

лает типический образ. В обоих случаях мы имеем дело с духовными конструкциями.

Существует догма, выдаваемая порой за аксиому: самоочевидность искусства. В науке, говорят, чтобы быть на уровне современных требований, нужно долго и упорно учиться; в искусстве все как на ладони, здесь каждый судья. Чтобы понять заурядный вузовский учебник, надо иметь за плечами среднюю школу, но чаще всего требуется помощь квалифицированного преподавателя. Чтобы осмыслить рассказ или роман, их надо просто прочитать.

Простите, но что значит «просто прочитать»? Для этого как минимум необходимо знание языка, на котором написано произведение. А если язык неизвестен, вы должны его изучить, но чаще всего в таких случаях прибегают к помощи квалифицированного переводчика, делающего доступным текст. *Wer den Dichter will verstehen, muss in Dichters Lande gehen*³. Двустипийные Гете имеет два смысла — прямой и иносказательный. Прямой — чтобы понять стихи, надо знать страну стихотворца, его народ, ее традиции. Иносказательно «страна поэта» — это мир искусства; кроме обычного языка, на котором говорят там, откуда родом поэт, существует еще язык, на котором говорит он сам. Каждый вид искусства, каждая эпоха искусства, каждый большой мастер создают свой собственный специфический язык. Типологизация ведет к усложнению языка искусства. Удивляться здесь нет оснований: сложнее становится сама жизнь.

Типологизация выявляет в полной мере игровую природу искусства. Игра, одинаково присущая всем высшим живым организмам, — аналог искусству в том мире, где нет еще человека. При этом следует различать игру в узком смысле слова как определенный способ развлечения и игровое поведение как принцип деятельности. Бодрствующий живой организм не может находиться в пассивном состоянии. Когда его активность не направлена на воспроизводство жизни (приобретение средств к существованию, их потребление, продолжение рода), она обращена на самое себя. Энергия находит выход в деятельности как таковой — без постороннего результата, но по определенным правилам. Это и есть игра.

Существует два типа игрового поведения — состязание и подражание (иногда они сливаются вместе). Состязание нуждается в наличии соперничающей стороны, но может обходиться и без нее. Можно состязаться с самим собой: совершенствуя свои достижения, стремясь превзойти любой достигнутый результат. Для нашей темы важнее другая ипостась игры — подражание, имитация. «Подражают чему-то другому, чем то, что окружает, — более красивому, возвышенному, опасному. Ребенок становится принцем, отцом, ведьмой, тигром. При этом он почти верит, что „это так“, и вместе с тем никогда не теряет представления об „обычной действительности“»⁴.

Игровое поведение содержит в себе противоречие: играющий все время пребывает в двух сферах — условной и реальной. Забыть о двойственном характере ситуации — значит прекратить игру. В искусстве мы сталкиваемся с той же двуплановостью: даже при самом правдоподобном воспроизведении жизни ни на мгновение не исчезает условный план. Люди оказываются вне сферы искусства, когда теряют из виду один из его планов. Бывает, что неискушенный зритель принимает театральное действие за действительность: условный план для него не возник. Чаще случается, что пропадает практический план: зритель видит только нагромождение условностей, не замечая за ними жизни. И творец, и реципиент искусства одновременно и верят, и не верят в реальность того, о чем идет речь. Этой двойственностью предмета и его восприятия искусство отличается от мифологии, которая все свои реалии трактует буквально.

³ «Кто хочет понять поэта, должен идти в страну поэта» (нем.).

⁴ *Huisinga J. Homo ludens. Reinbeck, 1956, S. 21.*