

Веселье на «Мосту»: заметки о притче, игре и политике

АРТЕМ СЕРЕБРЯКОВ

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ),
Санкт-Петербург, Россия, aserebryakov@eu.spb.ru.

Ключевые слова: детство; игра; ритуал; мимикрия; мимесис; переход; притча; политика; Франц Кафка.

В статье предложено прочтение притчи Франца Кафки «Мост», согласно которому превращение рассказчика в мост и его конфликт с незнакомцем рассматриваются как описания игровых взаимодействий. С опорой на работы Вальтера Беньямина, Роже Кайуа, Йохана Хейзинги, Ойгена Финка, Дональда Винникотта, Джорджо Агамбена и других теоретиков на примерах из новеллы продемонстрированы основные свойства игры и ее соотношение с упорядочивающими действительность операциями, принадлежащими области ритуала. Игра как спонтанная деятельность (*paidia*) конфигурируется через отделение от повседневности и создание независимого времени и пространства, где утверждается ничем не обособленная свобода участников. В ходе ее разворачивания импульс спонтанной веселости трансформируется, производя правила и условия продолжения игры, но одновременно он сталкивается и с внешним регулированием.

Особый акцент в статье сделан на специфике игры-мимикрии и ее

связи с миметической способностью: созданием связей между вещами, установлением подобий и соотношений. Мимикрия, подобная той, что позволяет рассказчику новеллы Кафки предстать мостом, подразумевает преобразование самого играющего, становление другим, при этом избранная им роль не детерминирована и не регламентирована извне. Будучи событийной и локализованной практикой, игра неизбежно завершается, а мир веселья и спонтанного действия коллапсирует. Тем не менее это поражение сопряжено с надеждой на возобновление игры, со знанием о том, что в опыте присутствует возможность принципиально иного. В конце статьи предлагается сопоставить философские описания игры с концепцией демократической политики Жака Рансьера. Игра и политика безвластных могут рассматриваться как структурно схожие, хотя и не тождественные феномены, в которых миметическая способность направлена на преобразование порядка вещей.

В ДЕКАБРЕ 1916 года, в середине Первой мировой войны и менее чем за год до Октябрьской революции, Франц Кафка пишет притчу от лица моста. Структура этого произведения типична для Кафки¹: оно начинается с ничем не мотивированного отождествления рассказчика с мостом, растянувшимся над пропастью; продолжается конфликтом с незнакомцем, который вдруг прыгает на середину моста, причиняя ему дикую боль; и заканчивается катастрофой — в попытке обернуться и увидеть, кто же этот незнакомец, мост обрушивается.

Хотя краткий текст предстает вполне законченным, он, в отличие от многих других, написанных той же зимой, не войдет в сборник «Сельский врач» и вообще останется не опубликованным при жизни автора. Притча будет включена в посмертный сборник прозы «Как строилась Китайская стена» (1931); редакторы Макс Брод и Ганс-Иоахим Шёпс дадут произведению заглавие «Мост» (*Die Brücke*), под которым оно и будет печататься, не выделяясь из ряда кафковских парабол и не пользуясь особенным вниманием исследователей.

Как можно *быть мостом*? Каким логикам принадлежит сама эта возможность — быть мостом? Типичные ответы, которые предлагаются в таких случаях, хорошо знакомы читателям Кафки. Это может быть логика абсурда, артикулированная среди прочих Альбером Камю, — согласно ей, подобные нарративные ходы Кафки суть метафоры «фундаментальной абсурдности и неумолимого величия человеческого удела»². Или логика отчуждения, подчеркнутая Теодором Адорно, для которого стиль Кафки с его предельно реалистическими описаниями воображаемых процес-

В статье использованы результаты проекта «Границы современной культуры: природа, технологии и социальные интерфейсы», выполненного в рамках Программы фундаментальных исследований НИУ ВШЭ в 2023 году.

Автор благодарит Александра Козинцева за многочисленные разговоры об играх, ритуалах и литературе.

1. См.: Spahr B. L. Franz Kafka: The Bridge and the Abyss // *Modern Fiction Studies*. 1962. № 8. P. 7.
2. Камю А. Надежда и абсурд в творчестве Франца Кафки // Он же. Бунтующий человек: Философия. Политика. Искусство. М.: Политиздат, 1990. С. 93–100.

сов выступил как *мимесис* капиталистического и тоталитарного овеществления³. Превращение в мост можно увидеть в делезогваттарианской логике становлений и сборок — как эпизод взаимной детерриториализирующей борьбы человеческого и нечеловеческого (борьбы, которая протекает не только внутри человека-моста, но и в его соединении со взошедшим на мост человеком)⁴. Наконец, этот сюжет вписывается и в логику сновидения, исследованию которой посвящена, в частности, «Парабола» Валерия Подороги, — нет сомнений, что образ моста мог быть результатом

...сновидческой активности Кафки, производящей все новые и новые образы, смешивающей их, перекрывающей и повторяющей, переводимой в письмо, которое отображает приснившийся сон⁵.

Пожалуй, для полноты картины в этом перечислении не хватает разве что расхожих теологических и психиатрических интерпретаций кафковского письма: применительно к «Мосту» первые представлены в классической работе Блейка Ли Спара⁶, а вторые — в статье Аарона Мишары⁷.

Существует еще одна логика, из которой возможность превращения в мост предстает не только уместной, но и само собой разумеющейся. Чтобы перейти к ее рассмотрению, обратимся к пассажи, с которого еще один знаменитый комментатор Кафки⁸ Вальтер Беньямин начинает свое эссе «О миметической способности» (в первом варианте того же текста, озаглавленном «Учение о поэзии», этот фрагмент присутствует в чуть более кратком виде):

3. Адорно Т. Эстетическая теория. М.: Республика, 2001. С. 332–333. См. также: Он же. Заметки о Кафке // Кафка Ф. Процесс. СПб.: Амфора, 2000. С. 297–331.
4. Делёз Ж., Гваттари Ф. Кафка: за малую литературу. М.: ИОИ, 2015. С. 17–18; см. также: Делёз Ж. Критика и клиника. СПб.: Machina, 2002. С. 170–182.
5. Подорога В. Парабола. Франц Кафка и конструкция сновидения. М.: Институт философии РАН; Культурная революция, 2020. С. 76 (согласование изменено. — А. С.). Подробнее о концепции сновидческого письма см.: Тимофеева О. В. Произведение-сновидение Кафки в интерпретации В. А. Подороги // Новое литературное обозрение. 2021. № 6 (172). С. 27–36.
6. Spahr B. L. Op. cit. В статье также обращается внимание на ницшеанский мотив центрального образа новеллы: Ibid. P. 11–12.
7. Mishara A. L. Kafka, Paranoic Doubles and the Brain: Hypnagogic vs. Hyperreflexive Models of Disrupted Self in Neuropsychiatric Disorders and Anomalous Conscious States // Philosophy, Ethics, and Humanities in Medicine. 2010. Vol. 5. Art. 13. P. 13–14.
8. См.: Беньямин В. Франц Кафка. М.: Ad Marginem, 2000.

Природа создает подобия. Вспомним хотя бы о мимикрии. Но высочайшая способность создавать подобия присуща человеку. Дар различать подобия, которым он наделен, является не чем иным, как рудиментом некогда мощного импульса: обрести подобие и в соответствии с этим вести себя. Возможно, человек не обладает ни одной значительной функцией, на которую не оказала бы решающее воздействие миметическая способность.

У этой способности есть своя история, притом как в филогенетическом, так и в онтогенетическом смысле. Онтогенетически ей научаются в игре. Детская игра сплошь пронизана миметическими способами поведения, и ее сфера отнюдь не ограничивается тем, что один человек подражает другому. Ребенок играет не только в продавца или учителя, но и в ветряную мельницу, и в железную дорогу⁹.

Тема игры — одна из важнейших для Бенямина¹⁰, и особое внимание комментаторов привлекает фрагмент из второго варианта эссе о произведении искусства¹¹, не попавший в финальную версию. Здесь Беньямин проводит различие между двумя типами технологии. Первая технология, восходящая к магическим и *ритуальным* практикам (то есть к области, где миметическая способность изначально реализовывалась наиболее полно¹²), обеспечивает вечное воспроизводство порядка; она направлена на человека и его окружение и стремится извлечь из его существования максимум пользы — кульминацией такой технологии для Бенямина выступает жертвоприношение. Вторая технология, напротив, стремится освободиться от эксплуатации человека; в качестве иллюстрации Беньямин приводит радиоуправляемый самолет. В отличие

9. Он же. О миметической способности // Он же. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. С. 171.

10. О рефлексии Бенямина на тему игры, в том числе в контексте его эстетических расхождений с Адорно, см.: *Hansen M. Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*. Berkeley, CA: University of California Press, 2012. P. 183–204. Что касается концептуализации мимесиса в работах Бенямина, то подробнее о ее вариациях см.: *Зенкин С. Н. Беньямин, Бодлер и мимесис* // Шарль Бодлер & Вальтер Беньямин: Политика & Эстетика: Коллективная монография / Отв. ред. С. Л. Фокин. М.: НЛЮ, 2015. С. 9–20.

11. *Benjamin W. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility. Second Version* // *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*. Cambridge; L.: The Belknap Press of Harvard University Press, 2008. P. 26–27.

12. Беньямин В. Учение о подобии // Он же. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. С. 165–166.

от первой, вторая технология связана не с вечностью, а с дискретностью времени и проективностью — она существует благодаря возобновляющимся сериям тестов и экспериментов; ее возникновение Беньямин возводит к способности человека дистанцироваться от природы, выражающейся в первую очередь в *игре*¹³. Любое произведение искусства, заключает он, есть диалектическое единство обеих технологий, единство серьезности и игры, порядка и свободы, но именно вторая из них высвобождает производительные силы и обеспечивает *политический* потенциал искусства.

Как пишет Сьюзан Бак-Морсс, в детском игровом сознании Беньямин обнаружил

... ту неразрывную связь между восприятием и действием, которая отличала революционное сознание взрослых. Связь эта не была каузальной в бихевиористском смысле стимул-реакции. Напротив, это была активная, творческая форма мимесиса, подразумевающая способность создавать соотношения посредством спонтанной фантазии¹⁴.

Так, в «Картинах для размышлений» Беньямин описывает ассоциативную словесную игру и отмечает, что именно детям удастся играть в нее с наибольшим успехом, поскольку «слова для них как пещеры, между которыми существуют странные связи»¹⁵. Фразы, которые дети создают в игре, продолжает он, наиболее похожи на священные тексты. Игра, таким образом, *одновременно* и отличается от ритуальной практики, и уподобляется ей; она возвращает миметической способности силу, утрачиваемую, когда установленные связи поддерживаются одним лишь голым повторением. Как и в ритуале, в игре мы усматриваем подобия и связываем вещи, но всякий раз не просто заново, а *по-другому*. Повторяя за повторением, игра высвобождает миметическую способность из пут ее самой.

13. Ирония Кафки: функционирование чудовищной карательной машины из новеллы «В исправительной колонии» (*In der Strafkolonie*), которая эмансипирована от человеческого и «работает и говорит сама за себя», попадая тем самым под беняминовское определение второй технологии, он описывает именно как *Spiel*, то есть игру или представление: *Und nun beginnt das Spiel* («Тут-то и начинается [игра]» — слово в скобках к переводу Соломона Апта добавляет Подорога, см.: *Подорога В.* Указ. соч. С. 212).

14. Buck-Morss S. The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin & The Arcades Project. Cambridge, MA: MIT Press, 1989. P. 263.

15. Беньямин В. Озарения. М.: Мартис, 2000. С. 280.

Возвращаясь к беньяминовской цитате об игре в мельницу и железную дорогу, можно сказать, что проза Кафки легко поддается *аналогичному* описанию: в его историях герой может превратиться не только в собаку или насекомое, но и в срубленное дерево, и в мост. Наряду с Жоржем Батаем¹⁶ Беньямин был среди тех, кто усмотрел за кафковскими параболами детские желания — такие как «Желание стать индейцем» (*Wunsch, Indianer zu werden*) или поймать «Волчок» (*Der Kreisel*), — для разыгрывания которых Кафка создал свой «вселенский театр»¹⁷. В этом смысле дальнейшие заметки не являются попыткой предложить некую содержательно новую интерпретацию «Моста», чтобы в который раз продемонстрировать глубину образности Кафки. Прочтение этой притчи как *описания одной игры* лишь задает очередную читательскую задачу, предлагает стартовые условия для выявления подобий: сначала между параболой и игрой, затем между игрой и политикой.

* * *

*Я был холодным и твердым, я был мостом, я лежал над пропастью*¹⁸.

Все начинается тогда, когда мост уже есть, уже растянулся над пропастью. Первое предложение «Моста» не представляет для читателя Кафки ничего примечательного — было бы, пожалуй, странным и сомнительным, если бы история начиналась с чего-то, что напоминало бы объяснение происходящего. В безначальности начал его историй, в намеренном порывании с контекстом и требованием обусловленности наиболее эффектным образом¹⁹ являет себя принципиальная замкнутость литературного повествования, та герметичность письма Кафки, на которую постоянно обраща-

16. См.: Батай Ж. Кафка // Он же. Литература и зло. М.: МГУ, 1994. С. 104–118.

17. Беньямин В. Франц Кафка. С. 59–73; см. также рассуждение об изъавлении через игру в заметке о новелле «Новый адвокат»: Там же. С. 232.

18. Здесь и далее выделенные курсивом фрагменты новеллы приводятся по переводу Апта из издания: Кафка Ф. Процесс. Замок: [Романы]. Новеллы и притчи. Афоризмы. Письмо отцу. Завещание. М.: АСТ, 2008. С. 675–676.

19. Подорога описывает эффект этого композиционного приема так: «Чувство реального покинет в тот же миг, как только начнется повествование» (*Подорога В. Мимесис. Материалы по аналитической антропологии литературы*: В 2 т. М.: Культурная революция, 2006. Т. 1. С. 408–409).

ет внимание в своих заметках Адорно, стремясь, однако, выявить исторический характер самого этого герметизма²⁰.

В современной западной традиции осмысления игры присутствует обеспокоенность вопросом о начале с самого ее возникновения — с «Писем об эстетическом воспитании человека» Фридриха Шиллера, фиксирующего парадоксальность *перехода* к эстетическому состоянию (притом оно само есть *переходное состояние*, одним из проявлений которого является игра):

Недостаточно того, чтобы началось нечто, чего ранее не было; необходимо, чтобы прекратилось нечто, что ранее было. <...> Определение, которое человек получает благодаря ощущениям, должно быть удержано, ибо он не должен терять реальность, но вместе с тем оно должно быть уничтожено, поскольку оно есть ограничение, ибо должна наступить неограниченная определимость. Итак, задача состоит в том, чтобы в одно и то же время и уничтожить и сохранить определенность состояния...²¹

В этом смысле начала кафковских притч не просто *лишены* странности — ведь выстраиваемые им ситуации своей причудливостью ничуть не превосходят фантазмагии, что рождаются в процессе обыкновенной детской игры²², — но сами служат указаниями на то, как странное порождается через сохранение самого положения уничтоженности определенности. Они оголяют механизм перехода (не сказать — падения, провала) в эстетическое состояние, артикулируют собой условие его возможности, но, может быть, только чтобы далее лишний раз не пришлось на это *отвлекаться*.

«Я был мостом» — *что бы это ни значило*. Или: «Теперь я мост!» — объявляет (возможно, лишь в мыслях) ребенок — и что это значит, выяснится лишь дальше, в самой игре. Всякую игру, пишет Роже Кайуа, следует начинать с *условной черты* или сигнала, который сам уже непосредственно ей принадлежит: «Область игры выступает как отдельный, замкнутый, защищенный мир, как чистое пространство»²³. Тому типу игр, содержанию которых отвечает возможность превращения в мост, Кайуа дает название *tim-*

20. Адорно Т. Заметки о Кафке. С. 307 слл.

21. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собр. соч.: В 7 т. М.: Гослитиздат, 1957. Т. 6. С. 318.

22. О фантазмагорическом характере детских игровых нарративов см.: Sutton-Smith B. The Ambiguity of Play. Cambridge; L.: Harvard University Press, 2001. P. 151–172.

23. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 46.

*icry*²⁴. Если в состязательных играх (*agon*) и играх с судьбой (*alea*) человек преображает мир и тем самым ускользает от него, то в игре-мимикрии человек ускользает от мира, *делая себя другим*:

...субъект игры думает, убеждает сам себя или других, что он кто-то другой. Он на время забывает, скрывает, отбрасывает свою собственную личность и притворно приобретает чужую²⁵.

Этимологически корневая связь между мимикрией как уподоблением, превращением и притчевым письмом обнаруживается в древнегреческом слове «парабола», восходящем к глаголу *παράβλλω* — «ставить рядом», то есть сравнивать, сопоставлять одно и другое, осуществлять их взаимное наложение, проводить аналогии²⁶. Параболу делает возможным различие: нечто и *что-то еще*, ему не принадлежащее, но подобное. Притча есть *иносказание* — выбор притчевого языка, его использование на фоне языка обыкновенного всегда оказывается свидетельством, даже *доказательством* возможности говорить *по-другому*. Параболическое письмо предполагает строгое отграничение собственного пространства от всего остального, подобно «чистому пространству» игры.

До своего непосредственного начала ни параболы, ни игра не имеют ничего, что необходимым образом их обуславливает и потому требует упоминания; им ничего не должно быть предписано или предпослано, кроме них самих, поэтому в пределе они могут обойтись без каких-либо условностей — возникая из различия, они склонны ставить под вопрос и скрывать необходимость и безусловность различия²⁷. Из всех типов игр, выде-

24. Хотя в описании механизма игры-*mimicry* в «Играх и людях» Кайуа и ссылается на мимикрию насекомых, его видение миметической способности отличается от более ранней концепции, изложенной в статьях о богомоле и легендарной психастении (см.: Он же. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003. С. 52–103). В одной из сносок он признается, что прежняя концепция уже не представляется ему убедительной: «В самом деле, теперь я полагаю, что мимикрия — это не какое-то нарушение пространственного восприятия и тенденция к возврату в состояние неодушевленной материи, а эквивалент у насекомых симулятивных игр человека» (Там же. С. 58).

25. Там же. С. 57.

26. См.: Подорога В. Парабола. С. 20–22.

27. Потому та настойчивость, с которой Жак Деррида в обсуждении другой кафковской притчи атакует конвенциональные *предпосылки*, позволяющие определить текст как литературный, представляется *более чем обоснованной* (Derrida J. Before the Law // Idem. Acts of Literature. N.Y.; L.: Routledge, 1992. P. 181–221).

ленных Кайуа, мимикрия реализует эту тенденцию в наиболее чистом виде, ибо ее специфической чертой является отсутствие «постоянного подчинения императивным правилам. <...> *Mimicry* — это непрерывная выдумка»²⁸.

По эту сторону в землю вошли пальцы ног, по ту сторону — руки; я вцепился зубами в рассыпчатый суглинок. <...> Так я лежал и ждал; я поневоле должен был ждать. Не рухнув, ни один мост, коль скоро уж он воздвигнут, не перестает быть мостом.

Правила игры-мимикрии выдумываются на ходу, объясняя для самого играющего, что *значит* быть мостом²⁹. Быть мостом значит — *вот так* лежать и ждать; перестать быть мостом можно, лишь рухнув. Игра «сама полагает себе пределы и границы, она покоряется правилу, которое сама же и ставит», — пишет Ойген Финк³⁰. О соотношении игры и правил — вопросе, не менее значимом, чем проблема начала, — он рассуждает несколько двусмысленно: с одной стороны, между игрой и правилами как будто нет зазора, правила возникают в момент самополагания играющих как играющих; с другой стороны, он все же отмечает, что изобретение новых игр происходит из некоторой «спонтанной деятельности фантазии»³¹, которая лишь позднее фиксируется в договоренностях о правилах. Йохан Хёйзинга избегает этой двусмысленности *в пользу порядка*, вводя наличие правил в само определение игры³² и выписывая зловещую фигуру *шпильбрехера*, отрицателя правил и уничтожителя культуры: «Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас же рухнет. Никакой игры больше нет»³³.

28. Кайуа Р. Игры и люди. С. 60.

29. Комментаторы немецкого оригинала отмечают намеренную расшатанность кафковского вокабуляра в том, что касается подчеркивания у рассказчика качеств человека и моста: как если бы он пытался одновременно настаивать и на действительности, и на невозможности своего превращения (см.: Koelb C. The Turn of the Trope: Kafka's "Die Brücke" // *Modern Austrian Literature*. 1989. Vol. 22. № 1. P. 60).

30. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2017. С. 346.

31. Там же.

32. «Суммируя, мы можем назвать игру с точки зрения формы некоей свободной деятельностью, которая... протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами...» (Хёйзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. С. 39).

33. Там же. С. 36.

В свою очередь, Кайуа ясно разрывает вышеупомянутую связь. Правила, пишет он, становятся необходимой частью игры только тогда, когда она «приобретает институциональное существование», после чего они задним числом начинают восприниматься как часть ее природы:

Тем не менее в истоке своем игра представляет собой первозданную свободу, потребность в разрядке, одновременно развлечение и импровизацию. Эта свобода — ее неперенная движущая сила, она лежит в основе самых сложных и строго организованных форм игры³⁴.

Для обозначения этой свободы он использует термин *paidia*, подчеркивая ее детский характер³⁵, и иллюстрирует ее следующими примерами:

... котенок, путающийся в шерстяном клубке, отряхивающаяся собака, младенец, смеющийся от звука погремущки³⁶.

Это случилось как-то под вечер — был ли то первый, был ли то тысячный вечер, не знаю: мои мысли шли всегда беспорядочно и всегда по кругу.

Как и ее пространство, время игры — это некоторое дополнительное, отдельное время («интермеццо в ходе повседневной жизни», как пишет Хёйзинга³⁷), и внутри него мы не ведаем необходимости в том времени, от которого оно отделено. На страницах эссе «В Стране развлечений» Джорджо Агамбен, вторя Беньямину, рассуждает о диалектике *ритуала* и *игры* как о машине, посредством беспрестанного различения диахронического и синхронического производящей историю, или человеческое время. Ритуал и игра, пишет он, выступают как две разнонаправленные операции, осуществляемые в отношении календаря: «...ритуал фиксирует и *структурирует* календарь; игра же, напротив... изменяет и *уничтожает* его»³⁸, — так что первый и тысячный вечер оказываются в игре неразличимы. Тотализация любой из операций

34. Кайуа Р. Игры и люди. С. 64.

35. Др. греч. *paidia* образовано от *παῖς* — «дитя». См. также: Хёйзинга Й. Указ. соч. С. 60–61.

36. Кайуа Р. Игры и люди. С. 65.

37. Там же. С. 33.

38. Agamben G. In *Playland* // Idem. *Infancy and History: The Destruction of Experience*. L.: Verso, 1993. P. 69.

ведет к исчезновению истории, растворению ее в божественной вечности: в абсолютном торжестве ритуала время замораживается, и устанавливается безразличное постоянство порядка вещей; но и абсолютизация игры, в которой все структуры распадаются на множество сингулярных событий, погружает мир в безразличность безостановочной изменчивости. Событийное время игры для *играющего* движется «всегда беспорядочно и всегда по кругу», для *истории* же это время драматичных преобразований и переворотов.

...и тут я услышал человеческие шаги! <...> Расправься, мост, послужи, брус без перил, выдержи того, кто тебе доверился. Неверность его походки смягчи незаметно, но, если он зашатается, покажи ему, на что ты способен, и, как некий горный бог, швырни его на ту сторону.

Смысл того, что значит быть мостом, усложняется и конкретизируется, как только возникает идея, что возможен *переход* через мост. Первые проявления *paidia*, говорит Кайуа, не поддаются описанию, в них нет никакой стабильности и для них нет никакого подходящего языка. С возникновением конвенций, с необходимостью внутреннего регулирования происходящего в игре

...появляется удовольствие от преодоления специально создаваемой, произвольно определяемой трудности — такой, что справившийся с нею не получает никакой иной выгоды, кроме внутреннего удовлетворения от решенной задачи³⁹.

Так к веселью *paidia* прибавляется серьезность *ludus* — измерение *внутреннего порядка* и напряжения игры, сопряженное с возможностью освоить ее до степени мастерства, превратить ее в своеобразное искусство, которое можно *продемонстрировать* публично, — такое, например, как искусство «Голодаря» (*Ein Hungerkünstler*) воздерживаться от пищи. Кайуа выводит следующее уравнение: *ludus* в сочетании с мимикрией рожают театральное представление,

...где *mimicry* дисциплинируется и становится настоящим искусством с множеством конвенций, изощренных умений, тонких и сложных приемов⁴⁰.

39. Кайуа Р. Игры и люди. С. 66.

40. Там же. С. 67.

Единственный в его классификации тип игры, который стремится ускользнуть от воздействия *ludus*, — это *ilinx*, игра, основанная на стремлении к головокружению, будь то куча-мала или катание на карусели. Если их сопряжение все-таки происходит, то «игра становится уроком самообладания, трудными усилиями для сохранения хладнокровия и равновесия»⁴¹ (конечно же, описание именно таких уроков содержится во многих новеллах Кафки). Игра-*ilinx* родственна мимикрии в том, что также направлена на самого играющего, на трансформацию его состояния, и нетрудно заметить, что кафковская парабола о мосте заканчивается самым что ни на есть *головокружительным* образом.

Разговор об отношении игры к порядку должен учитывать специфическую двусмысленность понятия «правило». Можно сказать, что *paidia* после изначального разгула веселья подвергается сразу двум упорядочивающим операциям: внутреннее самоограничение *ludus* и внешнее ограничение, накладываемое требованиями календаря и ритуально повторяемого распорядка. Правила первого толка порождают традицию игры и открывают перспективу ее трансформации в искусство; правила второго — узаконивают ее и определяют границы допустимого (как в смысле времени и пространства, отведенного для игры, так и в смысле содержания разыгрываемого). Окончательное устранение свободы *paidia* в результате этого комплекса упорядочивающих операций производит на ее месте игровую и культурную *индустрию*⁴².

Он подошел, выстукал меня железным наконечником своей трости, затем поднял и поправил ею фалды моего сюртука.

Игра, хоть и требует обособленного пространства, постоянно вступает во взаимодействие с внешним миром: она подключает, вовлекает и затягивает в себя новых участников и вещи, ей прежде не принадлежавшие. Агамбен пишет:

Взгляд на мир игрушек демонстрирует, что дети, эти маленькие барахольщики рода человеческого, готовы играть с любым мусором, который им попадется, и в игре тем самым сохраняются ставшие профанными объекты и практики, которые

41. Там же. С. 68.

42. См.: Хоркхаймер М., Адорно Т. Дialeктика Просвещения. Философские фрагменты. М.; СПб.: Медиум; Ювента, 1997. С. 149–209.

уже перестали существовать [как сакральные и экономически полезные]⁴³.

В процессе воспроизводства порядка вещи подвергаются отчуждению, но для игры то, что в актуальности признано ненужным, потенциально оказывается как раз-таки наиболее подходящим — и может быть таковым именно в силу того, что, пройдя некоторый *исторический* путь, *освободилось* от требований служить и приносить пользу.

Помимо этого измерения историчности, обнаруживаемого Агамбеном в игрушках как вещах, существующих *после* собственного устаревания, они принадлежат также измерению ритуального воспроизводства, повторения наличного мира, в котором игрушка, наоборот, выступает оракулом и *предвещает* будущую взрослую жизнь. В отличие, например, от Ролана Барта, противопоставлявшего взаимодействие с миниатюрными солдатами, полицейскими, пиратами и домохозяйками свободной и не отягощенной репрезентациями детской игре⁴⁴, Кайуа рассматривает такое взаимодействие как частную и продуктивную форму игры-мимикрии наравне с теми случаями, когда ребенок работой своего тела, поведением и звуками подражает самолету или поезду⁴⁵. Но все-таки более характерный именно для игры-мимикрии способ вовлечения вещей — это маскарад. Если в повседневности наличие сюртука служит свидетельством человечности⁴⁶, то в логике игры оно оказывается не чем иным, как убедительным доказательством того, что этот человек — *действительно* мост:

43. Agamben G. Op. cit. P. 70.

44. См.: Барт Р. Игрушки // Он же. Мифологии. М.: Академический проект, 2008. С. 121–123. См. также замечание Сергея Зенкина во вступительной статье к «Играм и людям»: Зенкин С. Н. Роже Кайуа: игра, язык, сакральное // Кайуа Р. Игры и люди. С. 26–27.

45. Кайуа Р. Игры и люди. С. 59. Стоит отметить, что и в контексте данных заметок действительный статус фигур рассказчика и незнакомца из «Моста» также не имеет большого значения: и сцена, разыгранная двумя реальными игроками, и сцена, разыгранная одним с помощью игрушек, и даже сцена, разыгранная исключительно телесными и фантазийными усилиями одного, различаются по интенциям участников и символическому содержанию их действий, но не по форме и конфигурации.

46. Всегда, впрочем, недостаточным, как учит нас Декарт, ведь и в человеческую одежду «с таким же успехом могут быть облачены автоматы» (Декарт Р. Размышления о первой философии // Соч.: В 2 т. М.: Мысль, 1994. Т. 2. С. 27).

Инобытие и тайна игры вместе зримо выражаются в переодевании. «Необычность» игры достигает здесь своей высшей точки. Переодевшийся или надевший маску «играет» иное существо. Но он и «есть» это иное существо! Детский страх, необузданное веселье, священный обряд и мистическое воображение в безраздельном смещении сопутствуют всему тому, что есть маска и переодевание⁴⁷.

Тем не менее вовлечение вещей и окружающих в игру происходит благодаря все той же спонтанной движущей силе *paidia* и миметической способности — усмотрению совпадений внешних элементов с изначальной потребностью в веселье, действии и свободе. В игровом пространстве, пишет Дональд Винникотт,

...ребенок собирает объекты или явления из внешнего мира, чтобы применить их в обращении с элементами, извлеченными из своего внутреннего мира. <...> В игре ребенок манипулирует внешними явлениями для обслуживания своей мечты и вносит в выбранные внешние явления чувства и смыслы из своего воображаемого мира⁴⁸.

Стоит задаться вопросом, существует ли предзаданный предел этому вовлечению — не устанавливаемый ограничивающими правилами порядка, а тот, лимитирующий саму потенциальную мощь миметического связывания? Представляется, что эта потенция должна казаться бесконечной — по крайней мере изнутри игры. Игра стремится к тому, чтобы все возможное было соотносено с потребностью в свободе, то есть к открытости и бесконечности участия, при которых каждый играющий связан и сравним с каждым другим, иначе говоря, каждый *равен* каждому.

Он погрузил кончик в мои взъерошенные волосы и долго не вынимал его оттуда, по-видимому дико озираясь по сторонам. А потом <...> он прыгнул обеими ногами на середину моего тела.

Описанная выше тенденция к осуществлению операции выравнивания участников, посредством которой только и возможно расширение игры и вовлечение в нее, вовсе не должна создавать обманчивое впечатление, будто в игре происходит погружение в некоторое благостное состояние всеобщего признания и ее участникам должна открыться предустановленная гармония,

47. Хёйзинга Й. Указ. соч. С. 39.

48. Винникотт Д. Игра и реальность. М.: ИОИ, 2002. С. 41–42.

а само игровое пространство представляет собой потерянный рай. В неупорядоченном высвобождении *paidia* в дело вступают аспекты, на наличие которых обычно и ссылаются те, кто твердит о необходимости контроля за чужими играми: разноголосица, эротизм, разрушительность, непослушание и всяческая *ан-архия*.

Комментаторы «Моста» с уверенностью говорят о сексуализированном характере взаимодействия между героями притчи⁴⁹. В том, что игра незнакомца с тростью и волосами рассказчика действительно проникнута эротизмом, сложно сомневаться. В концепции переходных явлений Винникотта удовлетворение эротической потребности, первично носящее оральный характер, и игровое взаимодействие с объектами принадлежат одной «промежуточной зоне *непосредственного опыта*», в которой только и возможно отдохновение от работы по «сепарированию внешней и внутренней реальностей»⁵⁰. Важно добавить также, что Винникотт разрывает принятую в классическом психоанализе связь игры и мастурбации, отказывается сводить проявления игры к *аутоэротизму* — напротив, игра понимается им как измерение *открытости* опыту и коммуникации, часто рискованной, с *другими*⁵¹.

Внезапное прекращение нежности и проявление агрессии со стороны напрыгнувшего незнакомца, как бы проверяющего мост на прочность, — или способность играющего в мост удержаться в избранном положении, в соответствии с им самим поставленным условием, заставляют снова вернуться к тем описаниям, которыми Кайуа иллюстрирует разгул *paidia*:

Скаканье на месте, рисование каракулей, громкая перебранка, беспорядочный шум и гам — очевидных примеров такой зудящей потребности в движениях, красках и звуках более чем достаточно.

Эта элементарная потребность в беспокойстве и гвалте изначально проявляется в стремлении ко всему прикоснуться — схватить, попробовать на вкус и запах, а затем бросить всякий доступный предмет. Часто она становится страстью ломать и разрушать. <...> Далее возникает желание мистифицировать или дразнить людей, высовывая язык, строя гримасы, делая вид, будто трогаешь или бросаешь запретную вещь. Ребенок старает-

49. См.: Gross R. V. *Fallen Bridge, Fallen Woman, Fallen Text* // *The Literary Review*. 1983. Vol. 26. P. 577–587; Koelb C. *Op. cit.*

50. Винникотт Д. Указ. соч. С. 11.

51. Там же. С. 56–59.

ся утвердить себя, ощутить себя *причиной*, заставить обратить на себя внимание⁵².

Своими внезапными, непредписанными поступками и решениями играющий утверждает себя как причину, как единственный источник *вот этой*, здесь и сейчас явившей себя свободы — и как того, кто *способен* эту свободу освоить и задействовать по собственному усмотрению.

Кто это был? Ребенок? Видение? Разбойник с большой дороги? Самоубийца? Искуситель? Разрушитель?

В произведениях Кафки прячется немало детей, но они редко выходят на свет, поэтому у читателя может сложиться впечатление, что уж ребятишкам-то в его жутком мире делать нечего. Однако ребенок (*ein Kind*) — первое, что приходит в голову недоумевающему рассказчику, когда он, будто сочиняя считалку, пытается опознать своего обидчика; угадать, во что же играет другой, и удостовериться, не является ли тот *шпильбрехером*. Слишком уж поступок незнакомца похож на детскую проделку, которая пришлось бы по нраву, к примеру, играющим ребятишкам из новеллы «Дети на дороге» (*Kinder auf der Landstrasse*):

Останавливаемся мы перед мостиком, переброшенным через бурный ручей; те, кто убежал вперед, вернулись. Вода, омывающая корни и камни, бурлит, точно днем, не верится, что уже поздний вечер. Кое-кому не терпится залезть на перила мостика⁵³.

Затем следует предположение о нереальности оппонента, о том, что он всего лишь иллюзия⁵⁴ или греза (*ein Traum*). В этом состоит самый замечательный эпизод текстологической истории «Моста» — именно «видение» и *привиделось* Макс Броду, расшифровавшему приговоренную к уничтожению, но спасенную им рукопись друга. Мерцающее *ein Traum*, напечатанное в сборнике 1931 года и проникшее в классические переводы, редакторы критического издания начала 1990-х годов заменили на легковес-

52. Кайуа Р. Игры и люди. С. 65. Отдельно стоит отметить присутствие в этих описаниях аспекта орального удовольствия, принципиально значимого и для Винникота.

53. Цит. по: Кафка Ф. Указ. соч. С. 435.

54. Напомним саму этимологию слова «иллюзия»: оно восходит к лат. *in-ludere* (находиться в игре, «в-игрывать» в нее). См. также: Хёйзинга Й. Указ. соч. С. 37.

ное *ein Turner* — «гимнаста»; немецким студентам рассказывают об этом казусе в учебниках по литературоведению⁵⁵. Разоблаченная спустя десятилетия иллюзия — изгнанное привидение, которое тем не менее вписано в историю текста и продолжает блуждать по устаревшим, вышедшим из употребления изданиям. Теперь после предположения о ребенке мысль рассказчика *перескакивает* к гимнасту через бесплотную преграду, о существовании которой ведают лишь те, кто возится с бумажным хламом и не может не видеть неупокоенного призрака, из последних сил цепляющегося за детский образ и жаждущего продолжать играть.

Ошибку Брода можно понять — то, что за ребенком последует видение, ничуть не более странно, чем то, что сам этот неуместный ребенок стоит в начале перечисления. Их спонтанная связь, состоявшаяся благодаря первой публикации притчи, находит соответствия в других текстах Кафки — привидевшееся дитя, хулиганистый мальчик-призрак (*ein Gespenst*), навещает героя новеллы «Тоска» (*Unglücklichsein*) и вступает с ним в перепалку⁵⁶. Как пишет Агамбен, в системе ритуалов дети и призраки — фигуры *подобные*; структуралистским языком их можно описать как *нестабильные означающие*: именно для их стабилизации, успокоения или упокоения, для их перехода в мир полноценных живых или по-настоящему мертвых ритуальное упорядочивание действительности и осуществляется⁵⁷. Независимо от того, впускаем ли мы призрака в текст «Моста» или убеждаем себя в его окончательном переходе в мир мертвых⁵⁸, необходимо отметить, что гимнаст, разбойник, самоубийца и т. д. — все последующие, уже не детские роли в перечислении рассказчика предполагают конкретные, определенные функции; и все они представляются *равновозможными* и исполнимыми в рамках *разворачивающейся* игровой ситуации.

55. См.: Becker S. et al. Literaturwissenschaft. Eine Einführung: Reclams Studienbuch Germanistik. Stuttgart: Reclam, 2018. P. 13–14.

56. В ходе этой перепалки, полной взаимных обид и упреков, рассказчик говорит ребенку, в частности, следующую фразу: *Ihre Natur ist meine* — «Ваша природа — это моя природа» (цит. по: Кафка Ф. Указ. соч. С. 448).

57. Agamben G. Op. cit. P. 83–84.

58. Рассуждая о том, следует ли изгонять призраков, Деррида предлагает помыслить возможность другого экзорцизма — ведущего к их возвращению (Деррида Ж. Призраки Маркса. Государство долга, работа скорби и новый интернационал. М.: Logos-altera; Esse homo, 2006. С. 243–244). Ср. это также с его рассуждением о *революции* как о том, что должно, прервав работу скорби, позволить мертвым *играть* в живых (Там же. С. 164).

И я стал поворачиваться, чтобы увидеть его... Мост поворачивается! Не успел я повернуться, как уже рухнул.

Перечислений, гаданий, считалок оказывается недостаточно, и мост совершает переворот. Но вместе с этой *ре-волюцией* моста происходит и его коллапс. Правила игры в мост одновременно и нарушаются, и безукоризненно соблюдаются: тому, кто назвался мостом, приходится совершить переворот, поскольку как раз из-за принятого им положения моста он не видит своего обидчика; но это действие немедленно соотносится с первоначальным условием — с «я был мостом», обладающим силой перформатива. «Рассказчик здесь умирает не потому, что он по сути мост, а потому, что он *назвал* себя мостом»⁵⁹, — пишет Ребекка Шуман.

Потребность обернуться, взглянуть на положение дел, преодолеть ограничения своего положения как будто заставляет вернуться к теологическим интерпретациям Кафки, к вопросу о знании и его разрушительной силе⁶⁰. Но разве не Кафка настаивал на том, что само вопрошание, предполагающее наличие скрытого смысла или подлинного знания, и является частью механизма, скрывающего *отсутствие* тайны? Что «Экзамен» (*Die Prüfung*) выдерживает именно тот, кто даже не понимает вопросов?

Раньше я не понимал, почему не получаю ответа на свой вопрос, сегодня не понимаю, как мог я думать, что можно спрашивать⁶¹.

Что может открыться назвавшему себя мостом в момент переворота? Как указывает Финк, для игры, по крайней мере в ее творческой и фантазийной части, необходимо, чтобы играющие скрывали от себя, что именно они создали эту игру:

Созидаая игровой мир, играющие не остаются в стороне от своего создания. Они не остаются вовне, но сами вступают в игровой мир и играют там определенные роли. Внутри созданного фантазией творческого проекта игрового мира играющие маскируют себя как «творцов», некоторым образом теряются в своих созданиях, погружаются в свою роль и встречаются с партнерами по игре, которые также играют определенные роли⁶².

59. Schuman R. Kafka and Wittgenstein: The Case for an Analytic Modernism. Evanston, IL: Northwestern University Press, 2015. P. 30.

60. См.: Schepers G. Kafka's The Bridge // Humanities. 2002. Vol. 33. P. 86–87.

61. Кафка Ф. Указ. соч. С. 789.

62. Финк Е. Указ. соч. С. 348.

Обращение играющих, их рефлексия над непосредственным опытом *paidia* ведет к столкновению с шокирующей, *непредставимой* данностью самих себя — очевидностью того, что игра никак не определяется внешними причинами и позволениями, у нее нет каких-либо источников веселья, свободы и потенции к действию, кроме самого участия в игре. *Paidia* не терпит *репрезентации*, потому что в ней попросту *ничего* репрезентировать. В ней не скрывается никаких тайных знаний, никаких *arcāna*. Снова: игра есть *дополнительное* измерение и дополнительное время, которое, однако, не нуждается ни в чем основном, ни в каких основаниях.

Вспомним суждение рассказчика из начала параболы: не рухнув, невозможно перестать быть мостом. Игра, будучи событием, разрывающим повседнежное воспроизводство порядка, всегда завершается — и независимо от того, победил ли кто-то в игре и была ли в ней вообще предусмотрена возможность торжества, само завершение игры есть крах, коллапсирование ее веселого (даже если жуткого) и свободного (даже если постоянно придумывающего себе препятствия) мира. Опыты игры — это история поражений, но таких, которые не уничтожают надежду на ее возобновление, а побуждают эту надежду не оставлять, отстаивать; то есть — *комических* поражений.

* * *

В статье, посвященной одновременно интерпретации «Моста» и долгой тяжбе вокруг кафковского архива, писательница Карла Намвали Серпелл предлагает прочесть притчу как описание конфликта двух *суверенов*. Спонтанное превращение в мост, открывающее притчу, она интерпретирует как чрезвычайное положение, с помощью которого человек-мост устанавливает свою власть на определенной территории; поведение незнакомца, в свою очередь, предстает как империалистическая эксплуатация, колониальное насилие. Противостояние суверенов, страсть одного из них доминировать, а другого — знать бесконечно *обращается*, так что кажется, что из этой апории насилия невозможен выход. Поэтому, опираясь на модель *co-вместности* Жан-Люка Нанси⁶³, Намвали Серпелл предлагает рассматривать сам опыт прочтения новеллы как открывающий возможность альтернативной суверенности — динамической, преодолевающей неадекватность государственных границ и жестокость закона так же, как она пе-

63. См.: Нанси Ж.-Л. Непроизводимое сообщество. М.: Водолей, 2011. С. 159–168.

ресекает пространственно-временные ограничения, позволяя читателю встретиться с Кафкой и его текстом:

Сюжет «Моста»... противопоставляет устаревшие модели суверенности друг другу, в то время как его чтение запускает то, что Нанси называет суверенностью «со-»⁶⁴.

В конце статьи Намвали Серпелл выражает надежду, что такое понимание суверенности позволит и самого Кафку освободить от обращения с ним как с «хрупким, бледным имперским призраком»⁶⁵.

Такое прочтение параболы, без сомнения проницательное, заставляет, однако, задаться вопросом — не получается ли в таком случае, что сама притча и описанное в ней сводятся к преподаваемому уроку, полезному опыту, который должен быть особым образом прочувствован и извлечен читателем в результате этически правильного обращения с материей текста? Не превращается ли комедия, которую Аристотель и впрямь определял как подражание худшему⁶⁶, в нравоучение? Для предложенного здесь прочтения «Моста» как описания игры принципиально важно отстаивать примат текста перед читателем, объекта — перед субъектом. Как полагает Агамбен, в произведениях Кафки действительно имеет место исследование суверенности, но как раз само пространство его текстов и есть та зона, где происходит субверсия и дезактивация правовых установок, игра с правилами:

Персонажи Кафки... имеют отношение к этой призрачной фигуре права в чрезвычайном положении и стремятся, каждый следуя своей стратегии, «изучать его» и дезактивировать его, «играть» с ним.

Однажды человечество начнет играть с правом, как дети играют с вещами, вышедшими из употребления, но не для того, чтобы вернуть им их каноническое применение, а чтобы решительно освободить их от него. То, что появляется после права, является не неким присущим и исходным значением применения, предшествующего праву, а новым применением, которое рождается лишь после него⁶⁷.

64. *Namwali Serpell C. Of Being Bridge // The Comparatist. 2012. Vol. 36. № 1. P. 15.*
65. *Ibid. P. 22.*

66. *Аристотель. Поэтика // Соч.: В 4 т. М.: Мысль, 1983. Т. 4. С. 647.*

67. *Агамбен Дж. Номо sacer. Чрезвычайное положение. М.: Европа, 2011. С. 100. См. также: Snoek A. Agamben's Joyful Kafka: Finding Freedom Beyond Subordination. N.Y.: Bloomsbury Academic, 2012. P. 47–52.*

Для теоретиков суверенитета, таких как Карл Шмитт, игра не имеет отношения к политике, противопоставляется ей как серьезному обороту дел, а если и допускается, то в прагматической форме политеса, придворных игр⁶⁸. Отождествление спонтанности и произвольности суверенного решения со спонтанностью и произвольностью, царящими в *paidia*, ведет лишь к тому, что игру приходится рассматривать как подготовку к управлению одних и послушанию других; к тому, что всякий ребенок, объявивший себя правителем волшебной страны, предстанет доморощенным диктатором. И тогда в очередной раз все связанные с игрой вопросы будут подчинены одному беспокойству: как же наиболее эффективно ее ограничить во имя порядка и мира? Значит ли это, что игра и политика действительно несоотносимы? Только в том случае, если мы саму политику сводим к области суверенных решений и управлению, не можем или не желаем допускать, что опыт *авто-номии* и непредписанного действия не требует контролирующего наблюдения и институционального гаранта.

Предлагая свое определение *демократической* политики, то есть политики тех, за кем вообще не предполагается права властвовать и управлять, Жак Рансьер обращается к аристотелевскому определению добродетельного гражданина как способного «и властвовать, и подчиняться»⁶⁹ и предлагает трактовать его как парадокс: факт властвования и подвластности в этой формуле описывает *единый акт*. Следовательно, речь идет

...о бытии или существе, которое в одно и то же время является и агентом некоего действия, и материей, на которую это действие воздействует⁷⁰.

Если такова элементарная формула политики, то ее субъект не является сувереном, ибо не предпослан ей — он не реализует и не диктует политику, но лишь выступает ее функциональным оператором. А поскольку таким образом понятая политика не предполагает никого, в отношении кого бы осуществлялось властвование, кроме самих властвующих, то единственной опера-

68. См. объемную шмиттовскую ссылку к «Понятию политического» о развлечении и играх: Шмитт К. Понятие политического. СПб.: Наука, 2016. С. 401–402. См. также агамбеновскую «Заметку о войне, игре и враге»: Агамбен Дж. Stasis. Гражданская война как политическая парадигма. Номо сасер, II, 2. СПб.: Владимир Даль, 2021. С. 90–126.

69. Аристотель. Политика // Соч. Т. 4. С. 451.

70. Рансьер Ж. Десять тезисов о политике // Он же. На краю политического. М.: Праксис, 2006. С. 198.

цией, которая осуществляется посредством политического субъекта, будет удостоверение наличного *здесь и сейчас* безусловного равенства — равенства каждого любому другому.

Акты такой верификации носят *эстетический* характер — в том смысле, что они принадлежат области чувственного: видимого и высказываемого; Рансьер описывает их как непредсказуемую *игру* связывания и разделения, в которой дает о себе знать

...способность каждого и каждой по-своему переводить то, что он или она чувствует, связывать это с каким-то особенным интеллектуальным приключением, которое делает их похожими на всех остальных, при том что само это приключение не походит ни на какое другое...⁷¹

...иными словами, способность выявлять соотношения и подобия, конституирующие опыт как собственный и как общий⁷². Политика в понимании Рансьера выступает как *ничем не обоснованное*, исключительное измерение человеческой коллективности, противостоящее полиции как системе *упорядочивающих* операций, подсчета и распределения. Их соотношение иллюстрируется двусмысленностью понятия «разделение чувственного» (*le partage du sensible*)⁷³: механизмы полиции беспрестанно *разделяют*, в смысле распределяют, делят на части то, что должны ощущать те или иные индивиды; операции политики *нарушают* функционирование этих механизмов, демонстрируя, что индивиды *разделяют* одно чувственное пространство, переживают опыт наравне с другими, присутствуют рядом, будучи неучтенными:

Политическая деятельность перемещает какое-то тело с того места, что было ему предписано, или меняет предназначение какого-то места; она заставляет увидеть то, видению чего не было места, заставляет расслышать речь там, где было место только шуму, услышать как речь то, что слышалось только как шум⁷⁴.

71. Он же. Эмансипированный зритель. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2018. С. 19.

72. Характеристика этой способности как миметической опущена исключительно потому, что в своем анализе режимов искусства Рансьер разводит подобие и мимесис, понимая под последним уже полицейский принцип «кодификации и распределения сходств» (Он же. Разделя чувственное. СПб.: ЕУСПб, 2007. С. 238).

73. Он же. Несогласие: Политика и философия. СПб.: Machina, 2013. С. 51–53.

74. Там же. С. 57.

Такое описание политики обнаруживает существенные сходства с игрой, какой она была представлена во время нашей прогулки по «Мосту» Кафки. Оба феномена имеют дело с самообоснованием и самополаганием, в котором участникам открывается возможность быть не теми, кем их определяет наличный порядок, и действовать не так, как этот порядок предписывает. Оба конфигурируют отдельное от сферы воспроизводства пространство, в котором отрицается принуждение, кроме такого, которое выбирают для себя сами участники⁷⁵. Оба существуют локально и краткомерно, вне институтов и репрезентаций, но их завершение, даже если считать его поражением, всегда свидетельствует о возможности нового события, новой актуализации потенции к свободе и равенству. Ни в коем случае не будучи тождественными, игра и демократическая политика суть две области, в которых способность связывания и соотнесения интенсивно задействована и направлена на преобразование порядка вещей.

Конечно же, все сказанное выше не может избежать напрашивающихся упреков в своеобразной «эстетизации» политики; критицизме, фетишизирующем политические неудачи; пессимизме, отрицающем возможность представить и установить истинный порядок коллективной жизни. Но настаивание на принципиальной значимости пространств игры и политики даже тогда, когда последнее кажется схлопнувшимся, не следует принимать за наивность или отчаяние перед перспективой исторических трансформаций. Нашу современность характеризуют конспирологический цинизм и геополитическое галлюцинирование, для которых безусловность политического равенства представляется фантастической идеей, и экспансия индустрии, стремящаяся подчинить освобождающую спонтанность *paidia* извлечению прибавочной стоимости. Абсолютизация порядка в сфере государственного управления, наделяющая властные институты беспрецедентными возможностями контроля за гражданами, соседствует сегодня с разрушительной абсолютизацией игры в экономической сфере, зависящей от финансовых спекуляций и безостановочного потребления. Пространства игры и политики не являются чем-то по умолчанию сохранным и уж тем более чем-то, что отвлекает мысль от более серьезных и насущных проблем. Как воз-

75. «Всякая Игра, — пишет Хёйзинга, — есть прежде всего и в первую очередь *свободное действие*. Игра по принуждению уже более не игра. Разве что — вынужденное воспроизведение игры» (Хёйзинга Й. Указ. соч. С. 31).

можно отстаивать и задействовать их — и есть наша насущная проблема, требующая от мысли с предельным вниманием и всей серьезностью отнестись к тому, на каких условиях разыгрывается и кого еще может в себя вовлечь наша общая комедия поражений.

Библиография

- Агамбен Дж. Homo sacer. Чрезвычайное положение. М.: Европа, 2011.
- Агамбен Дж. Stasis. Гражданская война как политическая парадигма. Homo sacer, II, 2. СПб.: Владимир Даль, 2021.
- Адорно Т. Заметки о Кафке // Кафка Ф. Процесс. СПб.: Амфора, 2000. С. 297–331.
- Адорно Т. Эстетическая теория. М.: Республика, 2001.
- Аристотель. Политика // Соч.: В 4 т. М.: Мысль, 1983. Т. 4. С. 375–644.
- Аристотель. Поэтика // Соч.: В 4 т. М.: Мысль, 1983. Т. 4. С. 645–680.
- Барт Р. Игрушки // Он же. Мифологии. М.: Академический проект, 2008. С. 121–123.
- Батай Ж. Кафка // Он же. Литература и зло. М.: МГУ, 1994. С. 104–118.
- Беньямин В. О миметической способности // Он же. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. С. 171–187.
- Беньямин В. Озарения. М.: Мартис, 2000.
- Беньямин В. Учение о подобии // Он же. Учение о подобии. Медиаэстетические произведения. М.: РГГУ, 2012. С. 164–170.
- Беньямин В. Франц Кафка. М.: Ad Marginem, 2000.
- Винникотт Д. Игра и реальность. М.: ИОИ, 2002.
- Декарт Р. Размышления о первой философии // Соч.: В 2 т. М.: Мысль, 1994. Т. 2. С. 3–72.
- Делёз Ж. Критика и клиника. СПб.: Machina, 2002.
- Делёз Ж., Гваттари Ф. Кафка: за малую литературу. М.: ИОИ, 2015.
- Деррида Ж. Призраки Маркса. Государство долга, работа скорби и новый интернационал. М.: Logos-altera; Esse homo, 2006.
- Зенкин С. Н. Беньямин, Бодлер и мимесис // Шарль Бодлер & Вальтер Беньямин: Политика & Эстетика: Коллективная монография / Отв. ред. С. Л. Фокин. М.: НЛО, 2015. С. 9–20.
- Зенкин С. Н. Роже Кайуа: игра, язык, сакральное // Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. С. 7–30.
- Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007.
- Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003.
- Камю А. Надежда и абсурд в творчестве Франца Кафки // Он же. Бунтующий человек: Философия. Политика. Искусство. М.: Политиздат, 1990. С. 93–100.
- Кафка Ф. Процесс. Замок: [Романы]. Новеллы и притчи. Афоризмы. Письмо отцу. Завещание. М.: АСТ, 2008.
- Нанси Ж.-Л. Непроизводимое сообщество. М.: Водолей, 2011.
- Подорога В. Мимесис. Материалы по аналитической антропологии литературы: В 2 т. М.: Культурная революция, 2006. Т. 1.
- Подорога В. Парабола. Франц Кафка и конструкция сновидения. М.: Институт философии РАН; Культурная революция, 2020.
- Рансьер Ж. Десять тезисов о политике // Он же. На краю политического. М.: Праксис, 2006. С. 193–221.

- Рансьер Ж. Несогласие: Политика и философия. СПб.: Machina, 2013.
- Рансьер Ж. Разделяя чувственное. СПб.: ЕУСПб, 2007.
- Рансьер Ж. Эмансипированный зритель. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2018.
- Тимофеева О. В. Произведение-сновидение Кафки в интерпретации В. А. Подороги // Новое литературное обозрение. 2021. № 6 (172). С. 27–36.
- Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2017.
- Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011.
- Хоркхаймер М., Адорно Т. Диалектика Просвещения. Философские фрагменты. М.; СПб.: Медиум; Ювента, 1997.
- Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собр. соч.: В 7 т. М.: Гослитиздат, 1957. Т. 6. С. 251–358.
- Шмитт К. Понятие политического. СПб.: Наука, 2016.
- Agamben G. In Playland // Idem. Infancy and History: The Destruction of Experience. L.: Verso, 1993. P. 65–87.
- Becker S., Hummel C., Sander G. Literaturwissenschaft. Eine Einführung: Reclams Studienbuch Germanistik. Stuttgart: Reclam, 2018.
- Benjamin W. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility. Second Version // The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media. Cambridge; L.: The Belknap Press of Harvard University Press, 2008. P. 19–55.
- Buck-Morss S. The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin & The Arcades Project. Cambridge, MA: MIT Press, 1989.
- Derrida J. Before the Law // Idem. Acts of Literature. N.Y.; L.: Routledge, 1992. P. 181–221.
- Gross R. V. Fallen Bridge, Fallen Woman, Fallen Text // The Literary Review. 1983. Vol. 26. P. 577–587.
- Hansen M. Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno. Berkeley, CA: University of California Press, 2012.
- Koelb C. The Turn of the Trope: Kafka's "Die Brücke" // Modern Austrian Literature. 1989. Vol. 22. № 1. P. 57–70.
- Mishara A. L. Kafka, Paranoid Doubles and the Brain: Hypnagogic vs. Hyper-reflexive Models of Disrupted Self in Neuropsychiatric Disorders and Anomalous Conscious States // Philosophy, Ethics, and Humanities in Medicine. 2010. Vol. 5. Art. 13.
- Namwali Serpell C. Of Being Bridge // The Comparatist. 2012. Vol. 36. № 1. P. 4–23.
- Schepers G. Kafka's The Bridge // Humanities. 2002. Vol. 33. P. 77–87.
- Schuman R. Kafka and Wittgenstein: The Case for an Analytic Modernism. Evanston, IL: Northwestern University Press, 2015.
- Snoek A. Agamben's Joyful Kafka: Finding Freedom Beyond Subordination. N.Y.: Bloomsbury Academic, 2012.
- Spahr B. L. Franz Kafka: The Bridge and the Abyss // Modern Fiction Studies. 1962. № 8. P. 3–15.
- Sutton-Smith B. The Ambiguity of Play. Cambridge; L.: Harvard University Press, 2001.

ARTEM SEREBRYAKOV. National Research University Higher School of Economics (HSE University), St. Petersburg, Russia, aserebryakov@eu.spb.ru.

Keywords: childhood; play; ritual; mimicry; mimesis; transition; parable; politics; Franz Kafka.

The article proposes a reading of Franz Kafka's parable *The Bridge*, in which the narrator's transformations into a bridge and his conflict with a stranger are treated as descriptions of play interactions. Based on the works of Walter Benjamin, Roger Caillois, Johan Huizinga, Eugen Fink, Donald Winnicott, Giorgio Agamben and other theorists, the main properties of play and its relationship with operations belonging to the sphere of ritual that organize and regulate reality are demonstrated through the examples from the short story. Play as a spontaneous activity (*paidia*) is configured through separation from everyday routine and creation of independent time and space where gratuitous freedom of the participants is affirmed. In the course of its unfolding, the impulse of spontaneous gaiety is transformed, producing the rules and conditions for the continuation of play, but at the same time also being confronted with external regulation.

Particular emphasis in the article is placed on the specifics of the mimicry play and its connection with the mimetic faculty — the creation of connections between things, the establishment of similarities and relationships. Mimicry, like the one that allows the narrator of Kafka's novella to appear as a bridge, implies the transformation of the player herself, of becoming the other, while the role chosen by the player is not determined and not regulated from outside. As an eventful and localized practice, play inevitably ends and the world of fun and spontaneous action collapses. However, this defeat implies the hope of a renewal of play and the knowledge that in our experience there is a possibility for something fundamentally different. At the end of the article the author suggests to compare the philosophical descriptions of play with the concept of democratic politics by Jacques Rancière. Play and politics of the powerless can be seen as structurally similar, though not identical, phenomena in which the mimetic faculty is directed towards transforming the order of things.

DOI: 10.17323/0869-5377-2024-5-13-37

References

- Adorno Th. *Esteticheskaia teoriia* [Ästhetische Theorie], Moscow, Respublika, 2001.
 Adorno Th. Zametki o Kafke [Aufzeichnungen zu Kafka]. In: Kafka F. *Protsess* [Der Prozeß], St. Petersburg, Amphora, 2000, pp. 297–331.
 Agamben G. *Homo sacer. Chrezvychainoe polozenie* [Stato di eccezione. Homo sacer], Moscow, Europe, 2011.
 Agamben G. In Playland. *Infancy and History: The Destruction of Experience*, London, Verso, 1993, pp. 65–87.
 Agamben G. *Stasis. Grazhdanskaia voina kak politicheskaia paradigma. Homo sacer, II, 2*. [Stasis. La guerra civile come paradigma politico. Homo sacer, II, 2], St. Petersburg, Vladimir Dal', 2021.
 Aristotle. *Poetika* [Poetics]. *Soch.: V 4 t.* [Works: In 4 vols], Moscow, Mysl', 1983, vol. 4, pp. 645–680.
 Aristotle. *Politika* [Politics]. *Soch.: V 4 t.* [Works: In 4 vols], Moscow, Mysl', 1983, vol. 4, pp. 375–644.

- Barthes R. Igrushki [Jouets]. *Mifologii* [Mythologies], Moscow, Academic Project, 2008, pp. 121–123.
- Bataille G. Kafka [Kafka]. *Literatura i zlo* [La Littérature et le Mal], Moscow, Moscow University Press, 1994, pp. 104–118.
- Becker S., Hummel C., Sander G. *Literaturwissenschaft. Eine Einführung: Reclams Studienbuch Germanistik*, Stuttgart, Reclam, 2018.
- Benjamin W. *Frants Kafka* [Franz Kafka], Moscow, Ad Marginem, 2000.
- Benjamin W. O mimeticheskoi sposobnosti [Über das mimetische Vermögen]. *Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniia* [Doctrine of the Similar. Media Aesthetic Works], Moscow, RSUH Press, 2012, pp. 171–187.
- Benjamin W. *Ozarenii* [Illuminationen], Moscow, Martis, 2000.
- Benjamin W. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility. Second Version. *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, Cambridge, London, The Belknap Press of Harvard University Press, 2008, pp. 19–55.
- Benjamin W. Uchenie o podobii [Lehre vom Ähnlichen]. *Uchenie o podobii. Mediaesteticheskie proizvedeniia* [Doctrine of the Similar. Media Aesthetic Works], Moscow, RSUH Press, 2012, pp. 164–170.
- Buck-Morss S. *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin & The Arcades Project*, Cambridge, MA, MIT Press, 1989.
- Caillois R. *Igry i liudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Les jeux et les hommes], Moscow, OGI, 2007.
- Caillois R. *Mif i chelovek. Chelovek i sakral'noe* [Le mythe et l'homme. L'Homme et le sacré], Moscow, OGI, 2003.
- Camus A. Nadezhda i absurd v tvorchestve Frantsa Kafki [L'Espoir et l'Absurde dans l'œuvre de Franz Kafka]. *Buntuiushchii chelovek: Filosofii. Politika. Iskusstvo* [L'Homme révolté], Moscow, Politizdat, 1990, pp. 93–100.
- Deleuze G. *Kritika i klinika* [Critique et clinique], St. Petersburg, Machina, 2002.
- Deleuze G., Guattari F. *Kafka: za maluiu literaturu* [Kafka. Pour une littérature mineure], Moscow, Institute for General Humanitarian Studies, 2015.
- Derrida J. Before the Law. *Acts of Literature*, New York, London, Routledge, 1992, pp. 181–221.
- Derrida J. *Prizraki Marksa. Gosudarstvo dolga, rabota skorbi i novyi internatsional* [Spectres de Marx: l'état de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale], Moscow, Logos-altera, Ecce homo, 2006.
- Descartes R. Razmyshleniia o pervoi filosofii [Meditationes de prima philosophia]. *Soch.: V 2 t.* [Works: In 2 vols], Moscow, Mysl', 1994, vol. 2, pp. 3–72.
- Fink E. *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiia* [Grundphänomene des menschlichen Daseins], Moscow, Kanon+ ROOI "Reabilitatsiia", 2017.
- Gross R. V. Fallen Bridge, Fallen Woman, Fallen Text. *The Literary Review*, 1983, vol. 26, pp. 577–587.
- Hansen M. *Cinema and Experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*, Berkeley, CA, University of California Press, 2012.
- Horkheimer M., Adorno Th. *Dialektika Prosveshcheniia. Filosofskie fragmenty* [Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente], Moscow, St. Petersburg, Medium, Iuventa, 1997.
- Huizinga J. *Homo ludens. Chelovek igraushchii* [Homo ludens. Playing Man], Moscow, Ivan Limbakh Publishing House, 2011.
- Kafka F. *Protseess. Zamok: [Romany]. Novelly i pritchi. Aforizmy. Pis'mo ottsu. Zaveshchanie* [Process. The Castle: [Novels]. Novels and parables. Aphorisms. Letter to My Father. Testament], Moscow, AST, 2008.

- Koelb C. The Turn of the Trope: Kafka's "Die Brücke". *Modern Austrian Literature*, 1989, vol. 22, no. 1, pp. 57–70.
- Mishara A. L. Kafka, Paranoic Doubles and the Brain: Hypnagogic vs. Hyper-reflexive Models of Disrupted Self in Neuropsychiatric Disorders and Anomalous Conscious States. *Philosophy, Ethics, and Humanities in Medicine*, 2010, vol. 5, art. 13.
- Namwali Serpell C. Of Being Bridge. *The Comparatist*, 2012, vol. 36, no. 1, pp. 4–23.
- Nancy J.-L. *Neproizvodimoe soobshchestvo* [La Communauté désœuvrée], Moscow, Vodolei, 2011.
- Podoroga V. *Mimesis. Materialy po analiticheskoi antropologii literatury: V 2 t.* [Mimesis. The Analytic Anthropology of Literature: In 2 vols], Moscow, Cultural revolution, 2006, vol. 1.
- Podoroga V. *Parabola. Frants Kafka i konstruktivnaia snovideniia* [Parabola. Franz Kafka and the Construction of Dreams], Moscow, IPhRAS Publishers, Cultural revolution, 2020.
- Rancière J. Desiat' tezisev o politike [Ten Theses on Politics]. *Na kraiu politicheskogo* [Aux bords du politique], Moscow, Praxis, 2006, pp. 193–221.
- Rancière J. *Emansipirovannyi zritel* [Le Spectateur émancipé], Nizhnyi Novgorod, Krasnaia lastochka, 2018.
- Rancière J. *Nesoglasie: Politika i filosofii* [La Mésentente: Politique et philosophie], St. Petersburg, Machina, 2013.
- Rancière J. *Razdeliia chuvstvennoe* [Le partage du sensible], St. Petersburg, EUPRESS, 2007.
- Schepers G. Kafka's The Bridge. *Humanities*, 2002, vol. 33, pp. 77–87.
- Schiller F. Pis'ma ob esteticheskom vospitanii cheloveka [Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen]. *Sobr. soch.: V 7 t.* [Works: In 7 vols], Moscow, Gosudarstvennoe izdatel'stvo khudozhestvennoi literatury, 1957, vol. 6, pp. 251–358.
- Schmitt C. *Poniatie politicheskogo* [Der Begriff Des Politischen], St. Petersburg, Nauka, 2016.
- Schuman R. *Kafka and Wittgenstein: The Case for an Analytic Modernism*, Evanston, IL, Northwestern University Press, 2015.
- Snoek A. *Agamben's Joyful Kafka: Finding Freedom Beyond Subordination*, New York, Bloomsbury Academic, 2012.
- Spahr B. L. Franz Kafka: The Bridge and the Abyss. *Modern Fiction Studies*, 1962, no. 8, pp. 3–15.
- Sutton-Smith B. *The Ambiguity of Play*, Cambridge, London, Harvard University Press, 2001.
- Timofeeva O. V. Proizvedenie-snovidenie Kafki v interpretatsii V. A. Podorogi [Kafka's Dream Work in Valery Podoroga's Interpretation]. *New Literary Observer*, 2021, no. 6 (172), pp. 27–36.
- Winnicott D. *Igra i real'nost'* [Playing and Reality], Moscow, Institute for General Humanitarian Studies, 2002.
- Zenkin S. N. Ben'iamin, Bodler i mimesis [Benjamin, Baudelaire and mimesis]. *Sharl' Bodler & Val'ter Ben'iamin: Politika & Estetika: Kollektivnaia monografiia* [Charles Baudelaire & Walter Benjamin: Politics & Aesthetics: A Collective Monograph] (ed. S. L. Fokin), Moscow, New Literary Observer, 2015, pp. 9–20.
- Zenkin S. N. Rozhe Kaiua: igra, iazyk, sakral'noe [Roger Caillois: Play, Language, the Sacred]. In: Caillois R. *Igry i liudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury* [Les jeux et les hommes], Moscow, OGI, 2007, pp. 7–30.