110—111
[72] Там же. С.148.
[73] Там же
[74] *Лотман Ю М* Указ.соч. С 9—10.
[75] *Каган М.С* Указ соч С.131.
[76] Там же
[77] См . *Надирашвили Ш А.* Социальные ориентации личности // Социальная психология личности М , 1979. С 165—183.
[78] *Каган М.С* Указ соч С 130

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОЙ ФОРМЫ

Первое приближение к игровым формам народной зрелищной культуры всегда сопряжено с вычленением отдельных "элементов театральности". Сопоставление элементов театра и народных игр и обрядов позволило выявить их типологическое сходство. Это привело к тому, что филологический подход был заменен театроцентристским, то есть в народных играх и обрядовых празднествах обнаруживались "актеры","режиссеры", "реквизит", "грим" и т.д. Филологи-театроведы особо выделили словесные диалоги, обращали внимание на ряженье, маску, жест, костюм. По утверждению Л.М.Ивлевой, подобный подход был продиктован пониманием театра как "суммы элементов, каждого из которых достаточно для постановки вопроса о театральности того или иного явления". Эта концепция театра, коренящаяся, "по существу, в неразличении ф о р м ы и ф у н к ц и и, а также в жестко мыслимой функциональной детерминированности любого из вычлененных элементов", не могла удовлетворить этнотеатроведов. Л. Ивлева предложила этнотеатроведческое определение игры: "Итак, игра в специфически театроведческом понимании — это язык, который определяется двумя необходимо-существенными ярусами признаков: первый из них связан с п е р е в о п л о щ е н и е м, второй — д е й с т в и е м как наглядным способом изображения персонажа"[1].

Именно перевоплощение и действие как первичные и первейшие категории объединяют театр, обряд и детскую игру. Осознание их таковыми категориями открывает возможность типологических сопоставлений явлений в профессиональном и народном искусстве.

Но перевоплощение и действие суть основные признаки человека играющего. Играть — значит скрыть собственное Я под личиной Другого (перевоплотиться) и действовать от имени Другого.

Когда игра рассматривается в ее ипостасях языка, актов выражения, актов общения (т.е. игровой "речи"), перевоплощение и действие характеризуют прежде всего форму "речи" играющего и его функцию персонажа в сюжете (тексте) игры.

Если перевоплощение и действие входят в сферу изучения игрового выражения (игровой "речи"), то следует определиться: какими уровнями их можно признать? Какие элементы формальных единиц игрового текста группируются вокруг того и другого понятия?

На уровне перевоплощения, при первом приближении, можно группировать статичные, постоянные элементы выражения, на уровне действия – динамичные. Классификация структурных элементов формы выражения по признакам динамики и статики открывает хоть какие-то возможности разобраться в том разнообразном материале, которым оперирует человек играющий.

Так, маски, костюм как средства перевоплощения относятся к статичным элементам игровой формы. А понятия "словесное действие","физическое действие", "ритмо-интонационное действие" — к динамическим. Кроме названных элементов, остается еще один ряд, существующий в сфере действия перевоплощенного человека, – это предметный, или вещный, мир.

Этот предметный, материальный мир имеет одновременно признаки статики и динамики. Он покоится в статике вне действия (актера, машиниста, рабочих сцены, меняющих, скажем, декорацию полностью от акта к акту или же лишь детали), но приходит в движение в действиях.

Этот вещный мир элементов следует, видимо , также разделить на две группы. Те предметы, которые входят в сферу действия актера, можно определить как относящиеся к предметно-действенному компоненту выразительных средств. Тем самым он относится к уровню действия и приобретает динамические признаки.

Декорация в целом, ее детали, не употребляемые в непосредственных действиях актера, относятся к ведению режиссера и художника сцены, руководящих постановкой. Функция декораций и деталей сопоставима с функцией масок и костюмов актеров: они направлены на преображение

пространства игры. Преображение имеет право на существование как самостоятельная категория, ибо это понятие обслуживает описание пространства и места действий перевоплощенного человека.

Если игра, обряд, театр представляют нам образы действительности, событий и персонажей, то все эти образы имеют одновременно признаки статики и динамики – являются пространственно-временными творениями. А это значит, что игру или игровое произведение можно рассматривать лишь как процессуальное явление и к нему вполне оправдан подход как к "речи". Игровая "речь" есть акт выражения отдельного персонажа и акт общения (обмен игровыми, акциональными смыслоформами или цепочкой смыслоформ – актом выражения) между двумя партнерами. Игровое произведение может быть создано в акте индивидуального выражения или коллективного двустороннего общения. В обоих случаях предполагается присутствие воспринимающего, то есть зрителя: реального в зале, партнера по сцене или игре, воображаемого партнера, представленного мысленно или в каком-либо предмете. Зритель любого вида является, по сути, партнером в игре, и понятия акт выражения, акт общения обслуживают описание и толкование игры как текста вне восприятия зрителя.

Заниматься проблемами восприятия современного зрителя, хотя и легче, но столь же трудно, как пытаться объяснить научным языком восприятие игр, обрядов воображаемыми зрителями-партнерами, например, богами и духами.

Говоря о партнерах-зрителях, следует упомянуть присутствие в играх детей и молодежи чучел. Они одновременно являются адресатами действий и мифологическими персонажами. Такие персонажи иногда могут быть представлены и предметно: куском льда, лаптями, называемыми среди детей *вăкăр* "быками", *йытă* "собаками" и т.д. В чучелах – персонифицированных предметах – также присутствуют признаки статичные и динамичные, при внешнем преобладании первых.

Таким образом, вопросы раскрытия семантики персонажей связаны не только с такими средствами выражения, как маска, костюм, но и статично-динамическими, выполняющими функции персонажа. Коль скоро

мы заговорили о персонажах воображаемых, или представленных в материально-предметном виде, то приходится признать, что деление элементов акциональной формы по статичному и динамичному признакам является условным, ибо в игре любой предмет может изменить свое содержание как "знак" текста.

Кусок льда, признаваемый играющими "быком" или "собакой", может быть представлен статичным образом лишь в мышлении; собственно говоря, лишь в ситуации игры кусок преобразуется в мифологический персонаж и лишь по данным словесных текстов народного творчества мы можем догадаться об "истинном" образе данного персонажа.

Правда, по данным устного народного творчества также трудно представить себе образ быка, держащего на одном роге Землю, или собаки, охраняющей вход в мир предков. Вербальные тексты не говорят о смерти и воскресении данных персонажей мифологии, но игры всех возрастных групп на *Çăварни* – Масленицу – завершаются "умерщвлением" быка или собаки: кусок льда раскалывается на мелкие куски, и игра завершается или возобновляется при обнаружении под ногами другого подобного предмета.

Лишь отношения играющих, выраженные действенно и словесно (в названиях игры "В собаку", "В быка"), превращают неокультуренные предметы в "индексы" или "символы" персонажей.

В традициях, подобных чувашской, в которых нет применения масок и ряженья с целью перевоплощения и представления мифологических образов, вопросы выявления в игровых текстах (формах, сюжетах) определенных персонажей представляют большую трудность. Здесь приходится обращать пристальное внимание на действия, слова, предметы, место и время совершения игр и обрядов, а также на половозрастные признаки участников.

Персонаж и предметно-действенный компонент акциональных форм как средство производства смысла в актах выражения и общения

Под перевоплощением в этнотеатроведении подразумевается "создание иллюзии присутствия божеств природы, богов-предков, мертвецов, духов-оборотней и пр. – их персонификация

посредством выступления от их лица"[2]. Во многих народных культурах средствами перевоплощения служат маски и костюмы, употребляемые участниками в те или другие обрядовые праздники.

Русское этнотеатроведение определяет ряженье как "тип игрового перевоплощения" (Л.Ивлева): "наряжаются лицами, не принадлежащими к кругу деревенской молодежи"[3], животными – волком, собакой, лисицей, медведем; птицами – журавлем, курицей, гусем, петухом и т.д.[4]

В обрядах мокши и эрзи, а также марийцев большая роль принадлежит маскам предков, в том числе Старика и Старухи Васильевны[5]. Как утверждает известный филолог-фольклорист, исследователь народной культуры марийцев В.Акцорин, "маска – одна из частей народного театрального реквизита и один из способов воплощения в иной образ. Маски людей, диких зверей, птиц и домашних животных широко использовались в календарных, свадебных и поминальных обрядах, в сатирических, комедийных и других представлениях финно-угорских народов"[6].

Говоря о ряженье в русской традиции, Л.Ивлева подчеркивает, что "смысловая направленность ряженья исторически могла меняться, не затрагивая при этом основ его игровой природы. Сущность ряженья как *игровой формы* (курсив автора. – *И.Д.*) обрядовой деятельности оставалась при этом величиной постоянной, измеряемой комплексом *перевоплощения и действия* (курсив автора. – *И.Д.*). Иначе говоря, нам представляется перспективным взгляд на ряженье как на миф по содержанию, как на игру – по форме"[7]. Таким образом, ряженье как тип перевоплощения является, пожалуй, наиболее изученным и притягивающим внимание исследователей явлением.

В обрядовой практике чувашей также замечены примеры пользования ряженьем, но применения причудливых масок птиц и животных не зафиксировано. И здесь возникают вопросы об относительно характерных для чувашской игровой народной культуры приемах перевоплощения. Единственным праздником, в котором замечены "наряжальщики-безобразники" у чувашей, является Çеткă в рамках зимнего праздника Сурхури. Название *Çеткă* (Çетки, Çетке) возводится к русскому

"Святки". Праздник отмечается на второй день Сурхури [в том случае, когда общесельский Сурхури, празднуемый по возрастным группам – детей, молодежи и старших, проводится в одну ночь (или на третий день после Сурхури) и смыкается с праздником Кăшарни (Кĕшерни – Крещения), проводимого до церковного праздника[8]]. "На другой день (после Сурхури. – *И.Д.*) ходят ряженые, что продолжается до кануна Крещения Господня. В канун праздников не наряжаются. Говоря о ряженых, я вспомнил одно предание, которое передам вкратце.

Дело было давно. В деревне Выла Атаевской волости Курмышского уезда ходили ряженые. Один нарядился чертом (по понятию чувашей): надел все черное, лицо вымазал сажей и к голове приделал рога. И в таком виде ходил вместе с другими ряжеными однодеревенцами"[9].

Автор описания вовсе не является любителем чувашской старины и чувашской веры, но, тем не менее, замечает, что смена наряда и употребление головной маски, "по понятию чувашей", *"превращает"* человека в черта. У чувашей – и у анатри, и у вирьял – существует меткое и четкое название праздника *Çветкă – шуйттан вăйăи* – "чертовы игрища", *шойтан эрни* – "чертова неделя", что зафиксировано в начале нашего века Г.Тимофеевым в его объемном труде "Тăхăръял"[10], а еще раньше – В.К. Магницким. Если верить этим трудам по чувашской религии и этнографии, чуваши, обзываемые православным духовенством "язычниками", были религиознее, чем самые истые радетели православия, которые, сами того не разумея, насаждали и распространяли традиции подобного типа ряженья в чувашской культуре.

Еще один из корреспондентов Н.В.Никольского также разделяет Сурхури и Çветкă по признаку обычая рядиться: "В недавнее время, я помню, в день Рождества к вечеру ходила молодежь по дворам, со смехом и криком прыгала в сенях до тех пор, пока хозяин не впустит, говоря: "Сорхори! Сорхори!"... Входя, собирали горох и йăва. В том доме, где есть молодушка, бросали на последнюю в лицо (в насмешку) все в золе горстями гороху. А теперь ходят, вместо этого безобразия, христословны и поют в избе тропарь и кондак... На святках и теперь бродят по дворам наряжальщики-безобразники"[11].

О восхождении Çеткă к русской народной традиции говорят и следующие строки: "Святки у чуваш Сенгилеевского уезда справляются подобно тому, как и в окружающих русских селениях. Ходят по домам ряженые, ходят с музыкой и собирают или мукой, или деньгами"[12].

Сурхури и Çеткă в этнографических исследованиях часто не различаются, потому создается ложное впечатление приверженности чувашей тому же типу перевоплощения, что и у русских, марийцев, мокши и эрзи. "Основными элементами праздников и обрядов в дни зимнего солнцестояния являлись: гадания, ряженье и традиционный обход деревни с песнями-пожеланиями хозяевам здоровья, благополучия, хорошего приплода скота и обильного урожая"[13].

По нашему мнению, приуроченность ряженья к Çеткă есть результат взаимовлияний разных народных культур, но чувашский тип перевоплощения, видимо, отличается от традиций соседних народов. Есть все основания полагать, что ритуальные обходы деревни и обычай ряженья вовсе не вытеснялись "под влиянием христианства"[14], а явились в чувашской среде как спутники экономических и духовных взаимодействий с другими культурами, возможно, еще до насильственной христианизации населения Чувашского края. О том, что ряженье как тип перевоплощения во встречаемом в других культурах виде не является исконно чувашским, говорят и факты сохранения этого обычая у не менее христианизированных соседних народов, как мари, эрзя и мокша, вплоть до середины нашего века.

Итак, Сурхури и Çеткă отличаются друг от друга по признаку ряженья, масок или их элементов: "Утром ребята ходят по домам и поют: "Сурхури! Сурхури!" – и собирают во время обхода горох, крупу, масло. К вечеру дети собираются в один дом и приступают к варке каши. После угощения кашей начинают петь и плясать. По прошествии этого дня у ребят в голове царит другая мысль: как провести Святки. Как приходит время Святок, так они одеваются, кто как может (тёрлёрен), и ходят, распевая песни под гармошку"[15].

В массе других источников и воспоминаний современников о ряженье и масках на Сурхури нет никаких упоминаний, а о Çеткă часто забывают упомянуть[16]. Потому

ряженье и маски на Çветкă мы не относим к специфической черте чувашской традиционной культуры и выделяем его в рамках Сурхури как отдельный праздник, появившийся под влиянием русской народной культуры и носителей православия. Здесь мы придерживаемся взглядов В. К. Магницкого: "Шойтан эрни – чертова неделя. Это время соответствует русским святкам. В приходах сел: Карачева, Бишева, Байгулова и Яльчик, Чебоксарского уезда, чувашские мальчики устраивают в это время, в чьем-нибудь доме, чучелу, одетую в женскую рубаху, с льняной бородой; вокруг чучелы они скачут и пляшут, вымазав себе лица сажей. Накануне Крещения эта чучела уносится детьми в овраг, где и разрывается, а в самое Крещение, после водосвятия, устроители ее моются освященной водой"[17].

В.Родионов упоминает о ряженье на Святках и согласен с Г.Тимофеевым в вопросе о заимствовании чувашами ряженья от русских [18].

В описании В. К. Магницкого наряды детей, скачущих вокруг чучела, не упоминаются, но лица их вымазаны сажей. Раскрашивание лиц можно было бы принять за присутствие в обряде своеобразного способа наложения на лицо грима, равноценного маске (из любого материала), но в чувашской обрядовой практике сажа выполняет функцию предохранения детей от сглаза: пятно сажи ставится на лоб или щеку. В данном описании вымазанные сажей лица детей могут быть истолкованы двояко: сажа – грим, следовательно, дети пользуются ею в целях перевоплощения, изображения некиих хтонических существ, и сажа – оберег, дети предохраняются от воздействия чучела как хтонической Старухи с бородой.

Оба толкования говорят о существовании в народном мировоззрении представлений о мире ином и его персонажах. Вследствие взаимодействий с другими культурами чуваши могли принять формы изображения персонажей иного мира, но чучело все же остается чучелом, и его нельзя путать как со Старухой Васильевной марийцев, так и с Дедом и Бабой белорусов Поозерья.

У белорусов Поозерья в начале масленичной недели сооружали из соломы и тряпья Деда "в натуральную величину взрослого человека" и наряжали в мужскую одежду. Деда

хоронили, устраивали поминки. В конце масленичной недели изготовляли Бабу, оплакивали, хоронили, устраивали поминки[19].

Сооружать ради увеселения чучело, придавать ему и мужские и женские признаки: женская одежда, мужская борода – и принять на себя роль изображаемого существа – разные вещи. Изображать, то есть сооружать из "мертвых" природных предметов: соломы, тряпья (всего изношенного) Стариков и Старух (Дедов и Баб) на Масленицу или в Новый год в чувашской традиции не возбраняется, но изображение их через перевоплощение, принятие на себя роли их при помощи ряженья – не поощряется.

Подобные установления здесь, видимо, связаны со своеобразной символикой *кĕпе* – верхнего платья – в чувашской народной духовной культуре. Иначе, *поставив* под сомнение само существование факта перевоплощения, мы выбиваем почву из-под этнотеатроведения, где, как уже было упомянуто, сущность игровой формы обрядовой деятельности измеряется комплексом перевоплощения и действия ради создания "иллюзии присутствия божеств природы, богов-предков, мертвецов, духов-оборотней и пр."[20]

Касаясь проблемы перевоплощения в чувашской традиции, мы сталкиваемся с не объясненными до сих пор явлениями в целом мировоззрении народа, его мифологии и религии. Если обрядовые тексты представляют собой систему из многих знаковых систем, то из этой системы мы выделяем предметную и действенную (акциональную). Имея в виду, что в большинстве случаев предметы задействованы, а действия – опредмечены, то сосредоточим внимание на предметно-действенном компоненте обрядов. Для наших целей следует выделить те предметы и те операции, которые касаются костюма, его семантики.

В целом ни один элемент обрядовых текстов (ни одна из знаковых систем) не может быть рассмотрен вне участников обряда, их поло-возрастных, социальных признаков, хотя для изображения персонажа обрядовое искусство пользуется богатым арсеналом средств, среди которых ритмо-интонационное, танцевально-пластическое, вербальное, предметно-действенное оснащение обрядовых форм. Все эти "знаковые системы" обслуживают участников

как персонажей действия. Предметно-действенный, танцевальный, музыкальный, вербальный элементы, обслуживая персонажа, одновременно являются индексами – указателями, или определителями, героя, то есть выполняют своеобразную функцию масок и ряженья. При этом поло-возрастные признаки участников не "затемняются". Обратное явление встречается в случаях использования масок и "чужих" нарядов: так, если парни переодеваются девицами, а девушки – парнями и закрывают лицо платком или надевают маски птиц, зверей, то половозрастные признаки исполнителей "снимаются" за отсутствием необходимости. Наоборот, эти признаки могут стать даже препятствием в деле наиболее "достоверной" передачи "характера" персонажа. Если типы перевоплощения рассматривать под подобным углом зрения, можно предположить, что в тех традициях, которые отрицают ряженье и лицевые маски, способы изображения несколько отличаются от традиций, применяющих ряженье и маски. Предварительно, в виде догадок, можно высказать лишь то, что целью перевоплощения в чувашской традиции является не изображение, а слияние с изображенным образом на уровне веры, хотя употребление терминов "образ", "персонаж" – их содержание – должно, видимо, отличаться от применения этих терминов в других областях искусств: в живописи, скульптуре и т.д., поскольку образ, персонаж, в игровых текстах является пространственно-временным и всегда включен в ситуацию драматического универсума, где действующее лицо не столько управляет событиями, сколько "отражает" их в актах выражения и общения.

Л.Ивлева отмечает, что в русском фольклоре есть игры, "которые нельзя описать адекватно их сущности на уровне действующих лиц: каждое из действующих лиц по-настоящему осмысливается здесь только в контексте целого, каким оказывается для него сюжет, и соответственно значение свое обнаруживает в первую очередь именно в сюжетных сцеплениях с другими персонажами"[21].

Отмеченное Л.Ивлевой как нельзя лучше объясняет суть пространственно-временного образа действующего лица в игровом тексте. Он возникает из сцеплений со всеми элементами формы игры, со всеми ее составляющими и

лишь после завершения игровой формы может быть рассматриваем как некий целостный образ, но лишь в уме воспринимающего игру (участвующего в игре). В подобной форме смысловыражения поло-возрастные (социальные) признаки участника и творца игрового текста выходит на первый план, раскрывая в нем его "знаковую" сущность.

Действующее лицо в драматическом универсуме обряда (или спектакля в современном театре) является не просто "знаком" в системе знаков, но и носителем и творцом других знаковых систем, как системы жестов, мимики, телодвижений, голосовых интонаций и т.д., в том числе и костюмов. Последние в свою очередь определяют характер персонажа, являются его атрибутами. В сюжете игры персонаж может быть творцом событий, для чего пользуется не только признаками, присущими ему от природы, но и "знаками" из предметного мира культуры.

Мир сюжетов и мир персонажей (термины, введенные Л.Ивлевой) в народной зрелищно-обрядовой и детской игровой культуре не являют собой пример "дурной бесконечности", скорее всего их круг определяется мифо-религиозными, доминантными сюжетами и их персонажами. Этим, видимо, объясняются также и появления одних и тех же эпизодов в разных игровых и обрядовых ситуациях. Например, начальный эпизод игры "Пирĕштисемпе шуйттансем" (Ангелы и черти), где участники предварительно делятся на группы (запись-описание представила Л.Хитрова, учащаяся I курса фольклорного отделения при Чебоксарском музыкальном училище им. Ф.П.Павлова, уроженка с. Малые Арабузи Батыревского района Чувашской Республики), в записях В.К.Магницкого и Н.Р.Романова, опубликованных В.Я.Канюковым, встречается как самостоятельная игровая форма под названием "Пиç, пиç, пашалу" или "Пашалу пĕçермелле" ("Пекись, пекись, лепешка" или "Игра в выпекание лепешек"). Существует закрепленный лишь за этой игрой словесный текст (с вариантами), с обязательным упоминанием какой-либо хлебной выпечки или куска чего-либо: *"Пиç, пиç, пашалу. Ыран киле каймалла* (Пекись, пекись, лепешка. Завтра уедем домой)" или *"Янасарăм, Янасарăм, Турам, турам: пĕр турам. Петяпала Василия Выртгарас та сиктерес* (Янасар мой,

Янасар мой, Кусок, кусок: один кусок. Петю и Василия Положим до покачаем)".

Этот вербальный текст сопровождается акциональным: двое держат на соединенных руках третьего и качают – "выпекают"[22].

Подобный акциональный текст в записях Г.Воронцова и Л.Хитровой предназначен для разделения большого числа участников другой игры на две соперничающие группы – *пирĕштисем* и *шуйттансем*. Каждого желающего участвовать в игре качают на руках. Г.Воронцов отмечает, что легший лицом вверх на руки качающих определяется в ту или другую группу по признаку "закрывает глаза – не закрывает глаз", но не говорит, что делается другими участниками для того, чтобы испытуемый закрывал глаза или не закрывал их[23].

В описании Л.Хитровой дети разделяются на группы по признаку "смеется и показывает зубы – не смеется и не показывает зубов": те, кто показывает в смехе зубы, отходят в группу "шуйттансем". Остальные участники стараются вызвать смех (широкую улыбку) у качаемого.

В *Пашалу пĕçермелле* – "Выпекание лепешки" – качание на соединенных руках несет изобразительную функцию запекания, что поддерживается и словесным текстом. В *Пирĕштисемпе шуйттансем* эта же форма теряет изобразительную функцию выпекания и предназначается для распределения играющих по группам, как уже сказано, по мимике (поведению): одни назначаются "чертями", другие "ангелами", то есть личное поведение является признаком, по которому любой может быть отнесен к тому или другому кругу персонажей.

Ничего не можем сказать о личном поведении "выпекаемой лепешки" по изданию В. Канюкова, но варианты "закрывать – не закрывать глаза", "показывать – не показывать зубы" должны, видимо, как-то объяснять друг друга. Остается лишь гадать, имеет ли поведенческий, мимический знак какое-либо отношение к хлебному символу, появляющемуся в игре в "Выпекание лепешек".

Вместо пространных рассуждений по этому поводу, обратимся к следующей игре, где тот же самый акциональный символ "качания" в несколько измененной форме встречается в сочетании со словесным символом "хлеб-соль".

Игра называется *"Патша, патша, кĕрт хулана"* – "Царь, царь, впусти в город" (запись И. Куликовой, учащейся I курса фольклорного отделения Чебоксарского музыкального училища, уроженки д. Вутабоси Канашского района Чувашской Республики). В описании игры в целом нет необходимости: нас интересуют лишь действия "царей" с последним из участников, желающим пройти в город "за невестой (за женихом)". Если все приходящие за "невестами" и "женихами" могут называть любое имя, то для последнего "невестой" в обязательном порядке объявляется *çăкăр-тăвар* – "хлеб-соль".

Прежде чем выдать (отдать замуж) "хлеб-соль" за последнего из участников игры, цари заключают "претендента" в круг соединенных рук и ударами раскачивают из стороны в сторону или же он должен пройти три раза сквозь "ворота царей" и каждый раз получать удары в спину. Закрепленный текст, завершающий эпизод разделения на группы, выглядит так:

Ж е н и х. Патша, патша, кĕрт хулана! (Царь, царь, впусти в город!)
Ц а р и Мĕн тума? (Зачем?)
Ж е н и х : Авланас тетĕп (Жениться решил).
Ц а р и . Кама [илен]? (На ком?)
Ж е н и х : Çăкăрпа тăвара (На хлеб-соль)

После диалога следует акциональный текст: выпекание (качание).

Сопоставим самостоятельную игру в "Выпекание лепешек" и последнее действие "царей" в эпизоде разделения на группы в "Царь, царь, впусти в город". Акциональный текст качания в обоих случаях сопровождается вербальным, основным символом в котором является "хлебная выпечка".

В "Выпекании..." нет утилитарной функции разделения участников на группы, но в играх "Пирĕштисемпе шуйттансем" и "Патша, патша, кĕрт хулана" она присутствует. Изобразительная функция акционального и вербального текстов не подлежит сомнению в "Выпекании..." и в заключительном действии эпизода "Патша, патша...", в которых качание вверх-вниз и из стороны в сторону сопровождается закрепленным за этими действиями текстом.

В целом игровой текст состоит из цепи компонентов качание + слово + участник, которые представляют собой знаки "выпекания + хлеба + персонажа". Таким образом,

все знаки сосредоточиваются на персонаже, которого "выпекают" и называют "хлебом". Из этого можно сделать предположение, что личное поведение играющего, определяемое по признакам оппозиции ("закрывает – не закрывает глаза", "показывает зубы – не показывает"), также указывает на персонаж – Хлеб.

Персонификация с помощью изобразительных средств слова, действия, физического (мимического, жестикуляционного) поведения – не требует в детских играх масок и ряженья или же маски и ряженье заменяются перечисленными средствами. При этом можно с уверенностью говорить о большей вариативности имени персонажа, чем сюжета: персонаж может появляться под разными именами в одной и той же игре, а сюжет (эпизод) может быть использован в разных по названию и задачам играх.

В другой детской игре, зафиксированной под названием *"Касримушкалла", "Костăрмушкалла"* ("В Касримушку", "В Костăрмушку"), дети выбирают или назначают с помощью считалки Отца Касримушки или самого Касримушку. А в деревне Турмыши Янтиковского района Чувашской Республики та же игра встречается под названием *"Уртиванла"* – "В Уртивана" (Уртиван – мужское имя). В данном варианте Уртиван отвечает на вопрос: *"Мĕн тăван?"* ("Что сделаешь?") (в записи Г.Воронцова: "Дома ли Касримушка?").

В обоих вариантах присутствует зафиксированный (то есть не переходящий на другие игры) текст.

В "Костăрмушкалла":

Кос-кос-Костăрма,
Костăрмана каймалла,
Хура сурăх илмелле
Костăрмушка килте-и?

(Кос-кос-Костăрма,
В Костăрму ехать придется,
Черную овцу купить следует
Дома ли Костăрмушка?)

В "Уртиванла":

Уртиван, Уртиван,
Улма йывăç тайăнсан
Мĕн тăван?

(Уртиван, Уртиван,
Если согнется яблочное дерево,
Что сделаешь?)

В первом стихе под *Костăрма* можно, видимо, понимать город Кострому — туда необходимо поехать за черной овцой. В поездке должен участвовать Костăрмушка-Касримушка. Отец Касримушки на вопрос: "Дома ли?" — отвечает названиями деревень. Первой деревней может быть названа ближайшая из знакомых играющим. К сожалению, в записи Г.Воронцова нет хотя бы приблизительного перечисления ответов-названий, а лишь отмечается, что на последний вопрос Отец отвечает, что Касримушка делает дома. Ребята начинают ловить Касримушку, тот убегает. Схвативши Касримушку, возвращают его обратно "домой", кладут на землю, быстро разбегаются, и Касримушка, вскочив, начинает ловить убегающих. Тот, кого он поймал, назначается Касримушкой, а Отец выбирается.

Во втором стихе персонаж появляется под мужским именем *Уртиван*[24] и представляется каким-то образом связанным с *улма йывăç* — яблоней. Но иногда дерево — *улма йывăç* — появляется в обрядовой поэзии как фактическое дерево *тупăлха,* поэтому вместо "яблони" предлагаем перевод "яблочное дерево".

В сообщении Н.Белковой, учащейся IV курса фольклорного отделения Чебоксарского музыкального училища, игра завершается похоронами Уртивана, с последующим воскрешением его и погоней за убегающими: каждый, кого поймает Уртиван, становится *Усал* (Зло, ангел смерти, черт, дьявол) и в свою очередь принимается ловить других. Так, каждый пойманный оказывается на стороне Уртивана — воскресшего мертвеца.

В записи Дмитрия Федорова (Цивильский уезд), похороны персонажа оформляются поминками: "поминают" соринками, подобранными с земли (соломинки разрываются на кусочки и бросаются со словами *умĕнче пултăр* — "пусть будет перед ним": словесная формула при поминовении, приношении еды усопшему на поминках). После поминок все убегают и прячутся. "Покойник" воскресает, стучит палкой по изгородям, по бревнам и т.д., мяукает — пугает живых как "душа усопшего"[25]. После трехразового пугания

начинает ловить убегающих, в дальнейшем игра заканчивается так же, как и в записи из деревни Турмыши.

Акциональные знаки-символы из описанных вариантов (Г.Воронцова, из д. Турмыши, Д.Федорова) почти не различаются. Более полным оказывается вариант, описанный Д.Федоровым: содержит эпизод чувашских поминок.

Закрепленные за вариантами поэтические тексты отличаются друг от друга, здесь появляются совершенно разные образы и имена. В "Касримушке" персонаж убегает из дому и его возвращают домой, а Уртивана относят на "кладбище". Касримушка вызывается для поездки в Костăрму – Кострому для покупки черной овцы; Уртиван же во время "сгибания" яблочного дерева собирается в баню, после бани умирает. Для поющих почему-то важно узнать, что он будет делать, если согнется "яблочное дерево"? Если под Касримушкой и Уртиваном подразумевать некоего мифического персонажа, то они проживают разную жизнь. Сцепления словесного, акционального, пространственного текстов создают разные сюжеты: Касримушка вызывается из дому для поездки за черной овцой, а как только он вышел оттуда – его ловят и возвращают домой. Уртиван "готовится" к очищению в бане перед смертью, его "относят на кладбище и хоронят" *(йăтса кайса пăрахаççĕ* – "относят на руках и выбрасывают").

Касримушка на время выходит из своего дома, а Уртиван переходит из мира живых в мир усопших и возвращается к живым, чтобы пугать их и уводить с собой.

Сюжеты, составленные из разных акциональных, вербальных и пространственных текстов, представляются не просто вариантами, но полноценными и самостоятельными формами детского творчества.

Таким образом, слово, действие, семантизация и моделирование пространства вполне заменяют в детских играх маски и ряженье. Для них характерна персонификация на уровне веры, воображения (диктуемых мифорелигиозными представлениями). Варьируются сюжеты, в еще большей степени – персонажи, но передаваемый смысл, идея изображения зрелищными средствами постоянна и консервативна. Подобные игры существуют до сегодняшнего дня.

Уже было упомянуто об отсутствии необходимости подчеркивать поло-возрастные признаки в традиции ряженья. В детских играх встречаемся с тем же явлением: здесь поло-возрастные признаки участников так же игнорируются. Любой участник игры может быть назначен, выбран на роль Касримушки, Уртивана, Слепой черепахи, Глупого Ивана, Слепого барана и т.д.

Платок, которым завязывают глаза Слепому барану (Слепой черепахе или Тӳн-Тӳн Старухе и др., которые ловят остальных участников игры), скорее всего выполняет функцию изображения слепоты вообще, а не конкретного персонажа, страдающего слепотой. О всех персонажах, появляющихся под разными именами в разных играх с платком на глазах, можно говорить – "слепой". Именно этот признак указывает на существование разницы в ролях между "слепым" и остальными. Возможно, что слепота персонажей детской игры перекликается со слепотой некоторых духов в поверьях чувашей, и платок на глазах есть средство индексации принадлежности персонажа иному миру. (В ином, подземном, мире мало света и воды, даже хлеб пекут на слюнях. *Йӗрӗх* – дух, божество рода – слепая сестра, ей требуется приносить серебро или нухратки – оловянные бляшки, кружочки – на украшения. Девушки на обряде *Хӗр сӑри*, поющие о себе как о дочерях богача Сӑр, также требуют серебра, чтобы повесить на лоб и ходить в "своем" мире при свете серебра.)

Детские игры не требуют, как уже говорилось, ряженья и в них не акцентируется внимание на поло-возрастных признаках участников, любой участник игры может принять на себя ту или иную роль. Качество игры зависит от сметливости, выносливости, быстроты реакции играющего, в то же время сюжет ставит определенные границы воображению: играющий должен соблюдать традиционные рамки, заданные вербальным, предметным, акциональным текстами в создании (на уровне игры) "знака" или "облика" того или другого персонажа.

Персонификация зависит не от мастерства играющего, а от отношения к нему (со стороны других участников) как к данному персонажу. Со своей стороны Слепая черепаха или Слепой баран должны ловить остальных – "зрячих".

Следовательно, их отношение к ним также имеет значение. Так что смысл сюжета и облики персонажей игры раскрываются в "сцеплениях", во взаимодействии.

О том, что "зрячие" также обозначены мифологически, говорят слова Слепой черепахи перед ловлей "зрячих":

Тӳн-тӳн асатте,
Пӗр кайӑкне тытма пар,
Çара кутлӑ майрине
Тӗпелелле ан ирттер

(Тюн-тюн (подражание удару) дедушка,
Дай изловить одну птичку,
Голозадой майре (женщине иного племени, или
мифическому персонажу
обрядовой поэзии – *И Д*)
Не дай пройти в передний угол (в закуток к печи,
к очагу))

Слепая черепаха называет участников игры "птичками", "голозадыми майрами". Не говорит ли это о ее отношении к остальным как к определенным персонажам? И не говорит ли это о том, что отношения раскрываются даже тогда, когда они выражены лишь акционально, а вербальный текст забыт или даже никогда не существовал?

Опираясь на предметные, акциональные и вербальные тексты, раскрывающие отношения между участниками игры (группами, противостоящими друг другу), всегда можем предположить существование персонификации в детских играх.

В обрядах молодежи и старших, где устанавливаются определенные отношения между возрастными и половыми группами, происходит, казалось бы, то же самое, но с явным акцентированием пола и возраста участника. При этом персонаж как бы представляет собой группу или группа выступает от имени определенного персонажа: создается как бы "групповой портрет" одного и того же мифического лица.

В родовых богослужениях (осенью, весной) участники церемонии разделяются на три группы, занимают три закрепленные за ними участки в пространстве избы: молодые члены рода – около двери *(алӑк панчи алпассем)*, старшие женщины рода (не более шести персон) – около очага, у устья печи *(тӗпелти хурӑн-сур кассисем)*, старшие мужчины и *çӑкӑр касакан* (то есть которому и в повседневной жизни

принадлежит обязанность резать и раздавать хлеб) – в переднем углу, в застолье (не более девяти человек, считая жреца). Старшие мужчины традиционно совершали моление *Çӳлти Турă* – Всевышнему Турă.

Символ культуры как знак в актах выражения и как воплощение персонажа Кепе

В обрядах старших и молодежи, в отличие от детских игр, встречаемся с акцентированием на костюмах и их деталях. Здесь с наибольшей очевидностью выступают факты, говорящие о связи формы и детализации (оснащения деталями) костюма с половыми и возрастными, а также социальными признаками его носителя.

В обрядовых ситуациях акцентация формы и деталей костюма усиливается. Например, у верховых чувашей не было принято за праздничным столом снимать *шупăр* – легкую верхнюю полотняную одежду: садиться за стол в нательном платье (рубашке) считалось оскорблением для хозяев. Особая роль придавалась костюму новобрачной на зажинках: молодушка должна была приступать к жатве нового хлеба в полном облачении – комплекте женского костюма, со всеми украшениями, довольно тяжелыми для работы в поле. Мать автора данного повествования, Мария Дмитриевна Дмитриева (1909 г.р.), рассказывала, что *çĕнĕ çын* – "новые люди", то есть молодушки, – падали в обморок, не выдерживая тяжести, жары и духоты.

Костюм и его детали несли знаковую функцию. Интересующихся вопросами отражения космогонических представлений в женском костюме можно адресовать к ряду работ искусствоведа А.А.Трофимова, в которых рассматривается традиционный чувашский женский костюм со всеми деталями и вышивками как культовый, сакральный. Некоторые появляющиеся лишь в тех или иных обрядах детали, наиболее ценные с точки зрения этнотеатроведения, остаются пока вне исследования. Это позволяет заключить, что отражение космогонических представлений в прикладном искусстве и персонификация через костюмы, особенно посредством использования тех или других деталей, – не одно и то же. Традиционному костюму в обрядовых культовых ситуациях придаются функции персонификации с помощью деталей. К такому заключению можно прийти

после ознакомления с работами А.А.Трофимова и фактами из обрядового быта[26].

Работы А.А.Трофимова заставляют не останавливаться на формах и деталях одежды в целях выявления специфики чувашского ряженья или типа перевоплощения в обрядах молодежи и старших, а подталкивают к поиску семантики главной части костюма — рубашки *кĕпе* в ее изначальных формах.

Всеобъемлющая оппозиция "тело—душа", присущая религиозному мышлению чувашей (и других народов), в обрядах лечения приобретает значение понятийной: "нагота — покрывало" и бытовой оппозиции: "голое тело ребенка — кĕпе (рубашка)". Нагота, голое тело в толкованиях сновидений — признак беззащитности перед угрозой с какой-либо стороны. Одеваться во сне в белое платье, рубашку — к счастью, удаче, покровительству с чьей-либо стороны, в то же время одеваться в черное — к горю.

Прислушаемся к выражению *"Анне — Кĕпе, ăна кӳрентерме юрамасть"* — "Мать — богиня судьбы Кĕпе, ее обижать нельзя".

Видимо, само идентичное звучание имени богини судьбы *Кĕпе* и названия рубашки *кĕпе* — явление не случайное. Хотя Кĕпе чаще всего пишется как *Кепе* и никто нынче не подразумевает под Кепе *кĕпе* — рубашку, нельзя отрицать существования семантических связей между *кĕпе и Кепе* в мифо-религиозном плане.

Говоря об этимологии слова *кĕпе*, В.Г.Егоров предположил его иранское происхождение. В других тюркских языках встречаются соответствия чувашскому *кĕпе* со значениями "одежда, плащ, покрывало, кольчуга, форма, шаблон, образец, подобие, чехол, футляр, сосуд, сумка, мешок" и т.д. "По-видимому, — заключает автор Этимологического словаря чувашского языка, — производство *кӳбе* сильно распространено было у булгар не только в период пребывания их на Северном Кавказе, но и позднее на Волге. Известно, что в древнее время в Хорезм кольчуги ввозились из Волжско-Камской Булгарии"[27].

Семантизация бытового предмета — кĕпе — как покрывала, защиты, видимо, повлияла на появление имени богини судьбы *Кĕпе/Кепе*. Кроме того, следует припомнить

названия деревень и киреметищ с тем же корнем: *Кипе киремечĕ, Кипеч, Кипеç.* Кипеч и Кипеç, возможно, "помнят" еще полное имя богини — *Кипеçи* — великая Кепе; аналогично звучит и имя *Пӳлĕх, Пӳлĕхçи* — Великая Пӳлĕх: к корню слова прибавляется аффикс ласкательно-величального значения **-çĕ/-çи**.

Придавание кĕпе особой семантики (в обрядах кĕпе — рубашка — может заменяться лубом, корой, тестом, куском полотна, полотенцем *питшăлли* и др.) указывает, безусловно, на то, что вышивки, различные на кĕпе женщин, мужчин, детей, подростков, девушек, парней, и украшения — нагрудные, головные, поясничные, наспинные — как детали костюма несут знаковость, присущую той или другой детали. В самой возможности сочетания их с полом и возрастом человека, его социальной ролью кроются некие закономерности изображения персонажей. Чтобы определить значение и содержание того или другого украшения или детали костюма (в обрядовой ситуации), следует, видимо, рассмотреть операции с кĕпе без украшений, вышивок и деталей. Подобные операции имеют место в обрядах лечения детских заболеваний, а также в поминальных, похоронных, рекрутских обрядах.

Кĕпе в обрядах лечения В описаниях обрядов лечения детей, которые ныне почти полностью изжили себя, пол и возраст ребенка не указываются: и мальчики, и девочки называются просто *ача* — "дитя". Например, по словам учащейся I курса фольклорного отделения Чебоксарского музыкального училища Р.Майоровой, уроженки деревни Яманы Красночетайского района Чувашской Республики, обряд *Ача нишлени* — "лечение болезни ниш" (худосочия, "собачьей старости", рахита) — совершается лишь над мальчиками, то есть обертыванию тестом и сажанию в печь подвергаются лишь малыши мужского пола. Эта форма обряда (в полном или усеченном виде) очень распространена, но *Ача нишĕ* — Детская ниш — лечится, как об этом скажем далее, и пропусканием *ача* через расколотый дубовый рычаг. Имел ли при этом какое-либо значение пол ребенка, его возраст, не известно. В приводимых ниже примерах обрядового лечения с

использованием рубашек вряд ли можно догадаться о половых и возрастных признаках детей.

"Женщины, у которых дети часто умирают, выбирают для новорожденных птичьи имена: *Курак, Шăнкăрч* (Грач, Скворец)... Встречаются и такие случаи: с появлением новорожденного вылепляют из теста детскую фигурку, одевают ее в рубашку и кладут рядом с новорожденным. Подходят и смотрят на детей: фигурку и младенца. Потом кто-нибудь "крадет" новорожденного и относит к соседям, а посмотревший на них видит "подставного малыша" и начинает причитать: "Ах, и этот ребеночек у нас помер. Почему же наши дети не живут?.." Горько плачет. Все находящиеся в избе также начинают плакать, причитывать. Для "умершего" сооружают гроб (из чего, неизвестно. — *И.Д.*), укладывают в него "покойника" и относят в овраг, куда обычно бросаются вещи покойников. У Степана Сурăм'а из нашей деревни таким образом остались в живых две дочери, до сих пор живут"[28].

Без дополнительных пояснений здесь не уловить символического знака кĕпе. Нужно зрительно представить двух детей: новорожденный завернут в *кипке* — пеленки, а его тестяной "заместитель" — в *кĕпе* — рубашке.

Чувашские женщины держали своих младенцев до истечения месяца после их появления на свет завернутыми (и весьма туго) в кипке и лишь в месячном возрасте наряжали в рубашки. "Заместитель", как сообщает нам автор описания, "одевается в кĕпе" — рубашку, то есть мыслится как уже **поживший** на земле: носящий кĕпе, а не кипке. Таким образом, "хоронят" не новорожденного, а "прожившего больше месяца", пусть и "заместителя".

Хотя слова кĕпе и кипке имеют общий корень[29], в обрядах лечения использовали их различно. Кроме того, само выражение "одевать в кĕпе" нельзя понимать буквально, что будто она шьется и одевается через голову: кĕпе могли называть и кусочек полотна, положенный на грудь "заместителя". В обряде Юпа — Провожания души усопшего — новая и настоящая рубашка не надевается на стелу, а лишь кладется поверху — там, где "грудь" изображения покойного, и обычай этот называется *"тăхăнтараççĕ"* —

"одевают". В то же время кипке никогда не называется кĕпе, хотя это может быть изношенное кĕпе, а именно обветшалая рубашка взрослых, если она употребляется как пеленка.

Различение слов *кипке* и *кĕпе*, возможно, раскрывает свой смысл в противопоставлении *"мир Ама – мир Аҫа"*: ребенок в течение первого месяца содержимый завернутым в пеленки (обычай *пиелени*), еще мыслится находящимся между двумя мирами: для закрепления факта его прихода в этот мир дети в пеленках клались во время топки печи в *шăнаршă* – лубяные зыбки[30]. "Заместитель" новорожденного, "одетый в кĕпе", не есть "копия" его. Фигурка из теста – символ ребенка, уже прожившего в мире, соприкоснувшегося с Огнем – воплощением Ҫӳлти Турă, то есть ребенок в кĕпе принадлежит уже не Ама – Прародительнице, а отдан под защиту Кепе – богини судьбы. "Заместитель" проживает судьбу новорожденного, которому Кепе предначертала смерть, а реальный человечек отдается под власть Всевышнего Турă (Папай, Мучи), одним из воплощений которого является огонь. Чтобы быстрее прервать связь новорожденного с миром Ама, его тут же после рождения и обмытия заворачивали в кипке и совали в печь; во время топки печи малышей сажали на печь, более старших усаживали к печи – лицом к огню[31].

Кипке и кĕпе противопоставляются и означиваются в обрядовой практике как "родовое – индивидуальное". В семьях, где дети часто умирали, кипке для новорожденного приносили от женщины своего же рода (селения), у которой дети рождались сильные и здоровые. Не менее примечателен факт употребления *ала* – сита, не бывшего в употреблении: ребенок, завернутый в кипке (родовое), взятое из чужой семьи, укладывался в ала – сито[32].

В обрядовых лечениях кипке стирают в реке, а кĕпе выбрасывают, вывешивают на дерево. Кипке изнашивается, но даже тряпки, лоскутки его продолжают использовать в быту. Кипке более всего осознается как деталь родинных, лечебных обрядов, подчеркивает принадлежность ребенка роду, а не семье. Кĕпе же, наоборот, подчеркивает возрастные изменения, временные границы, проживаемые индивидуумом.

В обрядовом мышлении кипке ветшает, но не стареет. А кёпе, даже в новом виде, может быть признано за старое, ветхое, отжившее свое, перешедшее некую временно-возрастную границу вместе с ребенком, его носящим. Лишь в подобном свете можно объяснить различия в операциях с кипке и кёпе.

В обряде *Ача нишлени* – лечении *ниш* – кипке полощется на речке. "Берут больного ребенка и, завернувши его в пеленку (лицо при этом остается открытым), привязывают к хлебной лопате. Лицо закрывается тестом... Ребенка три раза сажают в печь. Затем мать ребенка берет белье (пеленки. – *И. Д.*) и идет на речку. Встав против воды (против течения. – *И. Д.*), полощет белье. А тесто сдирается с лица ребенка и кидается собаке со словами: ешь, собачья старость!"[33]

В другом описании тестом обкладывается все тело ребенка: в данном случае тесто – покров – заменяет, видимо, рубашку, выбрасываемую в овраг, куда бросаются вещи усопших. "Положив ребенка на рассученный слой теста, разостланный на лопате, покрывают его сверху другим таким же слоем и, защипав края в виде пирога, с отверстием для рта, до 3 раз просовывают младенца в печь, поверх горящих в челе углей... Затем, призвав собаку, сбрасывают ребенка с лопаты сквозь хомут к порогу, где собака съедает покрывавшее ребенка тесто"[34]. (Здесь нет возможности останавливаться на символах "порог", "собака", связанных с миром усопших, но синонимичность кёпе и теста – покрова – не подлежит сомнению.)

Смена рубашки в лечебных обрядах символизирует "смерть – рождение" и равнозначна приобретению больным здоровья. "В Беловолжском приходе...детей, одержимых собачьей старостью (ниш. – *И.Д.*), просовывают сквозь расщепленный с помощью клина дубовый рычаг и притом так, чтобы рубашка с ребенка сорвалась и осталась в расщелине. Если не ошибаюсь, рубашка впоследствии забивается осиновым колом в передний угол избы"[35].

Автор приведенной цитаты не ошибается: рубашка, снятая с ребенка, могла забиваться "осиновым колом" в передний угол, но в подполье. В описании родинного обрядового действия говорится, что "мать сама завертывает

ребенка в пеленки, а бабка начинает мыть послед с мылом. Послед повертывают три раза посолонь (если поворачивать против солнца, ребенок умрет) и относит или в подлавку, или в конюшню, или зарывает в подполье около первого венца. Это делается для того, чтобы ребенок оказался способным править домом: *"никĕс тытмалла пултăр'*[36].

В другом источнике описание того же момента действия выглядит более полным. "Ачана шыв ăшăтса, шыва кӳртсе кипкепе чĕркесе такана çине выртараççĕ те ăна ăшă кăмакана выртараççĕ. Вара ачана çапла тирпейлесе хурсан[x] ача кӳпчĕкне илсе çăпата çине хураççĕ те ăна картана ут кункăри айне кайса лартаççĕ те пĕр-пĕр япала витсе хураççĕ. Вăл ача кӳпчĕкне пĕр çын та курминччĕ тесе хытă пытараççĕ. Пĕр-пĕр курайман çын илсе çав çăпатана ӳпне çавăрса хурать тет, ăна ӳпĕнтерсен вăл ача вилет тет, вăл ача амăшĕн вара урăх ача çуралсан та пĕри те пурăнаймасть тет"[37] (Подогрев воду, моют ребенка, заворачивают в кипке и, уложив в начовку (ночва, ночовка), ставят в теплую печь. После устройства в печи ребенка послед его кладут в лапоть и относят в конюшню под ясли для коней. Прячут (хоронят) очень старательно, чем-либо прикрывают. Весьма остерегаются, чтобы не попасться на глаза "ненавистному человеку" (под последним следует понимать "врага ненавистного", злого духа, противника Турă. – *И. Д.*). По поверью, "ненавистный" может перевернуть лапоть, тогда ребенок умрет, и впредь у матери все новорождающиеся дети непременно будут умирать.)

В словаре Н.И.Ашмарина приводится вариант лечения ниш – худосочия, "собачьей старости", начинающийся с эпизода заворачивания больного в кипке и завершающийся эпизодом обряжения в новую кĕпе – рубашку. К сожалению, в описании отсутствуют операции с

---

[x] **Тирпейлесе хурсан** дословно переводится "после того как собрали, убрали, привели в порядок; похоронили (разг), прикончили (прост)" и т д Чуваш. **тирпей** – "порядок, благоустройство, уют" возводится к перс. **тарбийат**, в других тюркских языках встречающемуся в формах тэрбийэ, тарбия, тербие со значением "воспитание"[38] Захоронение последа и "положение" в печь семантически противостоят друг другу как "похороны – рождение": ребенок претерпевает смерть в мире Ама и получает жизнь в мире Турă, символом которого является печь – огонь В пределах усадьбы происходит семантизация локусов как иного и своего миров

кипке и тестом, – можно предположить, что возраст ребенка не позволил старухе завернуть его в тесто. Троекратное засовывание в печь при этом сохраняется, сохраняется и пожелание-приговаривание: *таса ача çуралать* – "рождается чистый ребенок"[39], то есть здоровый.

Вариативность обряда Ача нишлени и операций с кипке/кёпе зависела, видимо, от возраста ребенка. Если ребенку 2-3 года, в силу обстоятельств невозможно завернуть его целиком в тесто, превратить в "пирог". Записи из архива Н.В.Никольского и других содержат варианты, когда, вместо заворачивания, тесто кладется только на лицо ребенка или же совершающий обряд ограничивается использованием хлебной лопаты. Троекратное поднимание ребенка перед челом печи могло заменить и тесто, и начовку, и хлебную лопату.

Существование поверья, что дети могут болеть ниш до 12 лет[40], также говорит о связях между операциями с предметами и возрастом детей.

Хотя обряды лечения ниш могли производиться с детьми разного возраста – от грудного младенца в кипке до двенадцатилетнего подростка в кёпе, на обширном материале можно сделать вывод: тесто, употребляемое на заворачивание всего ребенка или накладываемое на лицо, служит заменой кёпе – рубашки.

"Похороны" последа, забивание рубашки под первый венец избы в подполье, выбрасывание кёпе в овраг, сбрасывание ребенка с лопаты к порогу и поедание теста собакой – все эти факты говорят о том, что лечение осознается как "умерщвление – воскресение" или "новое рождение" (вспомним: *таса ача çуралать* – рождается здоровый ребенок). В то же время обряды родин и лечения пользуются символами (предметными, акциональными), сопровождающими обряды похорон. В этом аспекте кёпе и тесто – не только синонимы друг друга, но они суть предметное воплощение – замещение тела и души больного.

Кӳпчёк (послед, сорочка) новорожденного тщательно моется, перед тем как положить его в лапоть и отнести под ясли (под первый венец и т.д.). Возможно, лапоть здесь заменяет собой гроб (тупăк). Важна не столько форма изделия, сколько материал – луб. На лубе обмывают

усопшего, из луба делается дно гроба и т.д.

Осиновый кол, которым забивают кёпе ребенка, находит свой синоним в *йёп* – игле – в родинных обрядах: в то место на полу, где появился ребенок на свет, забивается *йёп* – иголка, не бывавшая в употреблении.

Обрядовое мышление оперирует равноценными понятиями "рождение – смерть", "смерть – рождение". Рождение предполагает смерть предыдущей формы, смерть есть рождение в новой форме, в новом теле с переселяющейся в него душой.

Можно было бы противопоставить кёпе и кипке как "тело – душа", но, имея в виду глубокую древность обрядов лечения и родин (каковыми они являются вследствие непрерывности самих этих актов в человеческой жизни), скорее всего кёпе и кипке – не символы, противостоящие друг другу, а как бы объединяющиеся в одно: **телодуша**. Возможно, что эти обряды сохранили еще представления, по которым каждое рождение осознавалось как приобретение нового тела и новой души, а понятие о переселении одной и той же души в определенное число тел еще не существовало.

В обрядах лечения встречаемся с основными символами культуры: **Огонь** – печь, очаг; **Хлеб** – каравай, тесто, хлебная лопата; **Дерево** – луб, лапоть; **Вода** – река. Предметные символы: осиновый кол, игла по сути являются вещными выражениями акциональных символов **рождения** и **смерти**, то есть они суть индексы действия, а не явления и стихий природы, как Вода, Огонь, Дерево, Хлеб и т.д.

Символ кёпе с собирательным (доминантным) значением "защита", "охрана", "покрывало" в сочетаниях с символами Огонь, Вода, Дерево, Хлеб, видимо, приобретает черты конкретного знака обрядового наглядного текста. То есть здесь можно усматривать явление "расщепления" символа на отдельные конкретные знаки обрядовых текстов.

В связи с этим следует подчеркнуть, что в вышеприведенных примерах сочетание "кёпе+тесто", "кёпе+печь" равнозначно сочетанию "кипке+тесто", "кипке+печь". В обоих случаях кёпе/кипке не выбрасывается, символ защиты заменяется тестом-хлебом. В сочетании с Деревом кёпе

выбрасывается – ребенок пропускается сквозь расщепленный рычаг и одевается в новую рубашку. Старая рубашка больного забивается осиновым колом в подполье, как и послед в родинных обрядах.

Послед *кӳпчёк* имеет еще название *кёпе* – сорочка. Положение кёпе – сорочки – в лапоть также дает сочетание кёпе + Дерево. Выбрасывание кёпе и захоронение последа, то есть сочетание кёпе + Дерево в целом создает символ "смерти-рождения" или "рождения-смерти", "похорон-воскресения". Кёпе в данном случае может быть знаком – "заместителем" ребенка, прожившего определенный отрезок жизни в ином мире – материнском чреве и в мире Аҫа (Отца – Огня).

В сочетаниях со стихиями Огонь, Вода кёпе стирается, тесто выбрасывается, в сочетаниях с Деревом кёпе-рубашка, кёпе-сорочка (послед) хоронится-выбрасывается. Символические похороны являются актом рождения.

В обрядах лечения акт нового рождения также означивается через похороны "старого", больного "заместителя" ребенка. Можно привести еще один вариант лечения ниш, где предметный ряд более разнообразен, но смысловое содержание символов – знаков постоянно:

"При лечении ниш юмзя укладывает ребенка на пол посреди избы, закрывает его начовкой для провеивания *(авсӑн такана),* вокруг начовки очерчивает куделью *тимёр карта* – "железную ограду", вторую такую же ограду сооружает из зерен проса". "Под начовку укладывают ребенка, обкладывают вокруг куделью. Поджигают кудель, потом лечащий колет резаком (косарем) по начовке, приговаривая: выйди, ниш, выйди!"[41]

В описании нет упоминаний о кёпе или кипке. Видимо, их и не было: ребенок, укладываемый под начовку, мог быть голым (ниже приводится пример обряда с голым ребенком, стоящим в кругу горящей кудели). Кёпе или кипке, пожалуй, заменяются здесь куделью как однородным материалом. "Железная ограда" из кудели сжигается, таким образом Огонь появляется посреди избы на полу – там, где в древние времена мог находиться очаг.

Возможно, что сжигание кудели равно выбрасыванию

кĕпе в овраг, захоронению в подполье, под ясли в конюшне

Такана – начовку (ночву) – можно было бы сопоставлять и признать за символ хлебной лопаты, но за последней трудно усмотреть какую-либо знаковую функцию в эпизоде сажания ребенка в печь, а начовка в последнем эпизоде выполняет и утилитарную (защита от острия косаря), и изобразительную ("положение во гроб", "возвращение в Дерево") функции.

Такана часто встречается в обрядах предохранения от несчастий и лечения (в том числе лечения ниш), но в сочетании с косарем раскрывается другим значением, чем, скажем, в акциональном символе провеивания[42]: условное провеивание ребенка, как зерна, адресуется *çĕрти çĕр-шыв* (семейству духов земных) или *Çĕрти Турă* (Турă, управляющему земным, срединным миром). В описываемом обряде ребенок закрывается такана – начовкой, потому такана несет изобразительную функцию "положение во гроб" или же в данном случае заменяет собой "железную ограду" из дерева.

Таким образом, вокруг ребенка сооружается не две, а три ограды, отличающиеся по материалу: деревянная "железная ограда" (начовка), полотняная (кудель) и хлебная (просо). В сочетании с косарем (резаком) ограды, возможно, имеют разные значения, то есть по своему содержанию они различаются, но сопоставимы все три с кĕпе и богиней судьбы Кепе как понятия "защита", "охрана".

Не останавливаясь на семантике "хлебной ограды" и "деревянной", обратимся к "полотняной": кудель в процессе обрядового действия претерпевает физические изменения. Кудель – это сырой материал для полотна, но при сжигании предстает как огонь, выполняет функции Огня, превращаясь в пепел. Таким образом в кудели – "полотняной ограде" – можно зафиксировать три значения, три знака, различающиеся в тексте. Если примем кудель как синоним кĕпе, то придется согласиться, что кĕпе – рубашки – не только выбрасывались (когда-то), но и сжигались вместе с лубом, на котором обмывали усопшего.

Акциональный символ сжигания в контексте чувашских сказок об ученике Старика Карачуна (мага и жреца) отсылает не столько к универсальному акту

очищения огнем, сколько вторичного рождения из огня. В таком случае удары косарем по начовке и горящая кудель являются как бы разноматериальными, но равнозначными символами – знаками вторичного рождения через умерщвление. В контексте материала можно предположить, что акт очищения равнозначен акту вторичного рождения. Выход духа болезни *ниш* из ребенка и "новое рождение" ребенка совершаются благодаря ударам косарем и сжиганию кудели. Но ребенок должен возродиться как Дух Хлеба, символом которого и являются зерна проса, которыми очерчена третья, внешняя "железная ограда".

Во "вторичном рождении" ребенка участвуют, таким образом, Дерево, Хлеб и Кудель – Огонь. Обратившись к чувашским сказкам, находим, что Дерево и Хлеб признаются за родителей героя, а Кĕпе из кудели – охранительницей людей. Три "железных ограды" вокруг больного представляют собой охранителей-родителей и охранительницу – богиню судьбы Кĕпе.

Родительницей в сказках чаще всего признается Дерево: герой из Хлеба вдруг появляется во время печения *икерчĕ* – блинов – или же входит к матери в дом в отсутствие отца, при этом в рождении ребенка "виноватой" оказывается и кудель в щели бревна.

В сказке *"Кантăр кĕпи"* – "Холщовая рубашка" – от злого духа Усал'а вдову спасает холщовая рубашка: по совету соседки вдова вешает на дверь *кантăр кĕпи* – рубашку из домотканого холста, и последняя три ночи подряд рассказывает Усал'у историю своего происхождения – от посева семян конопли в поле до выделки холста на ткацком стане и шитья рубашки, задерживая его и не пропуская в дверь до первых петухов, когда тот уже вынужден удалиться ни с чем. Кĕпе побеждает Усал'а и тем спасает вдову от его посещений[43].

Реальный бытовой предмет, сшитый из сотканного самой женщиной холста, повешенный на двери (граница между мирами), имеющий обыденное название кĕпе, выполняет роль охранительницы, то есть богини судьбы и защиты Кепе.

В сказке кĕпе заменяет полотняный мешочек, ставший оберегателем мальчика, зародившегося из двух посошков,

отданных слепым Старцем бездетному Старику. Сказка называется *"Туй-Тупала"*, или *"Туй-Тупалак"* — "Бронзовый Тупалак".

Отправился Старик на базар продавать гороховую завариху. Продал за пять монет. На монеты купил козу, козу обменял на корову, корову — на коня. Конь понадобился слепому Старцу с двумя посохами. Старик обменял коня на посошки слепого, с чем и домой пришел... Жена не только разбранила Старика, но и побила его теми посошками так, что на щепочки разбила их о спину Старика. Старик собрал щепки в мешок и повесил в клети. Наутро из клети раздался голос младенца Туй-Тупалака. Мальчик быстро вырос и превратился в богатыря, самого сильного и прекрасного, которому в услужение пошли сыновья Солнца Хветке, Луны — Уйăп и медведицы — Утаман. Туй-Тупалак спас народ подземного мира от Змея, после чего поднялся на орлице в мир живых и поселился в лесу — в доме, построенном им самим[44].

Два посоха, полученные от слепого Старца, видимо, подлежат осознанию как два мифических дерева: *Дерево Ама* и *Дерево Аҫа* (Дерево-Мать и Дерево-Отец). Но в сказочной форме определенная роль отводится полотняному изделию — мешочку. В других сказках вместо мешка может появиться кусок полотна или платок, но обязательно белый. Полотно, платок, кĕпе выполняют защитную, охранительную функцию: умерщвленный, принесенный в жертву герой в обязательном порядке пеленается в полотно/платок, в обрядовых действиях — одевается в кĕпе.

Вспомним поговорку: "Мать — Кепе (богиня судьбы с функциями защиты и охраны, родительница), ее нельзя обижать". В обрядах лечения можно предположить обращение чувашей к Матери-Кĕпе, Матери-Дереву. Адресатом обращения Мать-Дерево появляется не только при пропускании ребенка сквозь расщелину дубового рычага, о чем уже говорилось, но и при лечении *сиенташ* и *каҫрашка.*

Описание лечения *сиенташ* встречается во многих источниках, признаки болезни указываются в Словаре Н. И. Ашмарина: "У человека болят внутренности, случаются припадки, теряется речь, разум", "при заболевании сиенташ обращаются к татарину"[45].

Последнее сообщение не говорит о том, что сиенташ

могли лечить лишь татары, вместо татарина мог выступать любой другой человек чужого рода — *ют çын*. В этом смысле архив ЧГИ, фонд Н.В.Никольского, представляет богатый материал, где указывается на *ют çын* — "чужого человека": "При заболевании сиенташ родители не подходят к больному ребенку. Следует позвать чужого человека и попросить снять с ребенка рубашку, как это делается обычно при обращении с усопшими: разорвать рубашку на груди. После снятия таким образом кĕпе следует отнести в лес на дерево"[46].

Сочетание кĕпе с Деревом более определенно в лечебном обряде *"каçрашка пĕртерни".Каçрашка*— "название какой-то болезни, при которой ребенок плачет, выпячивая животик"[47]. Эта же болезнь встречается под названием *"каçхи касни"*— "разрубание ночного" или "ночное разрубание" (оба варианта перевода приблизительны, потому что неясно значение *каçхи*— "ночное" — в данном контексте).Приписать каçхи определенность, понимать под ним некоего ночного духа или демона (толкование СЧЯ[48]), видимо, нет достаточных оснований. По признакам болезни *каçрашка* и *каçхи* совпадают, но обряды лечения различны. Кĕпе ребенка употребляется лишь в лечении каçрашка.

Для совершения лечебного обряда требуется человек, отличающийся по признаку "единичности": *Амаран пĕр хĕр,* — дословный перевод выражения — "единственная от матери дочь", то есть мать может иметь много детей, но среди них лишь одна дочь, остальные — сыновья. Единственной дочери придавалась особая роль в обрядах, например, скажем, в обряде опахивания села с целью оградить общество от мора — заразных болезней и т. д.

Амаран пĕр хĕр каçрашка пĕрет — нашивает на рубашку больного ребенка (ребенок при этом у нее на коленях и рубашка на нем) девять кусков бересты. Действие сопровождается диалогом между матерью больного и лечащей:

М а т ь. Что шьешь?

А м а р а н п ĕ р х ĕ р: Собираю в сборки каçрашка

М а т ь Чью каçрашку? и т д

Далее Амаран пĕр хĕр считает до девяти в прямой и обратной последовательности: "Раз нашила, два нашила... девять нашила. Пусть уйдет девять каçрашка от ребенка в

девять сторон, восемь сторон...одна каçрашка пусть погибнет одна" и девять раз **сурать,** то есть с шумом выдыхает воздух: *тух, тух, тух!* (тьху, тьху, тьху!).

Этот обряд скуп на предметные символы-знаки, если за иголкой и нитями признавать лишь утилитарную функцию, но последние создают акциональный символ "зашивания", или "собирания в сборки". Следует, видимо, обратить также внимание на возможную синонимию "зашивания в бересту" и "заключения в тесто" как символов акционально-изобразительных. Действенные операции с тестом и берестой в свою очередь отсылают к кёпе — рубашке — и в других эпизодах обрядов лечения, а также к сказкам, в которых герой появляется/рождается из теста, посохов, кудели.

В сказках герой возникает вследствие ссоры либо входит неожиданно в дверь и лишь потом объясняет матери свое присхождение. В обрядах, наоборот, живого реального ребенка "запекают" в тесто, "зашивают" в бересту или же "запекание — зашивание" заменяется "одеванием в новую полотняную рубашку – кёпе".

В сказках герой, пришедший в мир волшебным образом, превращается в человеческого сына, а в обрядах человеческое дитя превращается в "заместителя" волшебного героя. Но этот герой должен родиться, а реальный ребенок — получить второе рождение, как когда-то, по представлениям предков чувашей, появился на земле Первочеловек Таким образом, сюжеты обрядовых лечений повторяют мотив появления волшебного героя, потому мы можем говорить о возможности сопоставления обрядовых сюжетов с мотивами рождения героев волшебных сказок, в которых описывается одно, но очень важное **событие — рождение, появление**.

Магическое превращение ребенка, видимо и по всеи вероятности, вызвано необходимостью вылечивания, спасения жизни реального человеческого существа — оправдано целями, интересами обрядоносителей, их мироощущением и мировидением. Нашивать на рубашку бересту — значит отдавать ребенка под защиту Дерева Ама, чтобы Она родила его "как будто" своего Туй-Тупалака и т. д. В этом смысле возвращение в лоно, под защиту Ама есть и **смерть больного**, или **духа** болезни. Возвращение Туй-

Тупалака в лес можно толковать как "смерть в этом мире" — в человеческом.

В обряде лечения сиенташ кĕпе относят в лес и вешают на дерево. Кĕпе заменяет дух болезни или же и тело и душу больного ребенка. Существует же поверье. что души усопших "ходят" в том платье, в котором человек испустил дух, потому и кĕпе покойного выбрасывается. Одевание больного в новую рубашку равноценно новому рождению *таса ача* — "чистого", то есть здорового ребенка.

О том, что в обрядовом сознании не только существовало понятие об ином мире как зеркальном, в котором люди живут так же, как и на земле, но и присутствовало стремление и умение изобразить предков и усопших в скульптурах, говорит факт изображения подставного "ребенка" в тесте (вспомним обряд похорон "заместителя"). Изображение (фигурка) из теста как символ умершего ребенка вполне подтверждает мысль о том, что умершие когда-то мыслились имеющими и тело, и душу. Но само использование теста в обряде следует вере в существование *Çăкăр Турă* (Хлеба Турă или Хлебного Духа).

Символ культуры многозначен, в нем как бы заключено несколько "текстов", но в обрядовой ситуации, или обрядовом тексте, символ редуцируется до конкретного знака. Фигурка из теста — знак умершего. Выбрасывать кĕпе равнозначно похоронам. В свете этого кажется вполне логичной замена рубашки тестом, кĕпе сохраняется как символ защиты богини Кĕпе, и обычай стирать кипке и не выбрасывать пеленок с больного также отсылает к вере в Кĕпе как в богиню судьбы и защиты человека.

Выбрасывание кĕпе и замена ее тестом, нашивание на рубашку бересты — не говорят ли они о том, что первоначальная Мать — Ама — мыслилась как защита, а Кĕпе богиня и кĕпе рубашка — позднейшие осмысления функций и имени первоначального божества?

Но по мифу, сохранившемуся до сегодняшнего дня, человек сотворен Турă из земли. Продолжение или действенное выражение этого же мотива сотворения человека из праха земного, возможно, встречается в случае зарывания кӳпчĕк (послед, сорочка: кӳпчĕк также одного

корня с *кĕпе* и *кипке*) под первый венец в подполье. Адресатом действий при этом может являться *Çĕр Ама* или *Çĕр-йыш* (Земля-Мать или Семейство духов земных). Божества круга Ама появляются под собственными именами в обряде (предупредительном) лечения "от падения" и "от испуга".

"Если ребенок упал где-либо, то производят предупредительный обряд с целью обезопасить ребенка от болезней, по ножу льют соленую воду... Снимают с ребенка рубашку, в воротник продевают нож, этим ножом три раза колют землю и говорят: "Çĕр ашшĕ, Çĕр амăшĕ, Çĕр ачи, ан вырхăн, ан сăрăн (Отец земли, Мать земли, Дитя земли, не нападай, не приставай)". Потом по ножу льют соленую воду"[49]. Встречается описание этого же обряда с использованием косаря (резака) вместо ножа[50].

Можно предположить, что в данном обряде ребенок заменяется комплексом символических знаков: косарем, рубашкой, солью. Включение соли в предметную композицию из косаря и рубашки, надо думать, говорит о семантике соли как "души". Соль употребляется в обрядах приношения высшим божествам, в то время как духам круга Ама, в том числе Матери Земли, жертвой служит несоленая, пресная, сырая пища. В лечебных (от сглаза) обрядах соль бросается в огонь и несколько крупинок, выброшенных с треском из очага, кладется в рот ребенку[51].

Как видим, этот образ не содержит мотива сотворения человека из праха, даже наоборот, словесный текст в сочетании с действием выражает непочтительное отношение к духам Земли. Действие направлено на разрыв связей ребенка с миром Ама — Земли, следовательно, на укрепление связей с миром Турă.

В сочетании с солью (душой) и косарем (телом) рубашка, видимо, выполняет изобразительную функцию: служит созданию мифического образа, имеющего тело железной крепости и сильную душу. Нельзя также отрицать защитную функцию рубашки. Можно предположить, что существовали некогда мифы, героем которых являлся подобный персонаж. Атрибутом его мог быть косарь (резак), мог он жить под землей, но служить Всевышнему Турă, хотя и являлся, возможно, сыном Ама — Земли. Отблески

подобного образа сохранились в обрядовой поэзии, где появляются кузнецы, непременно в коротких (или рванных на заду) штанах с "голозадыми подругами" (çара кутлă майрасем).

Предметная композиция (кĕпе, резак, соль) вполне может быть истолкована как воплощение тела и души мифического персонажа, противника Ама и сторонника Аçа Турă.

Но если ребенок, несмотря на проделанные обряды предупреждения, заболевает, то приносится жертва *"çунатлă чунпа"* ("крылатой душой") — уткой или гусем[52].

Сопоставляя обряды по признаку использования в них кĕпе, кипке (заменяющие их — тесто, береста, кудель), можно сделать вывод: там, где кипке сохраняется, выбрасывается кĕпе, а там, где кĕпе сохраняется, выбрасывается "заменитель" — тесто, береста, кудель (сжигается). Вывод порождает весьма важное для обрядового творчества и мышления заключение: сохраняется нечто, что соотносимо в обрядовом сознании с понятием охраны, защиты в мифологическом, религиозном плане. Понятие это выражено в образе богини судьбы — Кепе. Выбрасывается то, что осмысляется как "старое тело", "больное тело", ради получения "нового", "чистого" (здорового).

В предупредительном обряде "от испуга", или "от падения", ничего не выбрасывается. Вместо реального упавшего ребенка сооружается предметная композиция мифического персонажа, к которому духи круга Ама "не смеют" подойти.

Функцию выбрасываемой кĕпе может выполнять и имя младенца: "Если дети часто хворают и даже умирают, чтобы предотвратить все это, меняют имя"[53].

Вплотную с верованиями о возможности нового, "вторичного рождения" ребенка в обрядах лечения соприкасаются верования об Ийе (*Ăйа*) и ее детях[54]. Характерными чертами детей Ийе признаются слепота, хромота, слюнявость. Ийе меняет своих детей на человеческие, то есть заболевшее человеческое дитя признается за дитя Ийе[55].

Ийе боязлив(а), он(а) страшится огня в печи, наговоров-заклинаний юмзей, йĕплĕ хулă (ветки с шипами),

косаря и прутика от веника, метлы[56]. Силой слов заклинаний юмзя изгоняет Ийе и отправляет "на 12 дубов посреди чистого поля, к черным воронам посреди черного леса, в череп конский посреди поля и там гниющий", ибо "здесь нет места для тебя"[57].

В заклинаниях перечисляются Ийе банные, водные, земные, полевые, домовые с эпитетами: плаксивый, с выгнутой грудью, толстый, слепой, косоглазый, просто — противный, непослушный и т.д.[58] От Ийе требуют вернуть ребенка матери, а самой уйти, исчезнуть. "Путь для Ийе" указывается с помощью икерчӗ — блинов (но в данном случае под "икерчӗ" следует понимать круглые шарики с голубиное яйцо с ямкой посередине, обычно называемые *йӑва* — колобок) или же зернами проса: "кушай это и уходи". Так что "икерчӗ" и зерна в этом случае одновременно осмысляются и как указатели пути, и как еда — каша. В то же время основная функция "икерчӗ" — очищение места, куда, по верованиям, обычно поселяется Ийе: подполье, баня, сени и пр. Чтобы "икерчӗ" имели силу для очищения, муку для них сметали со стен мельницы, мучного амбара. "Икерчӗ", с ямочкой посредине, должны быть испечены "без счета".

При совершении обряда изгнания Ийе юмзя спускается в подполье с "икерчӗ" в посуде, с прутиком от веника и косарем (резаком) в другой руке. По четырем углам подполья ставит по "икерчӗ", еще один в середине. Такая композиция из "икерчӗ" делает невозможным пребывание Ийе в данном месте. Над каждым "икерчӗ" юмзя делает косарем крестообразные движения (починая каравай, любой чуваш делает крестообразное движение ножом по его нижней стороне), при раскладывании "икерчӗ" постукивает косарем и произносит заклинания.

Из подполья юмзя и мать больного идут в сени, там также кладут "икерчӗ", постукивают косарем и размахивают прутиком. Из сеней выходят на крыльцо, проделывают то же самое и отправляются в баню, там также бросают "икерчӗ" на пол, постукивают по стенам, читают заклинание.

Оставив прутик с оставшимися "икерчӗ" в бане, мать и юмзя, не оглядываясь назад, возвращаются в избу; юмзя

при этом размахивает по сторонам косарем. Использование косаря объясняется следующим образом: "Всякий злой дух боится железа, а потому в данном случае косарь является хорошим и верным оружием"[59].

После очищения пространства проживания людей от Ийе очищается водой и ребенок: "Придя домой, юмăç берет ребенка, раздевает его, ставит на порог и купает водой из реки, приговаривая:

Таса шыв, тасат,
Ырă Турă, сывлăх пар ачана
Таса Турă, тасат"

(Чистая вода, очисть, Добрый Турă, дай здоровье ребенку, Чистый Турă, очисть)

После этого одевает ребенка в новое белье и в новые пеленки, а все старое выбрасывают. Зыбку моют в эту же ночь на речке. Надо думать, что в эту же ночь вместе с зыбкой на берег реки (в овраг) выносились старые белье и кĕпе ребенка.

Если такая форма лечения не окажет действия, проводится тот же обряд, но на этот раз вместо "икерчĕ" бросаются зерна и вводится дополнительный эпизод "вколачивания иглы в пол", с которым встречаемся в обрядах после родов: "Из амбара в деревянной чашке приносится просо. Юмăç берет косарь и прутик от метлы. Становятся юмăç и мать ребенка на той половице, на которой ребенок родился или на которую он упал при своем появлении на свет. Юмăç берет иглу и вбивает ее в эту половицу косарем, приговаривая: "Выйди, Ийе, выйди! Нет тебе места. Режу и закалываю. Дай мне моего ребенка!" Потом в это место бросает просо, приговаривая: *Çакна ĕçсе-çисе тухса кай* "Пей-ешь это и уходи".

Далее происходит то же самое – повторяется первый обряд. Путь для Ийе обозначается через сени на крыльцо, оттуда в баню – просяными зернами. Белье также "выбрасывают"... А ребенка купают только что принесенной из реки водой на пороге, после купания одевают в новое белье и пеленки. Зыбку моют на реке и употребляют в дальнейшем".

Если и это не поможет вылечить ребенка от болезни, обращаются к знаменитым юмзям. Едут к нему (к ней) вместе

с ребенком. Юмзя осматривает больного и говорит: "Ребенка победил(а) Ийе, нужно дуть и хлестать". После осмотра и определения болезни юмзя наказывает матери приготовить для лечения прутья шиповника и немного льна, а также вина. В назначенный срок привозят юмзю к ребенку в дом и приступают здесь к действиям "дутья" и "битья".

На пороге избы сооружается круг из кудели (льна), в середину круга ставят раздетого ребенка. Юмзя начинает заклинание, после каждого стиха по разу бьет прутиком по голому телу ребенка. Это – "битье". Затем мать берет голого ребенка на руки и садится с ним на конник (конник – место, где "садятся усопшие, приходящие на пиры"). Юмзя с прутиком от метлы и чашкой вина в руке садится рядом. "Дутье" сопровождается стихами-заклинаниями. Далее идет "купание": юмзя набирает в рот вино и брызжет в лицо ребенку. После "купания" производят действия с хлебом: берут горбушку хлеба и обводят ею круги вокруг головы ребенка, перечисляя при этом все Ийе, затем бросают горбушку на улицу. Обряд заканчивается одеванием ребенка в новое белье, а старое выбрасывается, зыбку же предают огню[60]

В отличие от двух первых обрядов изгнания Ийе в последнем сжигается зыбка, о сжигании кудели не сообщается Возможно, юмзя ограничивается сжиганием одного из предметов атрибутики обряда. Но лубяная зыбка и луб умершего, также сжигаемый у оврага, – семантические "близнецы" по материалу знака (родовой признак). В последнем обряде происходит не просто очищение, изгнание, но умерщвление Ийе через символическое сжигание зыбки (луба, где ребенок реальный, мыслимый как подкидыш Ийе), выбрасывание рубашки, в которой "будет ходить душа ребенка Ийе". В этом умерщвлении, "обмытии" и совершении эпизодов похорон участвуют души предков – усопшие: не зря мать с ребенком и юмзя садятся на конник, не зря ребенка "купают" в вине.

На пороге раскладывается круг из кудели, о сжигании которой, как уже отмечалось, не говорится. Таким образом, сохраняется кудель (лен), но выбрасываются кёпе, белье, и сжигается сама зыбка, то есть происходит ритуал похорон тела и изгнания духа Ийе, но сохраняется защита, охрана

новорождающегося ребенка – кудель/лен, или предметное воплощение богини судьбы Кепе. Предки и усопшие родственники уводят "ребенка Ийе" с собой, а Кепе приносит нового, чистого ребенка.

Не все описания столь полны деталями и подробностями, как приведенное, и вряд ли здесь вина описателей. По верованиям чувашей, Ийе – мелкий и шаловливый, где-то даже весьма боязливый дух. Приведем еще одно упоминание о лечении от нападок Ийе.

"Заболевшего, стало быть, подмененного Ийе ребенка кладут в теплую печь. Горловину обкладывают сухими льняными стеблями и поджигают, оставляя по краям щель для "выхода Ийе". Берут шиповник и бьют прутиком, приговаривая: "Бьем ребенка Ийе, вот тебе, дите Ийе. Если мать Ийе не возьмет тебя, сожжем, изобьем". Ребенок лежит в печи и плачет. Потом еще громче кричат: "Ийе, дай моего ребенка. Верни его. Иначе мы убьем твоего ребенка!" И вынимают больного из печи и легонько побивают прутиком. В народе верят, что Ийе, сжалившись над своим дитем, заберет своего ребенка и вернет человеческое дите"[61].

Существует вариант, когда ребенка заворачивают в верхние одежды взрослого человека и, положив на полу посреди избы, в заклинаниями бьют веткой шиповника[62]. В легендах об Ийе говорится, что она забирает человеческое дитя, оставляя вместо него *вут сыпи* – "полено"[63]. Иногда исполнители обряда изгнания Ийе ограничивались указанием дороги и кормлением Ийе хлебными выпечками[64].

Использование необработанного материала – стеблей льна или полуфабриката – кудели и сжигание их как "заменителей" рубашки – кĕпе – как-то оправдывается, видимо, представлениями об Ийе как о духе, чуждом культурному, освоенному человеком миру. Ийе – связанное с землей хтоническое существо, не зря и в заклинаниях от падения и испуга появляются Мать Земли, Отец Земли и Дитя Земли, а по местам проживания понимается как дух местности: Ийе поля, Ийе подпольная, Ийе воды и т.д.

Заметим, что в первых двух видах обрядов (с выбрасыванием кĕпе и мытьем зыбки) Ийе указывается дорога: она выгоняется; в третьем же обряде – умерщвляется: предается огню место – зыбка, где лежал ребенок Ийе", то есть больной.

Из всех духов, обретающихся в сфере обитания человека, Ийе, возможно, самый старший, древний. Возможно, это божество относится вообще ко всякой неокультуренной местности – природное божество. Ийе подчиняется Ама-Дереву, Ама-Огню, Воде-Матери (изгоняется прутьями, огнем, водой/вином; умерщвляется в "природной рубашке" – необработанном льне/кудели).

Использование косаря/резака в обрядах предохранения и изгнания Ийе двойственно: в первом случае металл символизирует тело ребенка, во втором Ийе как бы изгоняется им. Вариант названия обряда *Ийе çулни* "Косьба Ийе" – оставляет возможность двойственного толкования: "косьба, срезание болезни, насланной Ийе", или же "косьба, проводимая Ийе как персонажем действия". Во всяком случае этот вопрос не может быть решен однозначно до определения атрибутивной принадлежности резака какому-либо мифическому персонажу или же признания его символом какого-либо персонажа.

Операции с кĕпе в лечебных обрядах почти дословно повторяются в операциях с кӳпчĕк (последом) в родильных и кĕпе усопшего – в похоронных. Кӳпчĕк зарывается в лапте, а в половицу, куда упал ребенок при появлении на свет, забивается игла. Кĕпе выбрасывается или забивается осиновым колом в подполье – в лечебных обрядах. Кĕпе выбрасывается (нынче дарится) для души усопшего и на могилу ставится *салам калакĕ*, затем юпа – намогильные стелы.

В родильных и лечебных обрядах ребенок кладется на *такана* (начовку) и ставится в печь, начовку заменяет хлебная лопата, квашня; в похоронных и лечебных обрядах сжигается луб (лубяная зыбка = луб, на котором обмывали покойного).

Смена рубашки на новую сопровождает все обряды (не только лечебные, родильные или похоронные): вместо кӳпчĕк или кĕпе – сорочки – родившийся одевается-пеленается в кипке, после совершения лечебного обряда – в новую рубашку; покойник непременно будет одет в белое, чистое и новое платье. Смена рубашек означает как бы переход из одного состояния в другое: из болезни в здоровье, из мира Ама в мир Аçа – Огня, из мира живых в мир

усопших. Таким образом, изобразительные акциональные и предметные ряды разных обрядов отмечают переход, прохождение границы миров, жизни и смерти, означают акт умерщвления/похорон и рождения/воскресения.

Акциональные символы "купания" также являются синонимичными: купают родившегося, купают больного, купают — обмывают покойного. Разрыванием снимается сорочка с новорожденного (если ребенок родился в сорочке, он считается счастливым), кĕпе — с больного и усопшего. На конник укладывают усопшего после оставления тела душой, на конник (на порог) ставится голый ребенок, под дверью (традиционно двери выходили на восток) зарывается рубашка, послед новорожденного.

Если таким предметно-действенным символическим означиванием реального пространства (точек в пространстве) создаются обрядовые тексты, наглядно представляющие смерть — рождение, переход границы миров, то вполне обоснован вопрос: в чьих руках находятся эти миры? Кто, по представлениям древних чувашей, является владыкой, держателем этих миров, как он воплощается в поверьях, сказках, мифах и т.д.?

Ипостаси мифологического персонажа

Ама первоначальная — родильница всего сущего. Но в обрядовых действах встречаемся с образом Ама, воплощенным в разных природных и культурных предметах. Герой в сказках чудесно происходит из кудели[65], теста[66]; чувашки, по поверьям, находят своих детей в реке, воде, колодцах[67], — правда, это присказки, байки для детей. Кудель сжигается, тесто выбрасывается, вместо кĕпе — рубашки моется или сжигается лубяная зыбка (луб), водой/вином производят обмывание — купание больного.

Смерь (в том числе и условно-символическое изображение ее) есть возвращение в лоно Первоначальной родильницы. Кто выступает в этой роли у чувашей? Ведь Кепе в пантеоне выполняет функцию богини судьбы, защиты и охраны, дарительницы душ всем новорождающимся. Кроме того, пантеон с Кепе представляет собой последнюю стадию религиозного осмысления действительности, то есть относится, если судить по

синонимии Кепе и кĕпе, к такому периоду, когда земледельцы-чуваши реальную защиту (кĕпе) стали означивать и как защиту духовную. Мифы же о происхождении человека, его Прародители, надо полагать, существовали в чувашском пантеоне задолго до появления богини судьбы и защиты под названием Кепе. И, скорее всего, эти родители или их функции приписывались не кудели, не тесту — явлениям культурного порядка, а некоему природному явлению или стихии. Таковыми стихиями являются (по обрядовым текстам) вода, земля, дерево (последнее следует толковать именно как стихию, когда речь идет о Прародителях богов и людей). Потому нам кажется, что мотивы появления детей из земли, воды, дерева являются более древними, чем мотивы, связывающие рождение детей — сказочных героев — из кудели или теста.

Все стихии в чувашской мифологии имеют Ама — Матерей: *Шыв Амăшĕ* — Мать Воды, *Вут Ама* — Мать-Огонь, *Çил Амăшĕ* — Мать Ветров, *Çĕр Ама* — Мать-Земля, *Ама Йывăç* — Мать-Дерево. Вряд ли эти божества появились в отрыве друг от друга, скорее всего они есть воплощения Ама Первоначальной в разных ипостасях.

Если верить обрядовым текстам, то Первородителями богов и людей являются *Ама Дерево* и *Аça Дерево*, хотя различения деревьев по признаку Ама и Аça вряд ли древнейшие из представлений о происхождении мира и человека у чувашей. Но все же вспомним Бронзового Тупалака, появляющегося из двух посохов, полученных Стариком от слепого Старца в обмен на коня. В сказочном обрамлении Ама и Аça Деревья — Прародители волшебного героя — выступили в виде двух посохов. Своеобразное выражение и предметное изображение Ама и Аça Деревьев осталось на рисунке из архива Н.В. Никольского: как предполагал профессор, предметное изображение (предметная композиция) было выполнено женщиной, молившейся о даровании ребенка[68].

Предметная композиция состоит из двух липовых палочек, ритуальных хлебных выпечек — юсманов, двух наспинных частей детской рубашки и копейки денег с поставленной на ней свечой, прихваченной посередине.

Как передал информатор Т.К.Кириллов этнографу Н.В.Никольскому, дело происходило вечером, после заката солнца, 6 июня (по ст. ст.) около деревни Малые Яуши[x]. Т.Кириллов заметил сначала огонь на лугу, потом уходящую быстрыми шагами женщину Огонь, видимо, был от свечи, потому что о следах костра в описании и на рисунке нет упоминания, а щепки, лежавшие около липовых палочек, не имели отношения к костру.

В словесной передаче говорится о двух наспинных частях рубашки, но по рисунку трудно судить об этом. Возможно, это были наспинная и нагрудная части одной рубашки?

В описании указываются стороны света, время моления. Можно предположить, что предметная композиция раскладывалась на очищенном от травы грунте: в нижней части рисунка обозначены стебли растений. Таким образом, пространство обряда можно считать окультуренным, как бы сотворенным руками женщины местом для молений (обычно на киреметищах земля очищалась от травы). По времени моления можно догадаться об адресате: вечернее время предназначается и современными чувашами для приношений и молений предкам и усопшим, а дневное — для *Чӳклеме*, то есть приношения даров Всевышнему Турă. Обобщая, можно говорить о молении женщины "древним богам" и предкам.

В предметной композиции встречаемся с теми же хлебными выпечками с лункой посредине (в данном случае — юсманами), прутиками, кĕпе-рубашкой, огнем (свечой), что и в обрядах лечения. Дополнительными являются щепки и копейка. Моление на сон грядущий, после захода солнца,

---

[x] Рассказ Т К Кириллова и рисунок предметной композиции, обнаруженной им на лугу около д Малые Яуши Ядринского уезда (6 июня 1901 г.), проф. Н.В.Никольский сопоставил с данными из Цивильского уезда и пришел к выводу, что композиция сопровождала *Моление о даровании (ребенка)*.

В ходе изучения рисунка возникли раздумья в отношении неполноты композиции в ее восточной части Кружочек над свечой, просматриваемый как пламя, может быть истолкован как графическое изображение копейки. В таком случае необходимость громоздких предположений о существовании третьего символа на восточной стороне по срединной оси композиции отпадает копейка здесь выполняет одну из своих символических функций означивания Света – Души.

как бы отсылает нас к действиям Старухи в сказке, затыкавшей в щель бревна кудель перед сном — Мальчик-с-пальчик напоминает ей о ее действиях[69].

Моление есть действие, моделирующее будущее, как неожиданно для себя "смоделировала" появление ребенка Старуха из сказки.

Именно через призму моделирования будущего могут раскрываться содержания других предметов — знаков, их изобразительные функции в целостной композиции. В моделировании условной смерти выбрасывается кёпе, как и ее заменители — тесто, береста, сжигается кудель; в моделировании рождения ребенка (получения его в будущем из рук божества – Праматери) используется лишь часть кёпе, как означивание "еще не воплощенного", "еще несостоявшегося". Моделированию же появления на свет ребенка посвящены щепки, положенные около липовых палочек. Юсманы в данной композиции скорее всего не имеют отношения к выражению мотива появления ребенка из теста, поскольку "мальчик из теста" появляется из квашни и квасного — кислого теста, а юсманы готовятся из пресного и адресуются предкам и духам типа Ийе.

В описываемом случае юсманы служат наглядным обозначением связей между двумя "деревьями": ими проложен путь между липовыми палочками — символами Ама и Аça Деревьев (подобное прокладывание пути хлебной выпечкой или просом мы видели в обряде изгнания Ийе).

Пять юсманов, образуя полукруг, соединяют собой две палочки, поставленные вертикально на расстоянии двух четвертей друг от друга Линии от них стыкуются на свече между палочками. Все юсманы оказываются сосредоточенными на западной стороне, если композицию разделить по оси "север — юг" и признать линию "палочка 1 + юсман 1 + свеча + юсман 2 + палочка 2" за серединную. В западной же части остаются щепки около палочек 1 и 2. В восточной части композиции оказываются части рубашки 1 и 2, образующие по оси "восток — запад" две линии: "щепка 1 + палочка 1 + часть рубашки 1"; "щепка 2 + палочка 2 + часть рубашки 2". В центре композиции находится свеча, прихваченная посередине. Через центр проходит третья линия по оси "восток — запад": "юсман серединный на западе + свеча + ?".

Таким образом, по оси "восток — запад" прочерчиваются три линии, а по оси "север — юг" — одна. Крайние линии оси "восток — запад" сходятся на серединном юсмане в западной части и на ? (знаке вопроса) — в восточной. На оси "север — юг" два Дерева — Ама и Аҫа и свеча между ними.

Два дерева представлены также щепками на крайних осях "запад — восток"; линии, начатые щепками, продолжаются за палочками, как бы завершаясь на частях рубашек. В сказке эта линия выглядит таким образом: посохи — щепки — полотняный мешок — амбар — Туй-Тупалак.

Юсманами обозначается дорога Деревьев друг к другу, но к воссоединению причастны, или призваны, предки числом 5+2. Число 5 указывает на количество стихий, порожденным Ама: Вода, Огонь, Земля, Ветер, Дерево; число 2 относится к мифическим Прародителям — Ама и Аҫа.

Знак вопроса на серединной линии по оси "запад — восток" может быть снят, если иметь в виду, что предметная композиция включала в себя молящуюся женщину или какой-либо символ, указывающий на предмет просьбы. Молящая о даровании, если поставить ее на место знака вопроса, окажется в восточной части композиции, но в чувашской вере не принято молиться на запад Даже если признать, что моление адресовалось стихиям природы и предкам, ушедшим на запад, нахождение молящейся на восточной части композиции кажется маловероятным. Скорее всего на месте поставленного нами знака вопроса лежал какой-либо предмет, символизирующий душу.

Попытаемся разобраться во всем этом, обратившись к семантике сторон света в архитектуре киреметищ. Наиболее полное описание киреметищ с указанием сторон света сохранилось в труде В.А.Сбоева, знатока чувашского религиозно-обрядового быта, проанализировавшего в свое время все труды, посвященные чувашам (до середины XIX века):

"*Кереметью*... называлась четвероугольная площадь, огороженная забором в рост человеческий; в длину этот забор от запада к востоку имел от 40 до 60 сажен, а в ширину от севера к югу — от 30 до 50 сажен. В кереметь было трое ворот: восточные, западные и северные. В северные приносилась необходимая для жертвоприношения вода; в

западные входили и выходили люди; а в восточные могли проходить только жертвенные животные"[70].

Далее по тексту идет описание закалывания жертвенного животного, мясо которого, уже отмытое, "относилось йомсею на жертвенник, который был не иное что, как стол длиною от севера к югу в полторы сажени, а шириною от запада к востоку в полтора аршина. Он устраивался обыкновенно по правую сторону западных ворот сажен на шесть дальше от запада к востоку. По обеим сторонам жертвенника было врыто по два столба с перекладинами, на которые вешались котлы для варения мяса жертвенных животных и которые посредством особых отводин соединялись с навесом, находившимся над жертвенником. Чуваши верили, что на жертвеннике во время их молитв присутствует Бог, которому приносится жертва, а на отводинах его семейство"[71].

Как видим, жертвенник с навесом имел связь с огнем, северные ворота — с водой, восточные — с жертвенным животным, а западные — с людьми, входящими на мольбище[x].

На мольбище имелось и крытое здание, которое современными поклонниками религии Турă называется *пура*[xx] — "сруб". "На запад от жертвенника и от места, где варилось жертвенное мясо, почти у самого забора керемети тянулось крытое здание, имевшее три стены — западную, северную и южную, а к востоку совершенно открытое. В нем чуваши ели мясо жертвенное, сидя на лавках, устроенных вдоль западной и отчасти северной и южной стены, и имея лица, обращенные на восток, как и во время моления"[72].

Чтобы сопоставить пространственные организации в предметной композиции киреметища и Моления о даровании ребенка, следует детально рассмотреть поверия, связанные с духами предков, легенды о Киремети и религию

---

[x] Женщинам разрешалось присутствовать на молениях (общественных). Можно сопоставить расположение молельщиков и остальных на киреметищах с молельщиками-жрецами у застолья, с группой женщин у очага/печи и с группой молодежи – у дверей на пирах *Кĕрхи сăра* и *Калăм*

[xx] Ввиду того, что в обрядовой поэзии часто упоминается "пура", можно предположить его небытовое значение: словом *пура* назывались сакральные здания.

чувашей, поклоняющихся Свету, Огню[73].

Лишь запад, как место пребывания предков, усопших, означается наиболее достоверно. Восток и юг на кереметище не столько отличаются, сколько дополняют значения друг друга. Пура (крытое здание) не имеет восточной стены, мольбище не имеет южных ворот. Но отсутствие южных ворот не следует, видимо, толковать как "нечто закрытое", наоборот, южная сторона вся открыта: она представляет собой сторону Света, а Свету Небесному нет необходимости оставлять специальные ворота, обозначать его путь: Свет есть *Çӳлти Турă* или *Турă Ашшĕ* — Отец Турă, присутствующий везде, тем более на молениях, вместе с духами. Можно сказать, что светоносное божество — Солнце (есть возможность толковать его как среднего Сына Турă) и Турă Ашшĕ — Отец Турă — как Свет вообще обозначаются на мольбищах открытостью, отсутствием стен и дверей/ворот.

Север на мольбище однозначно является местом пребывания Шыв Амăшĕ — Матери Воды, или Ама Первоначальной, Праматери мира.

Две липовые палочки в предметной композиции Моления о даровании можно истолковать как Дерево Ама и Дерево Аҫа, при этом палочка на севере будет символом Ама, а на южной стороне — Аҫа. Если за липовыми палочками признавать Деревья Ама и Аҫа, было бы странным отсутствие их на кереметищах, пусть даже в полузабытом состоянии. Обратимся опять к В. А. Сбоеву: "В дупле одного из **двух дерев** (подчеркнуто мной. — *И. Д.*) в керемети, а иногда и в нарочно устроенный для того ящик каждый приносящий жертву клал деньги, смотря по своему достатку... Выходящие замуж девки кроме обыкновенных жертв приносили в кереметь и вешали на деревьях по аршину холста своего тканья"[74].

В предметной композиции также видим два куска полотна (части рубашки), потому можно сказать, что "по аршину холста" девушки вешали на два дерева. Возможно, что "дарение" холста перед вступлением в брак сопровождалось молением о даровании детей и куски холста предназначались не на рубашку Ама и Аҫа, а являлись символическим покровом: кĕпе или кипке для будущих детей, не зря же дети, рожденные "в кĕпе" — сорочке, считались счастливыми.

Рассматривая срединную линию "крайний юсман + свеча + ?" на оси "запад — восток", мы предположили под знаком вопроса наличие какого-то предмета — символа души ребенка, а также задались вопросом, где могла находиться молящаяся. По пространственной организации предметная композиция повторяет организацию пура — крытого трехстенного, без восточной стены, здания на киреметище.

С востока является Сын Турă — Солнце. Подобно ему, должна являться душа будущего ребенка. Думается, что место женщины — на западе, а символ души — на востоке: без условного обозначения женщиной предмета моления – души — действия ее потеряли бы смысл. Предметом могла быть серебряная копейка.

Переводя предметный текст Моления о даровании в вербальный, можно было бы прочесть его таким образом: "Всевышний Турă, семейство духов земли, дайте мне ребенка! Ама Турă, Аçа Турă, дайте мне ребенка! Как дерева Ама и Аçа породили первых людей на земле, пусть мне с моим мужем подарится ребенок, Турă! Вот вам, Ама и Аçа, покров для души моего ребенка, дайте мне его!.. Пусть он придет как свет. Вот вам кладу копейку!"

Во всей предметной композиции, выложенной на очищенной от травы площадке посреди луга, нет и намека на сотворение человека Всевышним Турă из глины, из земли на берегу реки. Знаки предметной композиции сопоставимы с символами, появляющимися в сказках: это — два посоха, щепки, остающиеся после ссоры Старика и Старухи, хлебные выпечки — юсманы или "икерчĕ", кудель, полотно, огонь и т.д.

Мифов о появлении людей из дерева не сохранилось, но сохранились упоминания об обращении беременных женщин к *Сьорадан Хорын* — Березе-Родильнице — с просьбой об облегчении родов. Молитва сопровождалась даром *"сьулла сьумах"* или копейкой денег[75] (*çуллă çăмах* — изделие из пресного теста, варится в котле и обкатывается в масле).

В сказках о рождении — появлении ребенка у бездетных родителей непременно участвует символ Дерева Ама. В уже упомянутой сказке "Пӳрне пек ача" довольно интересно распределение символов, связанных с рождением мальчика:

во время печения **икерчĕ** к Старухе вдруг является Мальчик-с-пальчик, рожденный из **кудели**, заткнутой женщиной вечером в щель между **бревен**. Первоначальной родильницей признается Дерево — бревно, второй — кудель, третьей — тесто. Но это в сказках. В предметной композиции родителями признаются Деревья Ама и Аҫа, юсманами прокладывается дорога "соединения" родителей, а части рубашки — защита души, приносимой Кепе или Пӳлĕхҫи в виде Света (серебра).

В лечебных обрядах береста и тесто заменяют кĕпе и они же являются "заместителями" богини судьбы Кепе: Ҫăкăр Турă (Хлеб Турă) и Ҫуратан Хурăн (Береза-родильница). Думается, что Ҫăкăр Турă и Ҫуратан Хурăн функционально равны Кепе — богине судьбы, но первоначальной богиней Матерью, защитницей в пути была Ама Дерево. Позднее функции Ама Дерева передавались Кепе, а еще позднее — Ҫăкăр Турă.

Все рассмотренное в связи с функцией кĕпе, кипке, кудели, теста, бересты, луба позволяет ставить вопрос о существовании когда-то в пантеоне чувашей Дерева-Матери и о ее "собственном" имени. В современном чувашском языке есть понятие *"ама йывăҫ"* — "мать-дерево". По поверьям, наличие в стенах избы бревна ама йывăҫ приносит семейству счастье и довольствие.

В обрядовой поэзии встречаемся с фантастическим образом Дерева *Тупăлха*: оно имеет непременно три яблока на ветках — яблоки пляшут, листья хлопают в ладоши. Тупăлха обычно переводится как "таволга", но фантастическое тупăлха не имеет ничего общего с реальной таволгой. Кроме того, в обрядовой же поэзии "гнедые кони" или "кони Турă" запряжены в повозки, оглобли которых сделаны из тупăлха. Ветка "тупăлха" дается в руки усопшему, чтобы ею разгонять злых духов при переходе в другой мир.

Тупăлха приписывается мифическая, магическая мощь, образ его как дерева связан с волшебными силами. Потому появление Туй-Тупалака из посохов может быть истолковано как рождение из дерева тупăлха: на это намекает и имя бронзового мальчика — *Туй-Тупалак* — Бронзовый Тупалак.

В слове *тупăлха* можно выделить корень "туп" и аффикс "алха". Последний в чувашском языке потерял свое значение и является непродуктивным аффиксом. Но корень слова **туп** встречается в глаголах и существительных: **туп-та** — "ковать, отбивать косу" (слово находит соответствия в других тюркских и монгольских языках), **тупа ту** — "клясться", "дать обет", т.е. подкрепить свое намерение словом, делом, обрядовым действием и т.д. Возможно, что персидское **тоубе** — раскаяние, "обет", "зарок" имеет с чувашским **тупа** общее происхождение[76].

В урартском и хурритском языках имелись слова с корнем **туб: туб-ар** (урарт.) — "укреплять, усиливать"; **ту-бу-э** (хуррит.) — "крепкий", "сильный". Урартское "-хале/-лхэ", как утверждает М. Хачикян, является суффиксом для обозначения "географической или этнической принадлежности" и этимологически связано "с хурритским формантом номина акторис" "-хулэ/-ухлэ", больше "л-хэ"[77].

Из урартского, хурритского, как и из чувашского, языков мы ничего не выяснили об имени Ама Дерева, а лишь удостоверились, что в названных языках *тупăлха* может быть истолковано как "крепкое", "имеющее крепость" — необыкновенную, видимо. Это дерево могло превратиться в дальнейшем в серебряный, медный, золотой столбы фольклорных текстов. И имя волшебного героя – Туй-Тупала[к] — переводится как "Имеющий крепость бронзы", "Бронзовый Тупалак".

Если сопоставления некоторых чувашских обрядовых терминов с хурритскими допустимы, то следует сопоставить хурритское "талэ" и чувашское Турă Тала.

Турă Тала — Бог Тала — зафиксирован Д. Месарошем, который истолковывает его появление в чувашском пантеоне как татарское влияние, а слово возводит к арабскому или персидскому со значением "великий"[78]. Толкование вполне вероятное, поскольку, кроме Çӳлти Турă, к "великим" относится и Кепе[79]. Но Месарош не раскрыл функции Тала.

Тал встречается во многих чувашских словосочетаниях, но толкованию не поддается, если не обратить внимание на материал, форму, особенности предметов, обозначенных словосочетаниями с "тал". В Словаре Н.И.Ашмарина упоминается *тал пурçăн* — шелк (в прядях?). Автор Словаря

воздерживается от толкования выражения. Там же сочетание *тал корăс* (курăс) объясняет: "Так называют хорошую длинную мочалку, делящуюся пучками на части". В этой же группе слов приводится пример, как в обрядовой поэзии встречается "тал" в значении "дерево" или "посох": *"Çӳлĕ пĕр ту çинчен аннă чухне тайăнса тăтăм тал çине* — "Спускаясь с высокой горы, постоял я, опершись на "тал""[80]. Вариант этих строк может звучать и так: *Çӳлеех те тусем çинче пĕр çын тăрать, Йĕлме туя çине тайăнса* — "На высоких да горах стоит человек, Опираясь на ильмовый посох".

Вряд ли в приведенных из обрядовой поэзии примерах **тал** можно толковать как "прядь, пучок"[81] Скорее всего **тал** есть "дерево".

Какое отношение имеют эпитеты *тал* в выражениях *тал курăс* и *тал пурçăн?* Чувашское (татарское, башкирское) курăс/ курыс Р. Г. Ахметьянов возводит к удмуртскому **курьес** — "корье" или **курыз** — "его кора"[82]. Возможно, чувашское тал курăс и подлежит толкованию как "хорошее мочало, подобное коре дерева тал"? В.Г.Егоров чувашское пурçăн соотносит с персидским **äбришом** — "шелк"[83]. Кажется, слово может быть истолковано как состоящее из двух корней: **пур** и **çăн.** Последний компонент сложного слова — **çăн** — до сих пор употребляется в разговорной речи верховых чувашей со значением "шерсть" (литературное **çăм** с тем же значением). Под первым компонентом слова — **пур** — может скрываться чувашское **пир** — "полотно". В тюркских языках это слово звучит как **бöз**, **без, биз, бос** и т.д., в форме **пӳс** встречается в чувашском низовом диалекте. Возможно, что вариантом современного **пир** было слово **пӳр**, потерявшее мягкость звучания в соседстве с **çăн**. Таким образом, *пурçăн* представляет собой сложное слово, состоящее из двух корней: пур+çăн — и толкуемое как "полотно+шерсть", или "тканая шерсть". Персидское **äбришом** скорее всего восходит к чувашскому, а не чувашское *пурçăн* к персидскому "шелку".

В таком случае *тал пурçăн* есть одно понятие — развернутое объяснение шелка, получаемого от дерева — шелковицы. Здесь соединяются названия материалов: **тал** — дерево, **пир** — полотно, **çăн** — шерсть. *Тал пурçăн* есть "полотно-шерсть", полученное от тал/дерева".

Турă Тала в записи Месароша можно сопоставить также с *Талай* в сохранившихся поговорках о происхождении Вселенной. "*Çут тĕнче талайран юлнă*" — "земля (вселенная) сохранилась, уцелела от океана (всемирного потопа)," — толкует В.Г.Егоров. Глагол *юлнă* имеет еще значение "остаться". Хотя в чувашском языке нет никаких намеков на то, что под Талай следует понимать "океан, море", но, опираясь на существование подобного слова в этом значении в алтайском, хакасском, тувинском языках, Этимологический словарь толкует **Талай** именно как "море", "океан". Талаю придается значение "всемирного потопа", в словарях дается также монгольское значение слова **далай** — "всемирный, вселенский, великий"[84].

Выражение *çут тĕнче талайран юлнă* может быть объяснено и таким образом: "земля осталась после Талай" или "земля/Вселенная сотворена (ушедшей) Талай".

Если учесть, что Ама Первоначальная выпустила мировые воды, на волнах океана появилось золотое яйцо, из которого возникла Вселенная, то **Тала** и **Талай** могут быть объяснены друг через друга. Мировой океан и Ама Первородная взаимосвязаны как причина и следствие. В чувашской мифологии имеются мифы, где земля спасена при всемирном потопе "хурăн пуçлă çĕлен" — "березоголовой змеей". Вопрос может стоять в данном случае в следующем: а существовало ли у чувашей представление о Прародительнице Вселенной в образе Дерева?

В связи с этим привлекает внимание следующая группа выражений: *"таламан уралла"* — "мохноногий", "*таламан чăхă*" — "курица мохноногая", "*таламан пуç*" — "голова косматая, нерасчесанная". И на этих же страницах Словаря слова *талан* — "счастье", рядом — *тал пиçен/таллă пиçен* — "чертополох", "мордовник"[85], "татарник".

Таламан однозначно отсылает к понятию "обросший": мохнатые, обильно оперенные ножки у птиц и такие же косматые, заросшие волосами головы — у людей. Не скрывается ли в этих определениях имя — **Тал Ама** — Мать Тала? Нельзя ли истолковать выражения *таламан уралла, таламан пуç* как "ноги, подобные ногам Тал Ама" , "голова, подобная голове Тал Ама"? И не является ли *хурăн пуçлă*

çĕлен — "березоголовая змея" вариантом Тал Ама, вторичным описанием Ама Первоначальной?

И не есть ли **талан** — "дар Тала", "удача", "счастье", представленные как божий дар? Хотя в других тюркских языках это слово встречается в значении "грабеж", "разграбление", "добыча" и пр.[86]

Понятие "чертополох" передается двумя словами. *тал пиçен.*Чувашское *пиçен* — "осот", "бодяк полевой". Стало быть, тал пиçен дословно должно переводиться как "дерево-осот", "дерево-бодяк полевой". Это "дерево-осот", а именно ветки его имеют силу для излечивания коров[87]. Заметим, что *тал пиçен, тал курăс, тал пурçăн* построены по одному типу: определением является **тал** — "дерево", "деревянный".

Тал встречается в названии селения Талуй — "Поле Тал"; в именах собственных и прозвищах: *Тал Мăрса, Таливан, Талля*; существует игра под названием "Талилле"[88]. (*Талилле* — игра с лаптями на Масленицу, которой могли забавляться как старые, так и молодежь и дети. Варианты названия: *Çăпаталла* — "В лапти", *Йытăлла* — "В собаку"[89].)

Припевом в современных чувашских хороводных песнях звучит иногда непонятное слово "тала, тала":

Тала, тала, çырлана,
Атьăр, хĕрсем, çырлана
(Тала, тала, по ягоды,
Идемте, девушки, по ягоды)
(д Сосновка, Аксубаевский р-н, Татарстан)

Или тот же мотив поется на более понятные слова:

Тăллăр, тăллăр лашăра,
Мĕншĕн тăлламастăр лашăра
(Стреножьте, стреножьте коня вашего,
Почему не треножите вашего коня)[90],

где непонятное "тала, тала" заменяется более понятным "тăллăр, тăллăр" (д. Новое Ильмово, Черемшанский р-н, Татарстан).

В Словаре чувашского языка Н.И.Ашмарина зафиксирована форма *талĕ-талĕ çырлана*[91] — "талэ-талэ по ягоды".

Приведенные примеры вполне могут позволить толковать *Турă Тала* как "Турă-Дерево, Турă-Дерево-Ама", которой могли быть присущи функции не только Матери

Вселенной — *Çут тĕнче.*

В связи с функцией Матери человеческого рода интересно обратиться к понятию "сирота", которое на чувашском передается описательно словосочетанием *тăлăх-турат*, где второй компонент — **турат** — "ветка". Сирота, таким образом, представляется "веткой тăлăх". Не скрывается ли и здесь имя Тала? И ребенок, лишенный своих родителей, признается сыном/дочерью — веткой — Тала, Дерева-Прародительницы?

Обратимся снова к хурритскому и тюркским языкам. В хурритском, как уже было сказано, **талэ** имеет значение "дерево", а "-ухлэ/-лхэ" — суффикс номина акторис. В этом языке (в клинописных текстах) обнаружено слово **тал-ухлэ**, переводимое как "низший разряд стражников" или "свита", может быть, "дубинщики"[92]. Толкование тал-ухлэ как "дубинщики" связано с корнем слова **тал**, но это толкование принимается не всеми исследователями. Так могли называется также дети, оставшиеся без родителей и взятые на содержание и воспитание во дворец правителя. Во всяком случае, толкование Э.Ларошa ("евнух") М.Хачикян считает необоснованным[93].

Производить чувашское **тулăх** от тюркского **тул** — "нуждаться, бедствовать, прийти в безвыходное положение; не иметь" (Вамбери)[94] представляется невозможным, поскольку чувашское **тул** имеет противоположное значение: "наполняться", от этого корня образовано существительное **тулăх** — "изобилие", "достаток". Кроме того, чувашское *тăлăх пушăт* нельзя перевести как "лыко-сирота", а лишь как "лыко от тал", даже если под *тăлăх пушăт* понимается лыко плохого качества. Не случайно и сопоставление в обрядовой поэзии *тăлăх ача çӳçĕ* — "волосы ребенка-сироты" с *пĕр çул ӳснĕ хулă* — "веткой годичного возраста".

В обрядовой практике существует понятие *тăлăх пусни* — "гнет сиротства": будто оставшийся без родителей ребенок трудно развивается, отстает в росте. Чтобы избежать этого, детей, оставшихся сиротами, следует передавать через *тупăк* — гроб покойных родителей[95]. Акционально обычай передачи ребенка через гроб покойника напоминает передачу новорожденного через стол "старшему отцу" и "старшей

матери" (крестным родителям) при наречении имени.

Если смерть родительницы или родителя есть возвращение в Дерево — Тала, то передача ребенка через гроб, ранее представлявший собой выдолбленную из ствола дерева колоду (позднее дно гроба выкладывали из луба) — прохождение "над" или "через" — приравнивается пропусканию в расщелину дубового рычага, сиречь вторичному рождению ребенка: родившись вторично, ребенок будет расти здоровым и сильным, рослым Его не будет "угнетать" смерть родителей, сиротство, тем не менее он будет находиться под защитой Тала, как "ветка Ее": *тăлăх турат.*

В связи с последним можно напомнить обычай чувашей оставлять в поле или в пределах деревни *усрав йывăç* — "дерево на сохранение". Ни одна ветка с этого дерева не может быть срублена или сломлена, как и с деревьев на кереметище. Таковым усрав-деревом может быть вяз, дуб, сосна, но имелось понятие *хӳел амăш хорăнĕ* — "береза Матери Солнца"[96]. Как указывает П.В.Денисов, в "культовых действиях и молитвах, обращенных к этой богине, в весьма реалистических образах подчеркнуто, что именно она является источником плодородия и рождения"[97]. При таком понимании в самом деле Дерево следует отнести к стихиям, наравне с огнем, водой, землей и воздухом. Не зря "дуб-дерево" в молениях Чӳклеме упоминается в ряду стихий: *Ырă уйăх-хĕвел, çĕр-шыв, юман-йывăç, пурте çырлахăр*[98] — "Добрые месяц-солнце, земля-вода, дуб-дерево — все примите".

На фольклорном материале чувашей можно и далее разрабатывать мотив Дерева Ама как Прародительницы мира и человека, но в наши планы эта задача не входила.

Задавшись вопросом о значении **кĕпе** — рубашки — как наряда в обыденной и обрядовой ситуации и заинтересовавшись фактом отсутствия ряженья в народной игровой культуре в том виде, в каком ряженье присутствует в культурах соседних народов, в данной работе мы рассмотрели операции с *кĕпе, кипке* и их "заместителями" в разных ситуациях: при родинах, похоронах и в лечении детей.

Оказалось, что рассмотренные обрядовые ситуации несут одинаковую смысловую нагрузку, а именно предметно-

действенное изображение "вторичного рождения" или "смерти-рождения", "умерщвления—воскресения". Смерть — умерщвление передается в обрядовых текстах через знаки — вещные символы кёпе и ее "заменителей" в сочетании с атрибутивными действиями: вколачиванием иголки в половицу, осинового кола в передний угол избы и т.д. Рождение — воскресение обозначается одеванием в новую кёпе. В обрядовом мышлении и сознании кёпе — не только вещь, предмет или знак (в обрядовом тексте), но и абстрактное понятие, имя богини судьбы Кепе. Функциональные связи кёпе, бересты, теста явно указывают на их соотнесенность с понятием Защиты. Но при этом можно различить Ама — Прародительницу, Кепе — защиту, Хлеба-Бога — Предводителя в пути. Все они могут представляться метафорами понятия Защита Имя Праматери мира и человека можно определить как **Тала**, возводимое к хурритскому **талэ** — дерево. Впоследствии функции Праматери защищающей, охраняющей и принимающей человека в свое лоно после смерти, перешли на Кёпе/Кепе: она распределяет души, посылает их на землю к родильницам, одновременно управляет судьбами родившихся и выполняет функции защиты. Еще позднее защитником, Предводителем в пути признается Çăкăр Турă — Хлеб-Бог.

В таком контексте понимания символов культуры Дерево, Полотно, Хлеб — защитников и охранителей как божеств — по-своему раскрывается отсутствие масок на лице в обрядовых ситуациях с целью изображения духов предков и хтонических существ. Надевание маски из бересты или полотна (как у марийцев) означало бы в чувашской культуре "уход или возвращение в лоно Праматери" или "обязанность выполнять функции Кепе", т.е. управлять и распределять души. Такого обращения с предметами, осознаваемыми как символы божеств, чувашское религиозное сознание не могло допустить. Но человек волен пользоваться предметными символами как знаками при создании обрядовых текстов и предметных композиций ради "передачи информации" божествам или моделирования их поведения в целях и интересах самого творца текстов.

Обряды лечения, родин и похорон еще не потеряли

своего значения и в силу своей беспрерывности представляют собой исторически весьма ценные тексты. Но предметно-действенные формы народного творчества невозможно интерпретировать без внимания к целям и интересам человека-творца и религиозно-мифологической основы его творчества. Именно религиозно-мифологическая основа составляет наибольшие трудности при толковании "темных" терминов, преданных забвению в обыденной жизни и появляющихся лишь в обрядовых ситуациях под разными обликами. Путь к познанию мира начинается на стадии поклонения стихиям — природным духам — и ведет к "созданию", означиванию культурных явлений как божеств.

Примеры использования кёпе/кипке в значении Защита, существование в пантеоне чувашей богини Судьбы Кепе/Кёпе говорит о нерасчлененности двух сфер деятельности — производственной и идеологической. Если обратим внимание на атрибутику обряда, то приходится согласиться с тем, что человек пользуется не вообще любыми предметами, а уже означенными; понятийное содержание придается вещи в процессе производственной деятельности. Предметный мир превращается в мир знаков, то есть материальное возводится к идеальному, и мир идей возвращается в актуальную повседневность, воплощается в предметной действительности.

Что более всего интересовало ум первобытного человека? Какие мифы — космогонические или антропогонические — появились в первую очередь? Вопрос может быть решен лишь гипотетически. Одно несомненно: мир является человеку в своей целостности, и лишь впоследствии целое расчленяется, классифицируется, познается по частям.

Возможно, размышления о смерти и рождении сопровождались размышлениями о появлении и исчезновении плодов и листьев на деревьях или же, наоборот, опыт толкования смен времен года сопровождался толкованием прихода человека в этот мир и ухода его из мира.

Ама Первоначальная в образе Дерева могла появиться у лесных обитателей — собирателей и охотников. Дерево представляется Защитницей и Кормилицей, порождающей и поглощающей Матерью: человек порожден Деревом и

возвращается в лоно Дерева.

Появление Матерей других стихий: огня, земли, воды, горы (металла), ветра/воздуха суть следствие первобытной классификации явлений природы как целого. Все Матери признаются порождающими и поглощающими началами, выполняющими функции Ама Первоначальной

Все стихии признаются "говорящими", то есть обладают "языками". Язык Огня (*Вут чĕлхи*) используется ведающими (старухами) при тушении пожаров, язык Железа (*Тимĕр чĕлхи*) — при лечении порезов. Заклинательные тексты признаются средством общения с Матерью Земли. Деревья в сказках разговаривают. А Мать Ветров появляется в человеческом облике.

У скотоводов-земледельцев Ама Первоначальная абстрагируется в верховное божество, нарекается именем Тал/Тала/Талай. С появлением в пантеоне мужского божества и закреплением за ним главенства возникает богиня Кепе, имя которой есть результат выделения в богине Талай ее основного признака — защиты, покрова (хупа/хопа).

Имя Талай (Ама-Дерево) также абстрагируется. В качестве материальной защиты человек надевает на себя *кĕпе* — рубашку, и кĕпе есть защита Талай, выступающей в дальнейшем под именем *Кĕпе/Кепе* Имя не возводимо ни к персидско-арабскому **каба** — "род кафтана", ни к мусульманскому **Кааба**. Скорее всего, в этих языках слово появилось под влиянием хурритов или предков тюркских племен западной ветви.

Кепе — богиня Судьбы и дарительница душ, счастья, блага — воплощается не только в звуковой, но и в предметной форме — в кĕпе/кипке. По всей видимости, *Хупа/Хопа* — "защита, покров" — были эпитетами Ама Талай. В новых условиях эпитет стал теонимом, а сам теоним — эпитетом предметам, то есть вещам и растениям: *тал пурçăн, тал курăс, тал пиçен* (шелк, мочало тал, осот тал) и т.д.

История чувашской религии еще не написана. Ссылки на "синкретизм", "политеизм" и т.п. не в силах ничего объяснить. По всей видимости, история скрывается в обрядовых текстах: в целостной обрядовой форме, в предметно-действенных единицах текста.

Источники и литература

[1] *Ивлева Л.М.* К вопросу о теоретических предпосылках этнотеатроведения //Отд. отт. из Зборник Матице српске за сценске уметности и музику. Бр. 3/1988. С.9.

[2] *Ивлева Л.М.* Мир персонажей в русской традиции ряженья. К вопросу о ряженье как типе перевоплощения //Этнографические истоки фольклорных явлений. Русский фольклор. XXIV. Л., 1987. С. 66.

[3] *Пропп В.Я.* Русские аграрные праздники: Опыт историко-этнографического исследования. Л., 1963. С.110.

[4] *Ивлева Л.М.* Мир персонажей... С. 71.

[5] *Акцорин В.А.* Марийская народная драма. Йошкар-Ола, 1976. 198 с.

[6] Там же. С. 13; см. также: *Брыжинский В.С.* Народный театр мордвы. Саранск, 1985. 167 с.

[7] *Ивлева Л.М.* Мир персонажей... С. 65.

[8] НА ЧГИ. Отд. I, т. 274, с. 77—83; т. 285, с. 47—49.

[9] Там же. Т. 274, с. 77—83.

[10] *Тимофеев Г.Т.* Тăхăръял. Шупашкар, 1972. 214—215 с.

[11] НА ЧГИ. Отд. I, т. 167, с. 112—113.

[12] Там же. Т. 285, с. 565—567.

[13] *Денисова Н.П.* Зимние и весенние календарные праздники чувашских крестьян (XIX — начало XX в.) //Исследования по чувашскому фольклору. Чебоксары, 1984. С. 146.

[14] Там же. С. 148.

[15] НА ЧГИ. Отд. I, т. 303, с.189.

[16] Ялав, 1992. I №, 27—28 с.

[17] *Магницкий В.К.* Материалы к объяснению старой чувашской веры. – Казань, 1881. С. 100—101.

[18] *Родионов В.Г.* О системе чувашских языческих обрядов //Чувашская народная поэзия. Чебоксары, 1990. С. 3—64.

[19] См.: *Ивлева Л.М., Ромодин А.В.* Масленичная похоронная игра в традиционной культуре белорусов Поозерья //Зрелищно-игровые формы народной культуры. Л., 1990. С. 196—203.

[14] *Ивлева Л.М.* Мир персонажей... С. 65—66.

[21] Там же. С. 66.

[22] *Канюков В.Я.* Ача-пăча сăмахлăхĕ: Сăвă-юрă, юмах-халап. Шупашкар, 1964. 155 с.

[23] *Воронцов Г.И.* Ача-пăча вăййисем. I-мĕш п. Шупашкар, 1992. 51 с.; см. "Кострому" в русской традиции: *Гусев В.Е.* Истоки русского народного театра. – ЛГИТМиК. Л., 1977. С. 24—35.

[24] Название "Уртиванла" встречается в записи в д. Турмыши, разыгранной учащимися фольклорного отделения Чебоксарского музыкального училища им. Ф.П. Павлова. Вариант без названия: НА ЧГИ. Отд. I, т. 159, с. 235.

[25] НА ЧГИ. Отд. I, т. 619, с.82.

[26] См.: *Трофимов А.А.* Космогонические представления древних чувашей и отражение их в орнаменте вышивки //Чувашское искусство. Чебоксары, 1974. Вып. 2. С. 3—52; *он же.* Вопросы изучения чувашской народной вышивки //Чувашское искусство. Чебоксары, 1975. Вып. 4. С. 155—189; *он же.* Одежда и украшения //Этническая история и культура чувашей.

Чебоксары, 1993. С. 184–203.

[27] *Егоров В.Г.* Этимологический словарь чувашского языка. Чебоксары, 1964. С. 105–106.

[28] НА ЧГИ. Отд. I, т. 204, с. 285.

[29] *Егоров В.Г.* Указ. соч. С. 113.

[30] НА ЧГИ. Отд. I, т. 159, с. 292–293.

[31] Там же. Т. 167. С. 141.

[32] Там же. Т. 247. С. 46.

[33] Там же. Т. 285, с. 569 и далее.

[34] *Магницкий В.К.* Указ. соч. С. 140.

[35] Там же.

[36] НА ЧГИ. Отд. I, т. 215, с. 295–296.

[37] Там же. Т. 31, с. 1–4.

[38] *Егоров В.Г.* Указ. соч. С. 253–254.

[39] *Ашмарин Н.И.* Словарь чувашского языка (СЧЯ). Вып. IX. Чебоксары, 1935. С. 31–32.

[40] Там же. С. 30.

[41] НА ЧГИ. Отд. I, т. 159, с. 140; *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. IX. С. 31.

[42] Там же.

[43] Чăваш халăх сăмахлăхĕ. 6 томпа тух. 2-мĕш т. Шупашкар, 1976. 122–123 с.

[44] Чăваш халăх сăмахлăхĕ. 6 томпа тух. 1-мĕш т. Шупашкар, 1973. 188–199 с.; Чувашские легенды и сказки. Чебоксары, 1979. С. 76–85.

[45] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. XI. Чебоксары, 1936. С. 126.

[46] НА ЧГИ. Отд. I, т. 247, с. 89.

[47] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. VI. Чебоксары, 1934. С. 150.

[48] Там же. С. 145.

[49] НА ЧГИ. Отд. I, т. 247, с. 91.

[50] Там же. Т. 285, с. 145.

[51] Там же. Т. 158, с. 130–131.

[52] Там же. Т. 247, с. 89–90.

[53] Там же. С. 91.

[54] Чăваш халăх сăмахлăхĕ. 6 томпа тух. 6-мĕш т. 2-мĕш п. Мифсемпе халапсем. Шупашкар, 1987. 210–212 с.

[55] Там же. С. 210; НА ЧГИ. Отд. I, т. 207, с. 442.

[56] Чăваш халăх сăмахлăхĕ. 6 т. 2 п. 210–211 с.; НА ЧГИ. Отд. I, т. 215, с. 430–436.

[57] НА ЧГИ. Отд. I, т. 215, с. 436.

[58] Там же.

[59] Там же.

[60] Там же.

[61] Там же. Т. 207, с. 442.

[62] Там же. Т. 31, с. 14—15; см. также: *Магницкий В.К.* Указ. соч. С. 146.

[63] НА ЧГИ. Отд. I, т. 159, с. 292.

[64] Там же. С. 139–140.

[65] Пӳрне пек ача //Чăваш халăх сăмахлăхĕ. Юмахсем. Шупашкар, 1976. С. 83.

[66] *Салмин А.К.* Сказка, обряд, действительность. Чебоксары, 1989. С. 16; *он же.* Типология чувашских сказок о богатырях //Исследования по

чувашскому фольклору. Чебоксары, 1984.С. 74–90.

[67] НА ЧГИ. Отд. I, т. 167, с. 139–141.

[68] Там же. Т. 144, с. 32.

[69] Пӳрне пек ача. С. 83.

[70] *Сбоев В.А.* Исследования об инородцах Казанской губернии. Казань, 1856. С. 88.

[71] Там же. С. 89.

[72] Там же. С. 90.

[73] Там же. С. 63, 101; *Риттих А.Ф.* Материалы для этнографии России. Казань, 1870. Ч. 2. С. 46; *Димитриев В.Д.* О последних этапах этногенеза чувашей //Болгары и чуваши. Чебоксары, 1984. С. 29.

[74] *Сбоев В.А.* Указ. соч. С. 90.

[75] *Магницкий В.К.* Указ. соч. С. 82–83.

[76] *Егоров В.Г.* Указ. соч. С. 258.

[77] *Хачикян М.Л.* Хурритский и урартский языки. 1985. С. 60, 69.

[78] *Месарош Д.* Памятники старой чувашской веры. Будапешт, изд-во Венгер. Акад. наук, 1909. С. 5 – Перевод *Ю. Дмитриевой.* Рукопись хранится в НА ЧГИ. Отд. IV, т. 714, с. 7.

[79] Мифсемпе халапсем //Чăваш халăх сăмахлăхĕ. 6 т. 2 п. 116–117 с.

[80] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. XIII. Чебоксары, 1937. С. 164.

[81] Там же.

[82] *Ахметьянов Р.Г.* Общая лексика материальной культуры народов Среднего Поволжья. М., 1989. С. 33.

[83] *Егоров В.Г.* Указ. соч. С. 166.

[84] *Там же.* С. 228–229.

[85] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. XIII. Чебоксары, 1937. С. 164–165, 169.

[80] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. XIII. Чебоксары, 1937. С. 164.

[86] *Федотов М.Р.* Материалы к историко-этимологическому словарю чувашского языка. Чебоксары, 1992. С.124.

[87] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. IX. С. 235.

[88] Там же. Вып. XIII. Чебоксары, с. 166, 169.

[89] *Воронцов Г.И.* Указ. соч. С. 79.

[90] Магнитофонные записи в упомянутых в тексте деревнях. – Арх. авт.

[91] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. XIII. С. 167.

[92] *Хачикян М.* Указ. соч. С. 67.

[93] Там же.

[94] *Егоров В.Г.* Указ. соч. С. 235.

[95] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. XIV. Чебоксары, 1937. С. 258.

[96] Там же. Вып. XVI. Чебоксары, 1941. С. 280.

[97] *Денисов П.В.* Этнокультурные параллели дунайских болгар и чувашей. Чебоксары, 1969. С. 62.

[98] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. IV. Чебоксары, 1929. С. 323; *Денисов В.П.* Указ. соч. С. 61.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игровое творчество народа задает этнотеатроведению множество вопросов, разрешение которых сопряжено с проблемами, стоящими перед другими научными дисциплинами, такими, как этнография и религиоведение. Думается, что генетико-типологические и историко-типологические подходы к обрядово-игровому творчеству будут более продуктивными, если осознать и понять "язык" произведений как продукт и исторические формы определенной мировоззренческой системы, на котором созданы тексты культуры.

Само понятие **текст** отсылает нас к форме и содержанию произведений, а язык — к материалу и формам выражения ("речи") на этом языке.

Тексты культуры этнотеатроведение может разделить на игровые и неигровые. Игровые тексты существуют в своей наглядной представленности — "здесь и сейчас". Потому любое описание обряда, детской забавы, любая театральная рецензия или статья есть лишь воспоминание об игре, отражение в другом языковом материале самого процесса восприятия игры, а отнюдь не игровой текст. Игра существует только в процессе, и игровой текст — процессуальный, протяженный во времени и пространстве. Пространство—время игры — понятие художественное.

При всей вкорененности обрядов, игр в окружающую играющего повседневность, игра возникает лишь там, где происходит преображение реального пространства в ирреальное, в художественное, там, где течет другое — нереальное и нелинейное время. В преображенном пространстве и в воображаемом времени появляется нереальный действователь, персонаж, или человек **перевоплощенный**.

Преобразование и перевоплощение невозможны в игровой сфере вне действия. Наглядно представлять кого-либо и что-либо это значит действовать в воображаемом

времени—пространстве от имени другого лица.

Действие выявляет себя как субстанциальная материя игрового языка. Действием преображается окружающее. означиваются предметы, жесты, мимика, детали костюмов, слово, музыка, танец, а также другие участники обряда и игр. Действием человек перевоплощается в другое лицо и выявляет в других участниках их неадекватность самим себе — персонажность, в окружающем же — идентичность вымышленному, выдуманному.

Человек перевоплощенный свободен в рамках творческих задач и целей, поставленных им самим, и не свободен от того события, которое является предметом отражения и создания игрового образа. Играющий не свободен от формы и содержания создаваемого образа событий, в целом от картины мира в своей голове и от своей "биографии опыта".

Игровая форма как произведение искусства ограничена реальностью, точнее, событием, вызывающим обрядовую форму (если речь идет об обрядах) и требующим преображения действительности, перевоплощения в другое лицо, и результатом игрового выражения, действием, лежащими по-за границами самой формы. Данное положение можно понять так: игровой образ событий (картина мира, социальной действительности), создаваемый в процессе, приобретает свою завершенность вне самой игровой формы, т.е. в восприятии и оценке зрителя (божеств, духов, Турă и Пӳлĕхçи).

Игровая форма может быть представлена текстом, создаваемым перевоплощенным лицом в преображенном пространстве—времени посредством общения. Партнером может выступить другое лицо, некое божество, дух болезни, Турă и Пӳлĕхçи, или же (на театре) вторая ипостась самого играющего. В обрядовой сфере можно выделить партнеров воображаемых, пассивных и активных[1].

Игровой текст расчленим на единицы — смыслоформы языка и выражения. В этнографии обряд рассматривается как "синтагматическая структура", реализующаяся в актах "взаимодействия и обмена между... сегментами"[2].

Как в целом обряд, так и отдельные его сегменты — единицы текста — связаны для нас с понятием **событие**.

Опираясь на театральную практику, можно различать исходное событие и события, появляющиеся внутри игровой формы, определить основной признак событий, объединяющий исходное и события сюжетосложения. Таковым признаком является то, что событие всегда есть р е з у л ь т а т действия каких-либо сил: природных (божеств, духов и т.п.), социальных, личностных и т.д. Из этого можно вывести дополнительное толкование игровой формы и ее единиц — они являются откликом на результат действия в широком понимании. Результат некоего действия — событие — получает отражение на языке действия. Это и есть **игра**.

Исходное событие порождает игровую целостную форму, а результаты игровых действий в сюжете — единицы текста. Игровая целостная форма произведения есть развертывание в действиях смысла, порождаемого исходным событием Единица игры есть развертывание смысла результата предыдущего действия или той же самой предшествующей единицы, завершающейся каким-либо результатом.

Событие, понимаемое как результат противодействующих сил, содержит в себе понятия "изменение", "случай", "акт", "катастрофа" и само по себе является кратким моментом, "толчком" к дальнейшим действиям, точкой (или зоной) возникновения формы действий — определенных единиц по отношению к игровому тексту.

Таким образом, событие как результат является связкой между единицами — сегментами текста. Исходное событие — связка между реальностью и художественной действительностью.

В обрядовом творчестве исходное событие всегда лежит в реальной действительности и никогда не выдумано. В профессиональном же, а также в детском исходные события могут быть воображаемыми, выдуманными, т.е. их связи с реальностью опосредованы фантазией художника или ребенка.

События в сюжетной линии текста обряда, получающие свое акциональное оформление в единицах детской забавы, театрального представления, всецело принадлежат логике играющего и самого игрового произведения.

Процессу разворачивания смысла исходного события

в игровой текст сопутствует процесс результирования, получения смыслом разных значений в отдельных единицах. При желании это можно было бы представить как "расщепление" одной глобальной мысли на "веер" значений или смысл произведения сопоставить метафорически с алмазом, а отдельные значения — с его гранями

Процесс результирования и процесс сворачивания единицы — понятия близкие и взаимообъясняющие. Игра представляется одновременным процессом поглощения и порождения значений, цепочкой образов событий, складывающейся в игровой образ социальной (мифологической) действительности. Следовательно, процессу сворачивания сопутствует процесс разворачивания образа во времени и пространстве.

В процессе сворачивания, или результирования, игра стремится к завершению, сотворению некоего материально-идеального продукта; в процессе разворачивания игра устремляется в бесконечность. Без зон, где появляются таковые продукты, игра осознавалась бы процессом непрерывным. Зоны результирования можно назвать также зонами связок между единицами текста игры. Связки в таком случае представляют собой выраженный в том или ином материале **продукт действия**. Продукт действия лежит в зоне результата, поскольку он и есть результат.

Результат мы назвали также событием. А событие, как уже было отмечено, лежит по-за границами самой игровой формы — будь то целостной формы игры, или же отдельной единицы текста, или единицы игрового акта выражения. Следовательно, игра на любом уровне рассматривания лежит в границах двух зон: исходного события и результата.

Сопоставление понятий "связка", "продукт", "результат", сопряженных с понятием "зона результата", говорит об их содержательной близости, но каждое понятие должно, видимо, применяться при исследовании игровых текстов в разных аспектах: термин "связка" — при структурном анализе, термин "результат" более подходит для общетеоретических размышлений, а "продукт" при раскрытии его значения как результата действий и связки между единицами текста подлежит употреблению в изысканиях семиотики и семантики, т.е. в процессе

сворачивания игра творит продукт, понимаемый как синоним "знака".

Единица текста, пройдя зону ситуативную, т.е. собственно игрового воплощения смысла события в действенной форме, фиксируется, результируется в некоем материальном виде: в слове, предмете, жесте, мимике и т.д. Потому слово (предложение, высказывание), предмет (например, платок Дездемоны), жест, мимика, появляющиеся как результат противодействий партнеров, могут явиться событием, основой для возникновения новой ситуативной формы, единицы текста.

Событие—результат—продукт, появляющийся в зоне результата и служащий связкой между единицами, в самих единицах приобретает статус объекта внимания или предмета выражения. Это раскрывает игру не только как процессуальную и смыслово целенаправленную деятельность, но и как некий механизм "запоминания", "хранилище памяти".

Разворачиваясь вовне, по направлению ко зрителю, игра устремлена к разрешению глобального смысла события, к созданию картины социальной действительности. И это было бы невозможным, если бы игра одновременно не стремилась к сворачиванию действительности в художественный или семиотический продукт — образ или знак.

Почти все описания обрядов "знаковы", поскольку они повествуют о событиях или результатах действий. Но всякий обряд, или для участников самого обряда, или наблюдаемый извне исследователем, есть художественное (народное, профессиональное) произведение, поскольку здесь действенная форма создает образ действительности (мифологический, социальный).

Из всего сказанного вытекает, что игровое творчество — игровая форма или текст — могут исследоваться семиотикой или семантикой, прагматикой, эстетикой и этнографией. Семиотика будет останавливать свое внимание на знаках, получаемых в процессе игрового действия и выявляющихся в зонах результата. Семантика попытается связать продукты действия — знаки — с исходным событием. Прагматика рассмотрит игровое выражение как акты, подчиненные ситуации, т.е. игровая единица, акт выражения

и целостная игровая форма предстанут перед нею как формы ситуативные. Эстетика усмотрит в части обрядов род драматического народного искусства, воспользуется категориями "комическое", "трагическое" и т.д. Этнография может описывать обряды с уклоном в структурализм или религиоведение, а также в эстетику и философию. Этнограф может предложить генетико-типологическую или историко-типологическую работу, основанную на сопоставлении отдельных элементов обрядовых текстов, и т.д. и т.п.

Разработка понятий **язык игры, игровое выражение, игровая форма произведения**, поиски и обнаружение системы единиц языка игры, их трансформации в смыслоформы выражения в действенных актах, осознание игры как явления процессуального и несущего смысл, создающего образ действительности и т.д., одинаково важна для театроведения и этнотеатроведения, а также истории этнической культуры и религиоведения.

Со временем этнотеатроведение может вычленить из себя отдельные дисциплины, изучающие игру. Появится термин "игроведение", и кто-то будет изучать язык игры, кто-то — акты выражения, и закрепятся в театроведении термины "морфология игры", "синтаксис игры" и т.п. — уже без кавычек. Пространство и время проведения обрядов будут связываться с событием и его мифологическим осмыслением как прецедента, первособытия, и само понятие **событие** станет категорией **языка игры**.

Вещный (предметный) мир обряда будет исследоваться вкупе с действием, и вещь как символ культуры превратится в знак, в редуцированный символ обрядовых текстов.

Обрядовый жест, физическое поведение, отнюдь не сводимые к понятию действие как субстанциальной материи игрового языка, могут исследоваться отдельно как "знаковая система".

В контексте языка игры слова обрядовой песни обнаружат такую глубину и содержательность, что краткие *çавра юрăсем* в исследованиях будут разворачиваться в целые мифологические тексты.

Обрядовая песня и ритуальный танец должны бы раскрыться не только функциональной, но и формально-содержательной стороной. "Читая" обрядовые тексты как

культурные, выраженные на языке игры, мы будем опираться на мифы, сказки, пословицы, загадки, поговорки, толкования снов и примет, на тексты "материальной культуры" (вспомним названия деталей чувашского *акапуç* — плуга: *Ама турат* — "ветка Ама", *Аçа турат* — "ветка *Аçа*", *сурпан, автан* — "петух" и т.д.), на тексты предметных композиций. И не только опираться, но и толковать их или уточнять толкования при помощи такого орудия, как "язык игры".

И, наконец, культура не только развивается в игре и как игра (Хёйзинга), но и говорит языком игры. Этот язык, пожалуй, единственный сохранившийся с самых древних времен. И формы, создаваемые на этом языке, являются на самом деле историческими.

Примечание и литература

[1] Предварительная классификация партнеров проведена нами в работе "Этнотеатральные формы чувашских обрядов (К проблеме этического и эстетического в обрядовом творчестве. Обряд *Чун кӳртес*)"//Из наследия художественной культуры чувашей. Чебоксары, 1991. С. 62—100.

[2] *Новик Е.С.* Обряд и фольклор в сибирском шаманизме. М., 1984. С. 226—227.

Приложение

Светлой памяти
Ларисы Михайловны ИВЛЕВОЙ

ОПЫТ СТРУКТУРНОГО, СЕМИОТИЧЕСКОГО И СЕМАНТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА ОБРЯДОВЫХ ТЕКСТОВ

Ача нишлени — обряд лечения худосочия

Театроведческий анализ фольклорно-этнографических явлений напоминает в целом работу театрального коллектива над драматическим произведением в так называемый "застольный период". Первое чтение его на коллективе завершается обсуждением в контексте современной социальной жизни.

Подобную работу проделывает и исследователь обряда, но контекстом ему служит народная культура и мифология.

При обнаружении в тексте сочинения неких "животрепещущих проблем" режиссер театра совместно с коллективом актеров определяет "событийный ряд" во взятой к постановке пьесе, то есть производится расчленение ее на главные и второстепенные событийные "куски".

Структурный анализ корпуса обрядового произведения также требует разделения на сегменты по тем или другим признакам, указывающим на события.

"Застольный период" театрального обсуждения постепенно переходит в третий этап, во время которого производится "действенный анализ" пьесы в целом или же отдельных ролей. Здесь определяется исходное событие, а также события, являющиеся причиной того или другого положения, вызывающие ту или другую ситуацию. Актеры определяют цели и задачи сегментов — "кусков" и в целом ролей, обращаясь "за помощью" к своему личному жизненному опыту.

Действенный анализ можно сопоставить с семантико-семиологическим анализом действий, персонажей, атрибутики обряда. При анализе обрядовых текстов этнотеатровед не пользуется собственными чувствами и

"переживаниями мира", а опирается на данные исследований мифологии разных народов, на выявленные типологические схемы мышления и религиозные представления этноса и его обрядовую практику. Этнический опыт миропереживания и мирообъяснения "заменяет" ему социальный и духовный опыт художников театра.

Без многоэтапного и разностороннего анализа режиссер и актеры не могут достичь своей главной цели – осуществить постановку, получить определенный художественный продукт — спектакль. В дальнейшем над этим продуктом будут работать уже критики — театроведы и зритель, толкующие и интерпретирующие впечатления, полученные от формы сценического произведения. Зачастую интерпретация смысла художественного продукта со стороны зрителя и театрального критика не удовлетворяет режиссера и актеров, не отвечает их ожиданиям. Как, впрочем, и спектакль может не удовлетворить ожидания публики и критики.

Режиссер и актеры, публика и критики имеют дело с литературным текстом, который может быть истолкован еще до его зрелищной версии — до появления на свет спектакля: каждый может иметь свое понимание того или другого литературного текста и быть уверенным, что именно его понимание отвечает пониманию автора пьесы. Между тем литературный текст есть всего-навсего авторское толкование событий (выдуманных или реальных) в социуме, те же самые события по-своему толкуются каждым читателем и театральным критиком. Право толкования принадлежит и театральным художникам — режиссерам и артистам. Но не каждый помнит, что интерпретация "чужого" текста почти всегда граничит с **пре**-ступлением, т.е. выходом за границы собственно авторского ("чужого") текста.

Исследователь обряда не имеет права толкования и критики до составления общих представлений о структуре, форме и содержании "темных" обрядовых текстов, тем более привносить в них свое, современное мироощущение, встать на "современную точку зрения". Этим успешно занимаются религиоведы, выделяющие прежде всего магическую сторону обрядовых действий. Через призму магической функции, присутствующей в каждом моменте обряда, исстираются

границы между сегментами или формами-ритуалемами обрядового текста, теряется сюжетная линия действия.

Если вычесть из обряда магическую функцию, то остается форма. Какова она? В обрядовом (да и в зрелищном) тексте столько "форм", сколько в нем предметов, действующих лиц, словесных и музыкальных пластических элементов. Кроме того, пространство действия также имеет свою форму.

Театровед-фольклорист выделяет и обращает внимание на действенные формы. Для него информация заключена в акциональных формах, "отражающих" то или другое событие, потому мы называем их постсобытийными или ситуативными формами.

Акциональные формы поддаются различению, текст обряда — расчленению на "куски", как это делается в театральной практике. Расчленение на "куски", или сегменты, это есть выявление действенной, событийной структуры обрядового корпуса.

Режиссер проникает в структуру действия пьесы с целью получения результата — спектакля, а театровед рассматривает свой материал "не столько под углом его обрядовой принадлежности, сколько с точки зрения специфически игровой модели мира, им создаваемой"[1], то есть театровед не занимается проблемами "количественного соотношения... магически-мифологического и эстетического"[2] в обрядовых формах.

"Игровая модель мира" каждый раз проявляется и воплощается в конкретных обрядовых текстах, представляя собой данную форму, или версию, мифопоэтических, космологических представлений на специфически действенно-игровом языке.

Расчленить корпус обряда на "куски" — единицы-ритуалемы, эпизоды и акты — это значит, прежде всего, обнаружить то исходное событие, вызвавшее действо, и каждую отдельную единицу обряда рассматривать как сегмент акционального оформления этого события.

Здесь исследователь обряда повторяет действия режиссера профессионального театра, чудесным образом сочетающего в себе семиолога и герменевта, художника и философа, но этнотеатровед не имеет права превратиться в

"художника", хотя воображение так же необходимо ему, как и режиссеру.

Обряд вкоренен в быт, обрядоносители пользуются обыкновенными бытовыми предметами и совершают действия, встречающиеся в повседневной трудовой деятельности. Никто не выстраивает специального здания, напоминающего театр, нет здесь реквизиторов и бутафоров. Художническая свежесть восприятия, если она присуща исследователю обряда и обрядности, скорее всего необходима ему для постановки "детских" вопросов: а зачем? почему? откуда все это является? Потому театроведческий подход "не исключает и не отменяет необходимости учета всех этнографических признаков данного материала, поскольку именно они определяют содержательность подобного рода игр и, кроме того, во многом делают специфичной их игровую форму"[3].

Анализ композиции обряда, выделение семантических структурных единиц сегментов далеки от форм обрядов и праздников, наблюдаемых в реальной жизни, как и анализ пьесы театральным коллективом — от художественного продукта — спектакля.

Анализ любого обряда с точки зрения театроведения направлен на обнаружение за действенными формами их содержания, своеобразного сюжетного построения, за которыми кроются, как известно, мифологические представления и обряд представляет собой **версию мифа** (Л. Ивлева).

Описание композиции, структуры единиц, семантики отдельных элементов сегмента превращается в выделение и описание отдельных единиц обрядового (шире — игрового) языка и выражения.

Игровой язык представляется специфичным языком, на котором традиционная культура пытается с нами "общаться". И лишь неведение этого языка является препятствием для развертывания диалога между поколениями. В старину чуваши пели: *Эпир вилсен мён юлать? Выляни-кулни — çав юлать* ("Что останется после нас? Что сыграно-осмеяно, то и останется"). Перевод в скобках не совсем точен: вместо "сыграно-осмеяно" можно сказать "игры и смех" Традиционная культура оставила сыгранное и свой

смех. Но так уж случилось, что поддавшись обаянию понятий "игровой язык", "игровая модель мира", автор устремился на поиски единиц этого языка и его захватили своей необычностью, странностью обряды лечения. Они не столь сложны, как праздничные действа *Хĕр сăри* — "Девичье пиво" и *Туй* — "Свадьба", не столь привязаны по формам и содержанию к реальной жизни, как некоторые детские игры. Опираясь на лечебные обряды, скорее всего можно утвердиться в том, что игровой язык является самостоятельным материалом и средством передачи, хранения памяти, и что детские забавы, магические обряды, празднества и театр **пользуются языком игры**. В дальнейшем следует ожидать появления специальной дисциплины — **игроведения**, в рамках которой по-новому будут ставиться и разрешаться вопросы игровых форм произведений, их жанра, стиля и т.д.

Структура смысловой, процессуальной единицы игры и ее "глобальной формы" — изоморфна. При схематическом изображении этой структуры автор опирался на статью Золтана Каньо "Заметки к вопросу о начале текста в литературном повествовании", и именно оттуда в эту работу перекочевало понятие "аргумент"[4]. Мы лишь дополнили структуру несколькими аргументами:

Р (д, в, м, о, а, п),

где **Р** — ритуалема (наименьшая смысловая единица игровой формы)

д — деятель-аргумент

в — время-аргумент

м — место-аргумент

о — объект-аргумент

а — акция-аргумент

п — партнер-аргумент (или персонаж-аргумент).

Вслед за З.Каньо мы называем эту структуру глубинной, она присуща как единице-ритуалеме, так и целостной форме произведения игры. Схема выражает одновременное присутствие действующего д-аргумента и партнера его действий — п-аргумента, которым может быть персонаж, реально представленный живым участником обряда или игры. Он может быть персонажем воображаемым, мысленным или же воплощенным в каком-либо предмете, например в чучеле.

В обрядовых ситуациях следует ожидать появления **пассивного** персонажа, связанного с данным событием, но не принимающего непосредственного участия в действиях. Под о-аргументом следует подразумевать объект взаимодействия всех типов участников-персонажей в данном времени (в-аргумент) и пространстве (м-аргумент). Эта схема позволяет определить границы как минимальных единиц-ритуалем, так и "глобальных" форм игровых произведений. По отношению к ритуалеме это значит, что она длится как смысловая процессуальная единица до тех пор, пока не произошли изменения в структуре аргументов. Смещение или замена одного из аргументов указывает на появление новой единицы-ритуалемы.

Таковы данные нашего предварительного анализа текста обряда **Нишлени** (лечение худосочия), и, забегая вперед, можно сказать, что один, скажем, м-аргумент служит признаком определения "наименьшей единицы" — ритуалемы, а а-аргумент — эпизода в обрядовом тексте. То есть действие (а-аргумент) может объединять несколько малых "кусков" — единиц — в более крупные — эпизоды. Следовательно, там, где происходит смена действия, следует подразумевать существование границ между эпизодами. Таким образом, м-аргумент разбивает эпизод на меньшие единицы, но а-аргумент объединяет их в эпизоды.

Чисто логическая последовательность а-аргументов, их связь между собой по признаку начала и завершенности составляют акт в обрядовом действенном тексте. Таким образом, обрядовое действо в целом может быть представлено как композиционный текст из актов, эпизодов и ритуалем. Дальше ритуалемы акционально-игровой текст уже не членится. При попытке дальнейшего членения (а оно возможно) мы выходим за границы семантического измерения данной ритуалемы и вступаем в область этнографии, религиоведения, изучения отдельных символов культуры, присутствующих в любом обрядовом тексте. Таким образом остаемся на позиции, что минимальная игровая единица есть одновременно и семиотическая, и семантическая форма.

При отсутствии или игнорировании одного из аргументов структуры затруднительно признать ритуалему

игровой единицей, а также раскрыть содержание ее формы.

Таковы основные предпосылки анализа обряда лечения, не имеющего, на первый взгляд, никаких признаков игры, а тем более художественной ценности.

Рассмотрим композиционную структуру Нишлени — "лечения худосочия, или собачьей старости", выделим в нем несколько типов ритуалем и попытаемся дать семантическую интерпретацию первых четырех единиц — сегментов.

"Новорожденные, а также младенцы 2-3-летнего возраста часто страдают болезнью, называемой **ниш**. Происходит это вследствие плохого питания. У малышей истончается шея, набухает живот. По указанию *юмăҫ*, мать ребенка обращается *пĕлекен*" ("ведающей"). Для совершения обряда необходимо присутствие двух приглашенных: собственно *пĕлекен и евчĕ* ("свахи")

Перед началом обряда следует истопить печь и посадить в нее хлебы. Старуха-пĕлекен пеленает младенца (дословно: *пикелет* — "превращает в куклу", — это выражение встречается только в данном тексте описания. — *И.Д.*), укладывает его на хлебную лопату и троекратно сажает (*чиксе кăларать*) в печь над хлебами. При этом бормочет:

— Пусть выйдет ниш печи, пусть ниш печи останется в печи и сгорит там; пусть этот ребенок заболеет нишью тогда и лишь тогда, когда эта печь заболеет ниш'ю.

Мать ребенка снимает с себя пояс и троекратно пропускает через пазуху:

— Чистый ребенок рождается, — говорит старуха.

Затем старуха трижды опускает (*чиксе кăларать*) ребенка в подполье:

— Пусть ниш подполья останется в подполье.

Три раза пропускает сквозь хомут и приговаривает:

— Пусть выйдет ниш хомута.

Кладет ребенка на подол и проводит свяслом снопа (*кĕлте ҫыххи*) по ребенку (*шăлать*):

— Когда мать жала в поле рожь, дитя "попало в ниш" свясла; пусть выйдет ниш свясла.

Евчĕ ("сваха") спрашивает:

— В какую ниш попал ребенок?

— Ребенок попал в ниш мочала, стал мягким, как

мочало, изгоняю ниш мочала, — говорит старуха и проводит по ребенку (*шӑлать*) мочалкой для посуды.

— В какую ниш попал ребенок? — спрашивает *евчӗ*.

— Ребенок попал в ниш журавля, ее изгоняю, отвечает старуха и натирает (*шӑлать*) ребенка журавлиным пером.

Так как у ребенка набухший живот, то старуха опускает его трижды в *такмак* (кожаную суму из бычьей или коровьей шкуры. — *И.Д.*):

— Пусть выйдет ниш кожаного мешка.

Евчӗ заносит со двора ночву с куриным, гусиным и лошадиным пометом. Старуха укладывает ребенка на ночву с пометом и делает движения провеивания:

— Помет курицы, возьми свою ниш с собой; помет гуся, возьми свою ниш с собой; помет лошади, возьми свою ниш с собой.

Потом дитя и навоз вываливает с ночвы в сорную яму (*çӳп шӑтӑкӗ*, или *шӑпӑр шӑтӑкӗ*. — *И.Д.*), т.е.в сорный угол. Пока дитя лежит в сорной яме, старуха ходит по избе и что-то про себя бормочет. Через некоторое время берет ребенка на руки, оборачивает его в шубу, укладывает на нары, берет рябиновый прут и долго бьет по завернутому ребенку прутом:

— Пусть выйдет трехглазый ийе, пусть выйдет живущий под лестницей ийе, пусть выйдет ийе скотного двора, пусть выйдет ийе полей, пусть выйдет ийе лесов...

Очень долго перечисляет всех ийе и все время похлестывает ребенка. Дитя плачет. Перед тем как старуха перестает бить и возьмет ребенка на руки, евчё спрашивает:

— Всех ли ийе и ниш выгнала из ребенка?

— Всех выгнала, ни одного (одну) ийе не оставила, — отвечает старуха.

Далее она наливает в кружку воды и кладет туда золу, уголь, соль. Садится с ребенком на порог жилища. Трижды обводит кружкой вокруг головы ребенка и начинает обмывание больного этой же водой.

После обмытия выносит дитя во двор и подает матери через окно со словами:

— Чистого ребенка даю тебе, все ниш'и и ийе вышли из него.

Мать принимает ребенка и одевает его в чистую

белую рубашку".

В конце записи информатор добавляет: "Этот обряд *(йăла)* был знаком только чувашам, живущим по своей вере. Моя мать присутствовала на этом обряде в качестве евчё. Старуха бормотала про себя и очень тихо, нельзя было разобрать все слова, которыми она сопровождала действие"[5].

Вот такой интересный по символике действующих лиц, предметов и действий, пространства и времени обряд. Некоторые упоминания о вариантах Нишлени будем приводить далее по необходимости.

Если мы признаем субстанциональным материалом игры действие, то попытаемся разделить обрядовое действо на фрагменты по признаку изменения аргумента. При этом будем обращать внимание на действия, несущие в себе изобразительность, или символичность, для самого информатора. Такие действия, как "заворачивает в шубу", "кладет на нары", "принимает в подол", "*евчё* собирает во дворе помет", для автора записи не несут символической нагрузки. Но явно символическое видится ему в действии весьма обыкновенном: пеленании, если употребляет глагол "пикелет": "превращает в госпожу, или красавицу, или в куколку", хотя прекрасно знает бытовой глагол — *пиелет* — "пеленает" и приводит его в скобках со знаком равенства "пикелет (=пиелет)".

Нет для него информационной и изобразительной нагрузки в укладывании ребенка на лопату и во многих других действиях. Обряд представляется сотканным из поступков утилитарных и изобразительных. Для начала внимание должно быть направлено именно на изобразительные — "удивительные", не-привычные, не-бытовые — акции старухи и других лиц, особенно матери, пропускающей свой пояс через пазуху.

Какие же действия, по автору записи, несут наибольшую символическую нагрузку, то есть какие из них самые "удивительные", не-бытовые, противоречащие "здравому смыслу" христианина?

1. Пеленание — превращение в "куклу".
2. Просовывание в печь, в подполье.
3 Пропускание сквозь хомут.
4. Поглаживание свяслом, мочалом, журавлиным пером.

5 Опускание в кожаный мешок.

6. Провеивание от "куриной, гусиной, лошадиной ниши", и само укладывание на ночву, смешение ребенка с навозом.

7. Вываливание ребенка в "сорную яму", оставление его на некоторое время лежать там.

8. Битье рябиновым прутом, "выбивание всех ийе".

9. Обмывание "грязной" водой, в состав которой включаются зола, уголь и соль. Удивительно и место действия обмывания — порог.

10. Передача ребенка в окно.

11. Заворачивание ребенка в чистое белье или одевание в белую рубашку завершают описание, но не являются "удивительными".

Действия по очищению жилища от навоза, нанесенного евчё и вываленного в сорный угол, не упоминаются, хотя они должны были бы присутствовать, ибо "рождение чистого ребенка" в обязательном порядке требует наведения чистоты после "родов", как это происходит в случаях реальных родов: если повитуха не вымоет пол, то ее заставят на том свете делать это постоянно. ("После купанья роженицы бабка сама моет полы, приговаривая: "*Ку тёнчере сумасан, мана леш тёнчере тасаттарёç*" — "Коли не вымыть в этом мире, то на том свете заставят меня заниматься очищением")[6].

Это описание Нишлени — наиболее полное, хотя и не лишено недостатков.

Чтобы избежать самых грубых ошибок при декупаже обрядового текста, следует договориться, по какому признаку различать изобразительные действия от утилитарных? Явно бросаются в глаза троекратно повторяемые действия: просовывания в печь и в подполье, в кожаный мешок; троекратное пропускание сквозь хомут. Признак трехкратности присутствует и в действиях "провеивания": изгоняют ниш курицы, гуся, лошади; поглаживания свяслом, мочалом и журавлиным пером; обмывания водой, смешанной с золой, углем и солью.

Символичность действия подчеркивается и в словесном ряду: упоминаются мифологические персонажи — *ийе*. Однократное пропускание (подача) в окно символично хотя

бы потому, что в обычной жизни лезть в окно неприлично, кроме того, действие сопровождается словами: "Чистого ребенка даю тебе".

Как видим, действие не только пронизывает и группирует в единый поток все элементы или разноприродные "знаковые", "сценические" системы, но и имеет свою форму. По форме действия такие сегменты, как "просовывание", "провеивание", "натирание", одинаковы, но по тому или иному аргументу — разные. Потому просовывание в печь — одна, а просовывание в подполье — другая единица обрядового текста, и отличаются они по м-аргументу.

По всей вероятности, определение значения единицы игрового языка и выражения не может происходить лишь по признаку действия, и мы не можем назвать ее только акциональной, т.е. действенной единицей. Лишь в структурных связях возникает содержательная сторона весьма сложной по природе игровой единицы — ритуалемы.

Можно попутно поставить вопрос: каким образом игровую единицу можно отнести и к системе языка, и к акту выражения?

"Просовывание" как форма действия объединяет собой две ритуалемы — единицы акта выражения: "кукла" оказывается в печи и в подполье. По всей вероятности, "просовывание" как абстрактная действенная форма относится к системе единиц языка, а ее структурные разновидности — к единицам в потоке выражения ("речи"). Таким образом, под единицей языковой системы следует понимать некую абстрактно-смысловую форму действия, реализуемую в разных формах единиц выражения

Противопоставление "абстрактное — конкретное", или "язык и речь", применимо и к акциональным формам "провеивания", "натирания", "обмывания". По признаку действия — "просовывания" — опускание в кожаный мешок есть лишь разновидность абстрактной единицы языка игры. Но конкретное значение данной ритуалемы раскрываемо лишь в контексте всех произведенных до и после нее действий. То есть содержательная сторона ритуалем зависит от их места в потоке действий и раскрывается лишь в процессе.

Так, по признаку м-аргумента (или какого другого)

мы разделили ритуалемы, изоморфные по действию. Действие "просовывания" остается в них постоянным признаком, а м-аргумент — изменяемым По признаку действия они объединяются в парадигму. В таком случае система парадигмы, подлежащая выявлению в дальнейших исследованиях, есть система абстрактных, смысловых единиц языка игры.

Подобные ритуалемы, где проходит смещение (или замена) место-аргумента, можно выделить в особый класс пространственно-действенных форм — единиц выражения. В таком случае к этому классу пространственно-действенных форм можно отнести и сегмент пребывания "куклы" в "сорной яме". Но это вряд ли так: "пребывание в сорной яме" не входит в парадигму "просовывания" и имеет свое место в системе языка.

В пределах данного обряда Нишлени существуют парадигмы действий "провеивания", "натирания", "обмывания", составляющие эпизоды из трех ритуалем. Отличительным признаком ритуалем являются предметы: экскременты, бытовые предметы (свясло, мочало, перо, уголь, зола, соль). При первом подходе понятно одно: они здесь имеют явно знаковую функцию и появляются не зря. Другое дело — к какому аргументу их отнести. Предварительно отнесем их к п-аргументам, т.е. они для нас будут являться индексами, или "заменителями", "заместителями" персонажей, от имени которых действует старуха.

Эти ритуалемы можно выделить в класс предметно-действенных или персонажно-действенных. Парадигма провеивания (натирания, обмывания) входит в систему акциональных единиц языка, но приобретает конкретные структурные формы в выражении или "речи" персонажей.

Магическая функция, присутствующая в каждом моменте действия, не может ничего объяснить об изобразительной, содержательной стороне ритуалем, эпизодов и актов. По признаку магии обмывание идентично провеиванию, натиранию и т.д. Между тем при обнаружении принадлежности индексов тому или другому персонажу могут произойти изменения в значениях ритуалем, содержании эпизодов.

Если п-аргумент призван для воздействия на о-аргумент,

то изменение значений связано с последним аргументом, т.е. с "куклой". Мы должны признать, что старуха со свяслом в руках — не совсем та самая, что с мочалом, а "кукла", натираемая свяслом, не совсем та же самая, что натираемая мочалом. Обе они могут относиться к однотипным, но разным персонажам, поскольку появляются в одном эпизоде, в границах одного акта действа.

Театроведческий подход заставляет нас полагать, что со смещением п-аргумента происходят изменения и объект-аргумента. В действенный диалог с главным действующим, или "страдающим", проходящим некие перипетии, персонажем-объектом — "куклой" — вступают **полу**-воображаемые, **полу**-представленные индексами-предметами персонажи.

Чтобы отыскать значение каждой структурной единицы, следует ответить на вопрос, "индексом" какого мифологического персонажа является тот или другой предмет. А также определить, кем или чем является сам объект — "кукла", на который направлено действие старухи от имени персонажей.

Если с изменением аргументов меняется значение ритуалем, а с изменением а-аргумента — значение и форма эпизодов, то как же мы можем думать, что "кукла" остается идентичной себе во всех эпизодах или актах? Во всяком случае теоретически следует предположить, что "кукла" меняет свои "лики" в пределах актов. Потому вряд ли стоит идентифицировать ее с каким-либо одним персонажем мифологии. Другое дело, если ее перипетии суть "переживания" разных персонажей, проходящих через однотипный сюжет, каковым может быть (в контексте всего обряда и его целеполагания) лишь "смерть — рождение", или "умерщвление — воскресение".

Итак, можно предположить, что выделение пространственно-действенных и предметно-действенных форм языка и выражения игры не является надуманным.

Ритуалемы отличаются структурным смещением одного аргумента, а эпизоды — изменениями а-аргумента, то есть действия. Главным аргументом, по которому опредяляются значения всех элементов структуры, в пространственно-действенных формах является м-аргумент,

а в предметно-действенных — п-аргумент. Это значит, что в таком-то и таком-то пространстве могут действовать такие-то и такие-то персонажи, воздействующие на такой-то объект во время такого-то события. Следовательно, главный аргумент структуры имеет силу влияния как на определение значения элементов ее, так и на раскрытие значения всей акциональной формы. В предметно-действенных формах выражения главным признаком следует признать п-аргумент, что значит: такой-то и такой-то персонаж имеет воздействие на такой-то и такой-то объект в определенном времени-пространстве происходящего действия, отражающего некое событие.

Сложно подобрать название группе других сегментов данного обряда, объединяемых по формальному признаку действия "прохождения сквозь" или "пропускания сквозь" По признаку действия такие фрагменты, как "пропускание сквозь хомут", "подача в окно", "выход в дверь" после обмывания на пороге, являются изоморфными. Когда и в каких моментах действия (сюжета) они появляются? Они очень важны, ибо отмечают изменения аргументов места и партнеров: одно пространство существовало до появления этих действенных форм ("пропускания сквозь") и другое — после, одни п-аргументы были до и другие — после совершения данных ритуалем.

Эти акциональные формы разрывают, расчленяют пространство обрядовых действий, то есть в сюжете обряда появляются новые места действий с новыми персонажами.

Так как по признаку м-аргумента мы выделили пространственно-действенные, а по признаку изменений п-аргумента — предметно-действенные формы, то данные формы действий можно группировать вокруг понятия **времени**: они как бы отмечают движение действия обряда (сюжета) во времени. Таким образом, в формах "прохождения сквозь" следует усматривать смещение в-аргумента. Хотя понятия время и пространство не существуют в обрядовом сознании по отдельности, вне их взаимосвязанности, но практическое мышление пользуется понятием "время такого-то события". Последовательностью событий как бы отмечается время, т.е. протяженность разрывается событиями. Например, чуваши могли начинать

счет годам со дня ухода в армию и возвращения со службы, а чувашки — со времени замужества. Главным признаком этих событий служат пространственные перемещения, разрыв с одним пространством и "помещение" в другое. Так, рекрут покидает родное пространство, попадает в "чужое" или солдат из "чужого" возвращается в родное Потому в обрядах провожания рекрута, отъезда невесты важное значение имеют моменты прохождения "сквозь" или "через" порог жилища, сенных дверей, ворот двора, полевых ворот, земельных границ.

Во время Провожания души усопшего между деревней и кладбищем "возводится мост решетчатый" из двух половинок ствола дерева или в непосредственной близости от кладбища (через канаву), или же любая естественная ложбинка может быть признана условной границей и там сооружается "мост для души". Эти действенные оформления или обозначения прохождения границы "миров" мы и называем временно-действенными формами игрового языка.

Можно еще предположить, что прохождение границ, выраженное в акциональной форме, обозначает изменение качества или форм жизни. То есть само качество и форма жизни вплотную связываются с местом (пространством) ее протекания. При прохождении границ изменения претерпевают и тело, и душа человека (усопшего, рекрута, невесты, больного). Но изменения эти связаны со временем. Потому временно-акциональными формами можно признать "пропускание сквозь расщепленный ствол дерева", "пропускание или прохождение через разветвление в стволе дерева". Например, для излечения ребенка от той же болезни ниш его могут пропустить сквозь ствол срубленного дерева, а бесплодные женщины перелезали между разветвлениями в стволе, чтобы получить потомство. Пройдя так или иначе означенную "границу", ребенок должен выздороветь, а женщина забеременеть. Они меняют свои качества: оставляют плохие в прошлом, приобретают хорошие, благие в будущем. Прохождение через условные границы означает не столько изменения самого пространства проживания ребенка, сколько начало его "новой жизни"; перелезание через разветвление не меняет качества пространства жизни женщины, но кладет начало новой "эре" — времени беременности.

Использование в обрядах действенных форм прохождения границ служит изображению изменения пространств (мест действия), появления в тексте обряда новых персонажей, действующих в новых условиях и обстоятельствах.

На примере данного обряда можно выделить три класса единиц обрядового языка, и этот язык лежит в основе современного игрового языка. Чтобы язык с его классами или системами единиц типологически сопоставить с игровым языком, следует задаться вопросом: а присутствуют ли в этих действенных формах явления перевоплощения и преображения? Кого в каждом эпизоде или акте представляет ("играет") деятель-аргумент и индексами каких мифологических персонажей являются предметы (свясло, мочало, журавлиное перо и т.д.)?

Собственно театроведческий анализ, совмещающий семиологический, семантический и герменевтический подходы, начинается именно с момента обнаружения явлений перевоплощения и преображения, ибо игра творит свое время-пространство со своими персонажами, от имени которых выступают реальные люди (актеры).

Но мы еще не закончили с "режиссерским" или структурным анализом, нам следует задаться вопросом: сколько же в данном тексте произошло событий, и можно ли отличить одно событие от другого по каким-либо формальным признакам?

Попытаемся пересказать сюжет, перечислив перипетии, претерпеваемые "куклой": она путешествует под сводом печи над горячими хлебами; попадает в подполье; выходит сквозь хомут; попадает на подол старухи; подвергается воздействиям свяслом, мочалом, журавлиным пером; опускается в кожаный мешок; смешивается с экскрементами; очищается от скверны и болезней ниш курицы, гуся и лошади; выбрасывается в "сорную яму", буквально "возвращается в землю"; берется "из земли", оборачивается в шубу и ее бичуют прутом; обмывают своеобразным составом; выносят во двор; подают в окно.

Если признаком разделения одного обрядового акта от другого принять временно-акциональную форму ритуалемы, то первый акт завершается прохождением сквозь

хомут и с него же начинается второй акт, завершающийся, в свою очередь, опусканием ребенка — "куклы" — в кожаный мешок Третий акт обрамлен предыдущей ритуалемой опускания в мешок и выбрасыванием "куклы" в "сорную яму" и состоит из трех ритуалем провеивания. Провеивание в целом представляет собой эпизод. Четвертый акт обрамляется нахождением "куклы" в "сорной яме" и , по логике действий и описания дальнейших действий, снятием шубы с ребенка. В рамках четвертого акта находится эпизод бичевания.

Обмывание "куклы"-ребенка может быть признано за отдельный эпизод по признаку действия, но по признаку пространства — места обмывания — порога ритуалема может быть отнесена к временно-акциональной единице текста. Признать ли обмывание отдельным актом из нескольких ритуалем или же одной ритуалемой, — остается под вопросом.

Очищение своеобразным составом на пороге как временно-акциональная единица текста связывает четвертый акт с пятым, завершающим — подачей ребенка через окно. Акт получения "чистого ребенка" вызывает действие облачения его в новое, чистое одеяние.

При предварительном разделении обряд имеет шесть актов, расчленяемых временно-действенными единицами-связками, изображающими смену времени и пространства, по всей вероятности, и образов самих персонажей, населяющих то или другое пространство в то или другое "историческое" время.

Выделение в обрядовых текстах временно-действенных единиц весьма важно. Но трудно, скажем, опускание в кожаный мешок, помещение ребенка в "сорную яму" назвать ритуалемами, обозначающими временные границы в сюжете обряда, поскольку и мешок, и яма представляют по сути место, пространство нахождения объекта (ребенка) как некоего персонажа. Лишь в общей линии развития сюжета можно признать их ритуалемами, связывающими время одного действия со временем другого акта. Эти акциональные формы разрывают пространство обрядового сюжета и предназначены для осознания того, что в каждом пространстве-времени появляются персонажи, связанные

со временем и местом своего "проживания". Персонажи же представлены предметными индексами. Это говорит о том, что персонажи обрядового действа различаются как по времени, так и по пространству их пребывания и действий. Потому ритуалемы переходов границ, "пропускания — прохождения сквозь", и можно назвать обозначающими время. При появлении подобных ритуалем в структуре обряда происходит смещение всех аргументов.

Обрядовое мышление признает слитное существование пространства и времени, что отражено и в языке. Чувашское **хушă** может передавать значения и пространства, и времени: *çав хушăра* может переводиться как "в то время" и как "в том месте, пространстве, щели". **Хушă** — "определенный период времени и отрезок пространства". То же самое можно сказать о чувашском **çĕр** — слове, передающем разные значения: *эп килнĕ çĕре* — "к моему приходу" или "в землю, в которую я пришел".

Использование временно-действенных ритуалем — чисто художественный прием, и обрядовое искусство владеет средствами выражения и обозначения времени, то есть своеобразным средством построения сюжета. Нам важно было обнаружить наличие в обрядовых текстах именно таких временно-действенных ритуалем, выполняющих чисто художественные функции. Формально эти ритуалемы служат связками, обеспечивающими движение действия.

(Примеры из обрядового быта говорят о том, что определенным периодам года придается особое значение. Например, если в ночь на семик посмотреть на улицу в щель ворот через хомут, то в пробегающих мимо свиньях и кошках можно узнать людей, занимающихся колдовством и для этих целей превратившихся в эту ночь в животных.

Во время празднования **юпа** (поминок), посмотрев через хомут в волоковое окно, можно увидеть давно усопших родственников, пришедших на "свадьбу" новопреставленного.

Во время расставания души умирающего с телом можно также увидеть *Пирĕшти* — ангела и *Шуйттана* — дьявола, а также вылетающую из тела душу, но для этого опять-таки следует употребить хомут — посмотреть сквозь него, забравшись на печь.)

Связки между актами относятся одновременно к предыдущему и к последующему акту. Обрядовый акт, взятый в отдельном виде, состоит из трех важнейших сегментов: начала и завершения, а также эпизода между ними, разделяемого нами на ритуалемы, количество которых может быть, по всей вероятности, различным.

Семантическая сущность связок не поддается, пожалуй, простому и легкому толкованию, на ней следует остановиться особо, когда придет время выстраивать сюжет обряда.

Своеобразной акциональной связкой служит сегмент пеленания ребенка. Но кладет ли этот сегмент начало обрядовому (игровому, художественному) тексту, или пеленание относить к подготовительным действиям, "стоящим" между реальной и вымышленной действительностями? Функция пеленания заключается скорее всего в разрушении связей между реальностью бытовой и художественной. Пеленание одновременно входит в обрядовый текст и не входит в него как часть игрового текста.

Золтан Каньо нашел возможным отделить корпус рассказа от так называемой рамы: "вступительные слова писателя к читателю для возбуждения внимания и описание целей повествования не принадлежат изучаемому нами типу начала текста повествования..." — говорит он в одной из своих работ[7].

Нам следует, видимо, различать обрядовые действия и собственно игровые. Ведь поездка матери больного ребенка к *юмăҫ* и, по ее совету, к *пĕлекен* — старухе, растопка печи, посадка хлебов в печь, прием *пĕлекен* в доме больного и многие другие действия, как бы ни были похожи на обыкновенные, все же имеют некоторый оттенок сакральности, ритуальности. А игровую форму мы вплотную связываем с событием — в данном случае с заболеванием. Ни одно событие: поездка матери к *пĕлекен*, ее прием в доме больного и т.д. не входят в ситуативную, событийную форму обрядового действа. Все предшествующие действия матери и *пĕлекен* могут иметь ритуальную окраску, но нельзя назвать их игровыми, символически отражающими предшествующее обрядовому действу событие.

Не углубляясь в проблему определения границ игрового

текста, примем эпизод пеленания за подготовку к обряду. Начальной границей обряда как произведения народного творчества нужно признать в таком случае действия матери ребенка с поясом — распоясывание и пропускание его через пазуху. Действия же матери — прием ребенка через окно и одевание его в новую рубашку — завершают обряд.

Определив границы обряда, мы столкнулись с тем, что мать больного ребенка имеет весьма важное значение в сюжете обряда. А старуха-*пёлекен*, являясь главным деятель-аргументом во всех ритуалемах, отходит на задний план. Опираясь на слова *пёлекен*, можем заключить, что обрядовое действо служит символическому изображению рождения нового, "чистого" дитяти, или же этот обряд есть обряд "нового рождения".

С театроведческой точки зрения правомочен вопрос: кто рождается? Почему новорождающийся проходит столько временных границ? Кем являются деятели-аргументы в пределах каждой временной границы, т.е. актов обряда? Каких мифологических персонажей они представляют? Остаются ли идентичными себе больной ребенок, мать, старуха в каждой пространственно-временной рамке — фрагменте обряда? Кем является *евчё?*

На все эти вопросы невозможно ответить однозначно и моментально. Но можно попытаться рассмотреть структурные связи аргументов внутри каждой ритуалемы, где культурные символы приобретают конкретное значение, раскрывающееся лишь в целостной совокупности отношений аргументов. Уточнение значимой или содержательной стороны ритуалем продолжается до тех пор, пока они не включены как единицы игрового языка в процесс выражения — в построение сюжета обряда.

Для начала остановимся на место-аргументе первых двух ритуалем: печи и подполье. И вспомним, что, по данным исследований, космогонические представления могут найти воплощение в разных явлениях народной культуры, в том числе и в жилище, то есть дом может служить моделью космоса[8].

В этнографической литературе о чувашах нам не удалось обнаружить исследований о моделировании космоса в жилище. Думается, что подобные работы вскоре появятся,

потому мы не будем здесь развертывать эту проблему, а лишь укажем на важные для рассмотрения данного обряда детали внутреннего пространства жилища, где центром — **тĕпел** — является печь (очаг). Внутренность чувашского дома имела такую немаловажную деталь, как **уша юпи** — столбы *уша*, по-другому называемые **ольтьопи** — "столбы шести". Ныне *уша юпи* почти исчезли как деталь убранства, а когда-то служили алтарем огня богини домашнего очага **Хĕрт-Сурт**. Правда, чувашское жилище имеет еще один центр — **кĕреке**. **Кĕреке** — стол с яствами (*хурăç*) — особо актуализирует свое значение во время празднеств родового богослужения.

Тĕпел является "женским" центром, а *кĕреке* — "мужским". В обряде Нишлени старуха и мать должны находиться в "женском" пространстве: старуха — около печи, а мать, по всей вероятности, у уша юпи. А появление второго, "мужского", центра — явление более позднее, оно связано с появлением в пантеоне мужского божества как верховного и **Çăкăр-Турă** (Хлеба-Бога).

Во время родовых богослужений в **тĕпел** — "женский" центр — ставили отдельный стол для шести женщин рода. При посещении молодоженов молодую ставили в круг шести женщин, и все они совершали поклон сидящим за *кĕреке* мужчинам-молельщикам, т.е. старшим членам рода.

При семейных богослужениях (*чӳклеме*) наблюдалось следующее: мужчины и женщины не разъединялись, стол выдвигался из кĕреке на середину избы, т е. к уша юпи; на стол клали каравай хлеба и т.д. Таким образом из двух центров составлялся один.

Можно предположить, что два столба *ушу* (*уша*) символизировали две горы, держащие свод неба. Их же можно признать за два Мировых Дерева. Так как на *уша юпи* клались две монетки, а в зольном очаге хранились два яйца (по песенным текстам обряда *Сĕрен*), возобновляемые в праздник весеннего богослужения *Калăм*, то можно предположить, что само название богини домашнего алтаря огня *Хĕрт-Сурт* содержит в себе представление о богинях нижнего — **Сурт** — и верхнего — **Хĕрт** — миров. Огонь в очаге символизирует мир срединный — мир людей. Так как нижний и верхний миры имеют по три слоя, то в шести женщинах

рода приходится усматривать персонификацию **Ама** — Держательниц слоев: женщины рода олицетворяли собой богинь нижнего и верхнего миров.

Возвратимся к обряду и напомним, что старуха и мать больного действуют в сакральном пространстве — центре жилища. Символические действия принадлежат персонажам мифологии, населяющим это пространство.

По всей вероятности, чувашская печь представляла собой модель небосвода, поскольку ее форма была сводчатой и сбивалась она из глины. До сих пор свод печи (внутренний) называется *хӳме/кӳме* или *хӳмме/кӳмме*. Ныне выступ на фасаде печи может называться *хӳме* и туда кладут обычно спичечные коробки. В обрядовых песнях упоминаются печи, "утыканные бисером" или бусинками. Тут явное соотнесение печи (*кăмака*) к небосводу. Звездное небо для чувашей — это жилище душ живых и нерожденных. Весьма любопытна загадка: *ĕнчĕ-пĕнчĕ, кĕленче çинче пĕр пĕрчĕ* — "жемчужина-точечка, на стекле одно зернышко". Отгадка—душа. В мифах небосвод сооружен из камня, и только в загадке он представляется стеклянным.

Если "вынуть" ритуалему просовывания "куклы" в печь из целостного текста обряда, то ребенок окажется "посетителем" верхнего мира. О возможности соотнесения подполья с нижним миром говорят многочисленные факты из обрядовой практики. Стоит хотя бы упомянуть обряд Приношения кашей в подполье, где в словесном ряду появляются такие персонажи, как Мать Земли, Отец Земли и Дите Земли. В обряде, совершаемом при появлении мертворожденного младенца, одна из повивальных бабок (всего их три) кричит в подполье: "*Шуйттан, эс те пулин ача чунне пар!*" — "Шуйттан, хотя бы ты дай душу ребенку!" В вариантах обряда вместо *Шуйттан* может появиться *Киремет* — дух предков.

Так или иначе, Нишлени происходит в пространстве космоса, моделью которого является жилище, а печь и подполье — частями космоса. В этом космическом пространстве должны действовать не обыкновенные люди, а божества. Потому старуха и мать ребенка, как и сам ребенок, завернутый в пеленки (или в тесто), не могут быть идентичны сами себе.

Чтобы составить некое представление о событии (событиях), происходящем в данном пространстве и с данными лицами, обратимся к признанному в этнографических трудах положению. Оно заключается в том, что "актуальная картина мира неминуемо и неразрывно связывается с космологическими схемами и с "историческими" преданиями, которые рассматриваются как п р е ц е д е н т, служащий образцом для воспроизведения уже только в силу того, что он имел место в "первоначальные" времена"[9].

О том, с каким событием "первоначальных" времен соотносится обрядовое действо, говорят сами слова старухи: "Чистый ребенок рождается", — то есть здесь происходит акт рождения.

Попытаемся соотнести первый акт обряда с рождением Вселенной из Яйца, избегая по мере возможности общих рассуждений и противопоставлений Хаоса Космосу. Вспомним Ама Первоначальную, выпустившую мировые воды, в которых плавало "блестящее как золото Яйцо". Мать Вселенной — Ама, во всей видимости, умерла и воскресла после разрешения Мировым Яйцом, превратившись в Ама земли, воды, ветра, дерева, огня и горы. Ибо версии мифа о творении космоса не упоминают ее присутствия под своим именем. Яйцо, по одной из версий, разбивается о скалы само собой, по другой — *Турă* разбивает скорлупу с восточной стороны, а по третьей — женское божество творит по словам Турă (*Турă каласа тăнă, Пӳлĕхçи пултарса тăнă*). В четвертой уже появляется Шуйттан в качестве помощника Турă. В обрядовой версии мифа о творении встречаемся с женским персонажем — эту роль выполняет мать больного ребенка. В том, что женщина снимает пояс перед родами, нет ничего удивительного, лишь троекратное просовывание — пропускание пояса через рубашку заставляет задуматься о том, что действие это символическое, изобразительное, и остановиться на символике самого пояса. Исследователь чувашского народного орнамента А.А.Трофимов заметил, что "в композиции узора всех поясных украшений наблюдается один и тот же принцип — принцип построения ярусами"[10]. Семантически близки к поясу различные "железные", "шелковые ограды" вкруг деревни, встре-

чающиеся в обрядовой практике и поэзии. Распоясывание девушек на время опахивания деревни на случай мора и другие примеры из повседневной жизни указывают на возвращение "первоначальных" времен хаоса. В чувашской традиции снятие пояса означает разрушение не только культурных установлений, но и границ между сферами уже сотворенного космоса, возвращение его в первоначальное состояние.

Если мы различаем границы обрядового текста и игрового, то последний текст начинается именно с действий матери ребенка: она представляется нам "исполнительницей" роли Ама Первоначальной, выпускающей Мировые воды. Опираясь на языковые данные, можем даже обнаружить "имя собственное" Ама Первоначальной. Женщин, не следящих за собой, не носящих пояса и поясных украшений, называют **алама**. Слово состоит из двух компонентов: **ал-** и **ама**, что можно истолковать как *Ама* по имени *Ал-*. С мифологической Ал- связано, по-видимому, и название *Ала çăлтăр* — "Звезда Ала" — Плеяды: созвездие напоминает сито, потому и перевод его названия "Сито-созвездие" также правомерно, поскольку *ала* имеет значение "сито". Существует несомненная связь между именем *Ал-* и названием сита *ала*, и это доказывается обычаем класть новорожденного в сито для веяния.

Имя *Ал-* восходит и к *алă* — "рука" и к *ал-* "поднимать новь, пахать"[11]. Первоначально слово *ал* могло обозначать вообще любое действие, самого действующего лица и орудие действия.

(К рассмотренным двум словам чувашского языка: *кӳме/кӳмме* и *Ал-Ама* можно привести хурритские параллели, в которых **Куммия** является жилищем, или "городом", **Тешшуба** — главного божества пантеона — и **Алалу/Алу** — именем божества первоначального, которое было смещено с престола божеством **Ану**[12].)

Если признаем за матерью исполнительницу функции и "роли" Ал-, то пропускание пояса через пазуху должно символизировать выпускание Мировых вод, и запеленутый ребенок — "кукла" — почти непроизвольно сближается с символом Золотого Яйца, плававшего в Мировых водах.

Возможность толкования подобным образом под-

крепляется вариантами пеленания ребенка: "Положив ребенка на рассученный слой теста, разостланный на лопате, покрывают его сверху другим таким же слоем и, защипав края в виде пирога с отверстием для рта, до трех раз просовывают младенца в печь, поверх горящих в челе углей, причем йомзя приговаривает: Ача нишледэп! Тох, ниш — "Излечиваю ребенка от худосочия! Выходи, худосочие".

Затем, призвав собаку, сбрасывает ребенка с лопаты сквозь хомут к порогу, где собака съедает покрывавшее ребенка тесто. При этом йомзя читает молитву, которая мне неизвестна"[13].

Чисто визуально "пирог" повторяет форму Яйца и никаких намеков на персонаж не имеет. В то же время применение глагола *пикелет* — "превращает в куклу-госпожу" — отсылает мысль к некоему персонажу.

В следующем варианте пеленания употребляется и тесто, и белье: "От детского худосочия лечут йомзи следующим образом. Берут больного ребенка и, завернувши в пеленки (лицо при этом остается открытым), завязывают к лопате, лицо закрывается тестом. После того как в печь поставят хлебы, его три раза сажают в печь Мать ребенка стоит на улице за окном и спрашивает: "*Мĕн нишлетĕн* ("Что лечишь")? Йомзя отвечает: "*Йытă нишĕ, сурăх нишĕ, ĕне нишĕ, чăх нишĕ, кушак нишĕ, çак ачаран пур ниш те тух!*" ("Собачья ниш, овечья ниш, коровья ниш, ниш лошади, ниш курицы, ниш кошки — все ниши, выйдите из этого ребенка!"). Затем мать ребенка берет белье, снятое с него, и идет на речку. Встав против течения, полощет белье. А тесто сдирается с лица ребенка и кидается собаке со словами: "Ешь, собачья старость!"[14]

Упоминание теста сопровождается появлением в обоих текстах собаки, о которой нет ни слова в первом и наиболее полном описании обряда. Собака является значительным персонажем в мифах о сотворении Первочеловека и непременным участником обрядовых приношений усопшим и предкам.

(На носу собаки ездят души усопших, потому чуваши не гонят собак во время пиров.)

Собака появилась до того, как Турă сотворил человека

Она была оставлена Турă на берегу реки охранять тело сотворенного, пока он сходит за душой для творения рук своих. Но собака была голая, то есть не имела шерсти. На берег пришел Шуйттан, поманил собаку шубой — она и отошла от тела Первочеловека, а тем временем Шуйттан осквернил чистое творение Турă своими мокротами и соплями.

В третьем варианте обряда весьма интересно указание на место матери больного ребенка, выполняющей функции евчё в первом примере. Евчё находится на улице, и она лишь спрашивает. По тексту первого варианта описания мы не можем сказать, где находилась евчё: в жилище или вне его?

Вариант, зафиксированный В.К.Магницким, более точно передает момент снятия с ребенка теста — у порога, т.е. в "сорной яме". По первому же варианту можно догадаться, что мать ребенка находилась у уша юпи — между столбов алтаря огня. Распоясывание у алтаря и пропускание пояса служат действенным средством не только перевоплощения матери в Ал-Ама, но и преображения пространства жилища в космическое, семантизации печи и подполья, самих действий старухи-пёлекен и т.д.

Одна модель космоса — жилище — оказывается недостаточной для совершения обряда. Появляется и другая модель — "пирог", или "кукла", символизирующая Золотое Яйцо.

Таким образом, ребенок, завернутый в пеленки, имеет еще одну "оболочку" — жилище. Модель втиснута в другую модель. Чтобы узнать, что находится внутри "оболочки", надобно обратиться к обрядовой поэзии, и тогда не будет сомнений в том, что в "пироге", или "кукле", находится некий дух:

И Ах хула, Ах хула,
Ах хулара — йĕс хула,
Йĕс хулара — йĕс арча,
Йĕс арчара — шăналăк,
Шăналăкра — сакăр хĕр,
Саккăрĕш те сарă хĕр [15]

(И город Ах, город Ах,
В городе Ах — медный город,
В медном городе — медный сундук,
В медном сундуке — полог,
В /том/ пологе — восемь девушек,
Все восемь — "желтые" девушки...")

Как видим, "желтая" девушка (к ней в дальнейшем обращаются в единственном числе) заключена в четыре "оболочки": в полог, сундук, медный город и в город Ах. Все символы сближаются между собой по значению "оболочки". Внешне текст строится как нанизывание символов, заключенных друг в друга. Происходит некое замыкание изображаемого мира на самом себе, телесный мир во всем многообразии своего проявления служит лишь оболочкой для Духа или душ "восьми "желтых" девушек".

"Вплоть до конца XVI столетия категория сходства играла конструктивную роль в знании в рамках западной культуры. Именно она в значительной степени определяла толкование и интерпретацию текстов; организовывала игру символов, делая возможным познание вещей, видимых и невидимых, управляла искусством их представления. Мир замыкался на себе самом: земля повторяла небо, лица отражались в звездах, а трава скрывала в своих стеблях полезные для человека тайны. Живопись копировала пространство. И представление — будь то праздник или знание — выступало как повторение: театр жизни или зеркало мира — вот как именовался любой язык, вот как он возвещал о себе и утверждал свое право на самовыражение"[16].

Ребенок заключен в оболочку из пеленок и теста так же, как и зародыш яйца (или желток – "сарă") в его скорлупу. Кстати, можно сопоставить "оболочки" "желтой девушки" с количеством оболочек зародыша яйца: они совпадают. Четыре "оболочки" у "желтой девушки" и четыре — у зародыша: скорлупа, пленка под скорлупой, белок и желток.

Предварительные действия по "запеканию" ребенка в тесто или запеленания могут иметь магическую функцию "умерщвления-похорон" его в одной форме и одном качестве, т.е. "умерщвление" ребенка производится с целью выявления в "пироге", или "кукле", своего значения, превращения или перевоплощения его в некое другое существо, имеющее свою собственную форму. Только в этой новой форме своего существования ребенок — "пирог" — может являться символом Золотого Яйца, а также Духа — зародыша, живущего в нем.

Таким образом объект-аргумент приобретает в обряде права главного действующего лица. В первых двух ритуалемах

"путешествий" — под сводом печи и в подполье — ОН еще НЕ РОЖДЕН. Он еще только "путешествует", или "качается в волнах Мирового океана". Дух присутствует в *сарă/сарри —желтке,* предки в *сарă/сарри* снопа, а будущий домовладелец — в *сарă ывăл* — "желтом сыне" домохозяина.

Из чувашских мифов нельзя понять, где находился Турă до разбивания скорлупы "с восточной стороны" — внутри или снаружи Яйца? Первоначальная Ама Ал- в космологических представлениях присутствует, но в космогонических мифах не упоминается. Версия, по которой Яйцо плавало в Мировых водах и разбилось само собой, явно отрицает всяческое участие в миротворении женского божества. Ее можно признать версией крайне "женоненавистнической".

По обрядовой версии мифа Турă не является творцом космоса, а лишь Духом в теле Вселенной. По этой же аналогии позднее появляется миф о сотворении Первочеловека: Турă вылепил тело человека и отошел, чтобы принести для него душу. Прародительницей же космоса остается Мать Ал-.

Если вспомнить гипотезу, по которой "космогония воспринималась как макрокосмическое зачатие, оплодотворение мирового яйца"[17], то действия просовывания "прочитываются" как изображение акта зачатия, а хлебная лопата — как орудие оплодотворения яйца после овуляции.

Таким образом обрядовый текст представляется "зеркалом" первотворения, поскольку миф есть, по Стрикеру и Кёйперу, макрокосмическая проекция эмбриогонии.

"Переводя" действенный язык обряда в игровой, мы вынуждены признать старуху персонажем, участвующим в данном событии. Рядом с Ал- и Духом-ребенком старуха не остается идентичной самой себе. Для нас, пусть только для нас, она перевоплощается в божество, которого можно признать за оплодотворителя — за божество (Турă), который кинул в Мировые воды **кĕвелĕк** — "закваску". Перевоплощение, или смыслосозидание, происходит благодаря действиям и его атрибутам.

Психиатрическая теория утверждает, что в подсознании регистрируется пренатальное состояние[18], потому

космогонический миф есть проекция акта оплодотворения. В связи с этими утверждениями можно привести дальнейший текст чувашской народной песни, часть которой была приведена выше:

Не плачь, не плачь, "желтая" девушка!
Восемь лошадей на севе,
Железно-голубой – на бороньбе,
Пестрый в яблоках – в конюшне
Приходящий-уходящий лысоголовый —
У целовальника

Выражение "приходящий-уходящий лысоголовый" — *килен-каян шаклапуç* — можно перевести как "снующий туда и обратно лысоголовый".

Песня относится к обрядовым хороводам земледельческого цикла, в них пахота и сев осмысляются как оплодотворение Земли. Но последние две строки никак не связаны с реальными действиями земледельца на пашне Их можно отнести к реликтовым элементам, отсылающим к космогоническому мифу.

В целом первый акт обряда (просовывание в печь, просовывание в подполье и пропускание сквозь хомут) можно признать версией мифа о Яйце, плавающем в Мировых водах, и рождении Духа космоса из скорлупы Яйца. Под Духом нельзя здесь понимать того Турă, в которого нынче веруют чуваши: *Пĕтĕм тĕнчене кĕвĕлесе тăракан пĕр Хăват* — "Сила (Мощь, Энергия), гармонизирующая Вселенную".

Мы рассмотрели три ритуалемы, одна из которых совершается матерью больного ребенка: ритуалема снятия и пропускания пояса через пазуху, две — старухой, производящей движения просовывания в печь и в подполье Эти ритуалемы производятся симультанно Действия матери с поясом прекращаются на четвертой ритуалеме пропускания сквозь хомут — своеобразной связке между первым и вторым актами обряда.

Анализ был необходим для доказательства возможности (даже необходимости) перевода акционально-обрядового языка в игровой. Только "переведя" язык действий на язык игры, можно составить некое представление о содержании и художественной ценности обрядовых текстов. Только игра может вывести нас за рамки магических

функций. О необходимости различения функции и формы говорила еще **Лариса Михайловна Ивлева**, светлой памяти которой посвящается эта часть работы, поскольку она завершена после ее трагической кончины.

Литература и источники

[1] *Ивлева Л.М.* Два методологических аспекта в театроведческом изучении обрядово-игрового фольклора //Методы изучения фольклора. Л., ЛГИТМиК, 1983. С. 112.

[2] Там же.

[3] Там же.

[4] *Каньо З.* Заметки к вопросу о начале текста в литературном повествовании //Семиотика и художественное творчество. М., 1977. С. 229–252.

[5] *Ашмарин Н.И.* Словарь чувашского языка (СЧЯ). Вып. IX. Чебоксары, 1935. С. 31–32.

[6] НА ЧГИ. Отд. I, ед. хр. 215. С. 296.

[7] *Каньо З.* Указ. соч. С. 232–233.

[8] *Топоров В.Н.* О ритуале. Введение в проблематику //Архаический ритуал в фольклорных и раннекультурных памятниках. М., 1988. С. 12; *Сагалаев А.М.* Урало-алтайская мифология. Символ и архетип. Новосибирск, 1991. 155 с.; *Байбурин А.К.* Жилище в обрядах и представлениях восточных славян. Л., 1983. 192 с.; *Гемуев И.Н.* Мировоззрение манси: Дом и Космос. Новосибирск, 1990. 232 с.

[9] *Топоров В.Н.* Указ. соч. С. 11.

[10] *Трофимов А.А.* Орнамент чувашской народной вышивки. Чебоксары, 1977. С. 83.

[11] *Ашмарин Н.И.* СЧЯ. Вып. I. Казань, 1928. С. 101–105.

[12] *Гернот В.* Древний народ курриты. М., 1992. 157 с.

[13] *Магницкий В.К.* Материалы к объяснению старой чувашской веры. Казань, 1881. С. 140.

[14] НА ЧГИ. Отд. I, ед. хр. 285. С. 569–571.

[15] Чăваш халăх сăмахлăхĕ. Юрăсем. III том. Шупашкар, 1978. 348 с.

[16] *Фуко М.-П.* Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. Перев. с франц. *В.П.Визгина, Н.С.Автономовой.* СПб., 1994. С. 54.

[17] *Кёйпер Ф.Б.Я.* Космогония и зачатие: к постановке вопроса //Труды по ведийской мифологии. Перев. с англ. М., 1986. С. 112–146.

[18] Там же. С. 145.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Стр.

Предисловие 3
Возможна ли теория игры? 20
Взаимодействие как процесс: виды и стадии 104
Элементы игровой формы 179
Заключение 241
Приложение (Памяти Л.М.Ивлевой): 248
Опыт структурного, семиотического и семантического анализа обрядовых текстов. *Ача нишлени* — обряд лечения худосочия

Чувашский государственный институт гуманитарных наук

Иосиф Александрович ДМИТРИЕВ

Этнотеатральные формы в чувашском обряде

Редактор *В А Прохорова*
Художественный редактор *А.А.Трофимов*
Технический редактор *В А.Немцова*
Корректор *Г И Алимасова*
Оригинал-макет *Л Н.Сапоговой*

Сдано в набор 02.02.98. Подписано к печати 21.10.98. Формат 60x90 $^1/_{16}$. Бумага офсетная. Гарнитура типа Таймс. Печать офсетная. Физ.печ.л. 17,5. Уч.- изд.л. 13,23. Тираж 150 экз. Заказ № 17.

Чувашский государственный институт гуманитарных наук
428015, Чебоксары, Московский проспект, 20, корпус I

ИОСИФ АЛЕКСАНДРОВИЧ ДМИТРИЕВ — исследователь народного и профессионального театрального творчества, режиссер, актер, поэт; окончил актерское отделение Ленинградского государственного института театра, музыки и кинематографии (1972 г.) и режиссерское отделение Московского государственного института театрального искусства им. А.В.Луначарского (1980 г.)

Одним из первых творческих созданий его (еще в студенческие годы на Неве) является образ М.Сеспеля в кино («Сеспель», киностудия им. А.Довженко). К лучшим режиссерским постановкам относится «Ялта» Ф.П.Павлова.

Поэзия И.Дмитриева отличается иносказанием, философичностью и народным миропониманием.

В ряду лучших исследовательских работ стоят: «В поисках «семи нот» театра (Зрелищное действие и строй)», «К истории взаимосвязей народного обрядового и профессионального искусств», «Пьесы молодых авторов на сцене чувашских театров» и др.