

их авторы воплощали самые разные идеи. Показаны архитектурные приёмы, с помощью которых эти идеи были осуществлены. На примере крупных зарубежных музейных проектов автор пытается выявить взаимосвязь между пространственной организацией музейных зданий и социальными функциями, которые выполняют музеи.

SUMMARY

The article is devoted to the analysis of the evolution of museum building architectural image underway in Europe and the United States during the XIX – early XXI centuries. During this time, the classic ‘museumtemple’ was replaced by dozens of various buildings, through which their authors represented a variety of ideas. The architectural techniques by which these ideas were brought to life are investigated. On the example of major museum projects, an author has tried to identify the relationship between the spatial organization of museum buildings and the social functions performed by museums.

Ефремова И. В.

ИГРА КАК СТРУКТУРНО-СМЫСЛОВОЙ ОСТОВ БАЛА

Белорусский государственный университет культуры и искусств

(Поступила в редакцию 21.10. 2021)

Одним из важных концептов бала как социохудожественного феномена, наряду с искусством, является игра. Именно благодаря игре в рамках бального мероприятия реализовывался творческий потенциал его участников, который за пределами пространственно-временного континуума бала нередко оставался невостребованным. С помощью игры (аналогично художественной лексике) на балах создавалось инобытие – особая сфера реальности, существующая одновременно с объективной и позволяющая каждому актору выстраивать собственную «бальную биографию» в соответствии с преследуемыми целями и желаниями.

Создаваемая посредством коммуникативного и художественного инструментария, бальная игра представляла собой, прежде всего, эстетико-смысловое действие, основанное на трансляции и интерпретации его участниками определённых символов. Используемые в соответствии с контекстом, эти символы выявляли специфику бального хронотопа, обусловленную «постановкой» одного или нескольких из четырёх основных видов игр (согласно классификации французского писателя, философа и социолога XX в. Роже Кайуа): «Агон» (игра с противником с целью выявления лучшего), «Аlea» (игра с судьбой с целью контролирования непредсказуемой реальности), «Mimicry» (игра в Другого, «надев» на себя его маску и стиль поведения, с целью симуляции реальности), «Ilinx (Vertigo)» (игра, основанная на стрем-

лении получения эффекта головокружения от экстремальных ощущений с целью нарушения стабильности восприятия действительности).

В числе символов агональных бальных игр с их ярко выраженной состязательностью (например, танцевальная программа, бильярд, шашки, шахматы), важное место занимал бальный наряд, специфические материальные предметы (бильярдный стол, шахматная или шашечная доска и т. п.), а также вербальные и невербальные знаки коммуникации, в том числе культура речи и манеры. Среди символики «Alea» с характерной для данного вида игр доминантой азартного начала и элемента случайности (например, карты, кости) выделялись ломберный стол и аксессуары в виде колоды карт или набора игральные кости. Игры «Mimicry», основанные на подражании и представленные форматом маскированных балов, включали в качестве символической атрибутики маскарадный костюм и маску, а также характерный стиль поведения изображаемого Другого. Символы игр «Ilinx (Vertigo)», представленных парными танцевальными композициями, маркировали экстремальные ощущения посредством «языка тела», а также отдельных материальных предметов, например, веера, зеркала. В рамках одного бала параллельно реализовывались «сценарии» сразу нескольких из вышеперечисленных игр – основной «Agon», а также сопутствующие ей «Alea» и «Ilinx (Vertigo)». В формате бала-маскарада доминировали «Agon» и «Mimicry».

Своеобразие бальной игры заключалось, во-первых, в её связи с искусством. В формате бала синтез игры и искусства воспринимается «как необходимое средство обращения к Другому, заставляющего людей через него войти в сообщество» [1, с. 85]. «Бальное сообщество» маркировалось с позиций: а) статуса (в соответствии с видом бала); б) особенностей игрового действия (в соответствии с типом бала). Соотношение между обозначенными позициями было различным. Чем выше социальный статус бала, тем меньшим игровым потенциалом он обладал, ибо в подобном формате «“случайные импровизированные реакции” сведены практически на нет регламентом их выражения, набором церемониальных действий» [2, с. 107]. Наибольшей игровой свободой характеризовались маскированные балы различного социального уровня, где нормативная роль этикета значительно ослаблялась.

Во-вторых, игровая специфика бальных мероприятий была связана с отсутствием в определённых видах и типах бала некоторых признаков, изначально присущих игровому действию и сформулированных Й. Хёйзингой в труде «Homo ludens. Человек играющий» [4]. В частности: а) не всякий бал представлял собой свободное действие, доставляющее удовольствие его

участникам, например, торжественно-церемониальный придворный бал назвать «свободным» действием крайне сложно, равно как и говорить, что каждый приглашённый на него гость обязательно получал от этой игры удовольствие, ибо для него присутствие на балу было работой; б) законы и обычаи повседневной жизни не имели силы лишь на балах-маскарадах и отчасти на публичных балах; на традиционных бальных мероприятиях действовала строгая социальная нормативность, закреплённая на этикетном уровне; в) всякий бал для его участников был сопряжён с определёнными меркантильными интересами и доставляемой пользой, что не соответствовало внеутилитарности и бескорыстности игрового действия.

При этом остальные признаки игры в формате бального хронотопа оставались неизменными: «выключение» из обыденности, «включённость» в игровой процесс, интерес как побудительный фактор участия в бальном действе, пространственно-временная ограниченность, процессуальность, повторяемость, наличие правил, господство порядка, эстетичность, наличие ритма и гармонии, элемента тайны. В связи с этим можно говорить о том, что бальная игра не являлась игрой в чистом виде, однако игровое начало проникало во все структурные элементы бала, превращая его в единый игровой механизм.

Важным смысловым показателем игрового механизма бала являлся «бальный код» – сущностная универсалия, отождествляемая с лексикой рассматриваемого феномена, без знания которой «войти в бальное сообщество» и быть его полноценным участником было довольно сложно. «Бальный код» представлял собой сложное полисемиотическое образование, состоящее из полифонической суммарности кодов различных видов искусства и игры, представленной материальными, а также нематериальными знаками, в том числе этикетными. Художественно-игровая семиотика способствовала установлению и реализации бальной коммуникации, состоящей из ряда коммуникативных актов (внешних – на уровне «танцор – зритель», и внутренних – на уровне «танцор – танцор», «зритель – зритель»), предполагающих транслирование информации одними коммуникантами (актерами-исполнителями, отправителями сценического текста) и её интерпретацией и оценкой другими (актерами-зрителями, получателями сценического текста). Язык бала основывался на использовании взаимодействия «лексики и синтаксиса» языков разных видов искусства и языка игры, а эффективность бальной коммуникации напрямую зависела, с одной стороны, от того, насколько понятным для

участников бала был его код, с другой – от того, насколько общим для них являлся его статусный контекст.

С точки зрения преломления на балу игровой традиции бальное мероприятие представляло собой многоуровневую структуру, в которой игровое начало пронизывало не только целостное действие, но и каждый из составляющих его композиционных элементов – танцевальный; коммуникативный; чисто игровой, представленный различными азартными и неазартными играми. Более того, в рамках танцевальной программы игровой компонент являлся основой входящего в неё отдельно взятого танца. Выступая важным фактором «ритмизации» бального действия, игра выступала одним из инструментов его упорядочивания, тем самым наделяясь важной формообразующей функцией. Каждый из уровней предполагал подготовленность участников к бальной игре, что проявлялось, с одной стороны, в знании как её общих, так и частных правил, с другой – обязательного их выполнения.

На первом уровне бал предстаёт в виде значимого события, облачённого в форму целостного художественно-игрового действия, участие в котором требовало от приглашённого эмоциональных и финансовых затрат (пошив бального наряда, покупка аксессуаров и косметических средств), а также танцевальной подготовки и этикетных навыков, особенно в области бального этикета. Становясь участником бала, человек вступал в эту игру, движимый, в одних случаях, наложенными на него двором или социальным происхождением/положением, обязательствами, которые были связаны со службой при дворе монарха либо с высоким социальным статусом индивида, принадлежащего к определённому общественному сословию, и реализовывались им в рамках аристократических (придворных или партикулярных) балов. Участие в такого рода бальных мероприятиях либо их организация были для представителя высшего общества обязанностью, уклониться от которой не представлялось возможным. В других – с желанием на время уйти от повседневных забот или обыденной скуки.

Среди генерализующих «сюжетов» бала как целостного игрового действия возможно выделить следующие:

1. Церемониальный, разработанный наиболее детально и концентрирующий внимание на венценосных персонах, выступающих в качестве главных действующих лиц бальной постановки (представлен форматом придворных церемониальных балов; разновидность игр «linox (Vertigo)»);

2. Статусный («Ярмарка тщеславия»), основанный на выявлении ранговой иерархичности в пределах одного социального круга и демонстрации его представителей, одержимых честолюбием и меркантильностью (представлен форма-

том традиционных высокостатусных бальных мероприятий – придворных и партикулярных (аристократических и буржуазных); разновидность игр «Agon»);

3. Тематический, посвящённый определённой теме – исторической (воссоздание конкретной эпохи), литературной (по мотивам популярного произведения) и другими (представлен форматом балов-маскарадов разного уровня – придворными, партикулярными и публичными; разновидность игр «Mimicry» и «Agon»).

В рамках традиционных монословных бальных мероприятий – аристократических и буржуазных – могли реализовываться частные сюжетные линии, например:

1) матримониальная, сосредоточенная на представлении и знакомстве молодых людей с целью «намёток» брачных партий, представляет разновидность игр «Ilinx (Vertigo)»;

2) премьерная, акцентирующая внимание на самопрезентации молодых людей, впервые участвующих в бальном мероприятии, и на оценке их «высшим светом» – разновидность игр «Ilinx (Vertigo)».

Бал как постановочное действие, базирующееся на игровой природе, предполагал наличие ролей и их распределение между участниками. Среди них роли:

- хозяина и хозяйки бала (на партикулярных балах);
- церемониймейстера или распорядителя бала (на бальных мероприятиях любого вида);
- дирижёра бального оркестра (на балах любого вида);
- светских сплетниц в исполнении дам почтенного возраста (на партикулярных балах – аристократических и буржуазных);
- девиц на выданье в исполнении молодых незамужних девушек (на партикулярных балах – аристократических и буржуазных);
- светских львиц в исполнении женщин, пользующихся успехом «в свете» (на партикулярных балах – аристократических и буржуазных);
- заядлых игроков в азартные игры (на балах любого вида, кроме торжественно-церемониальных придворных бальных мероприятий) и другие.

Бальной игре предшествовал своеобразный пролог в виде тщательной и продолжительной подготовки к балу его будущих участников (пошив бального наряда, покупка необходимых аксессуаров, совершенствование танцевальных навыков, повторение правил бального этикета и т. п.). После получения приглашения либо покупки билета на бал человек всецело находился во власти этого события, формируя в своем воображении сценарий собственной «бальной биографии». По окончании бального мероприятия он ещё долгое время рефлексирова-

ет на эту тему, неоднократно «проигрывая» её в своих мыслях и душе. Это «бальное послевкусие» составляет не менее своеобразный эпилог бальной игры. Собственно пролог, само бальное действие и эпилог образуют основные этапы бала как целостного игрового процесса.

Второй уровень презентует бал в виде структурно-композиционного комплекса, состоящего из константных и переменных элементов, подчиненных игровой организации. В их числе: коммуникативный, основанный на синтезе вербальных и невербальных средств общения, в том числе зашифрованный язык флирта в виде мушек, веера, цветов; «чисто» игровой, представленный различными азартными и неазартными играми, в том числе театрального плана, например, «живые картины»; концертный – выступления выдающихся исполнителей, постановки фрагментов опер и балетов.

Игровой элемент, преломляясь сквозь специфику того или иного структурного компонента бала, выступал в роли своеобразного лейтмотива, подтекст которого обуславливался особенностями определённого вида игр – состязательностью «Agon», случайностью «Alea», симуляцией «Mimicry» или головокружением «Inx (Vertigo)». Нередко обозначенный игровой элемент сводился к ухаживанию кавалера за дамой. «Игры взрослых, – отмечал Э. Фукс, – имели во все времена в большинстве случаев эротическую подкладку или, во всяком случае, в них всегда звучала эротическая нотка. Содержанием большинства игр, пользующихся симпатией взрослых, служит шутовское ухаживание друг за другом молодых людей обоего пола или процесс взаимного завоевания одного другим» [3, с. 469].

Третий уровень связан с преломлением игрового начала в каждом отдельно взятом танце, входящем в программу той или иной бальной композиции. В разные историко-культурные эпохи танцевальное «меню» балов было представлено определённым набором танцев, каждый из которых был пронизан игровыми элементами. При этом основной смысл, заключённый в танцевальной игре, сводился, прежде всего, к стилизации эротического момента, лежащего в основе всей танцевальной культуры и обуславливающего переживание сильного эмоционально-чувственного возбуждения во время исполнения как самим танцором, так и наблюдающим за ним зрителем.

По этому поводу Э. Фукс писал: «Пляска всегда была переведённой на язык стилизованного ритма эротикой. Она изображает ухаживание, отказ, обещание, исполнение обещания. Тема всех танцев – символизация одного из этих элементов или же совокупности всех элементов эротики. Существует целый ряд национальных, а также и модных танцев, изображающих в своих главных чертах,

и притом чрезвычайно прозрачно, акт любви. Достаточно указать на итальянскую тарантеллу, польскую качучу, венгерский чардаш и модный интернациональный матчиш. Все эти пляски – не что иное, как стилизованный любовный экстаз. Во время таких танцев бесчисленное множество людей наслаждаются упоением безумного сладострастия» [3, с. 473].

Общая тенденция играизации танца на протяжении всей истории развития бальной практики была связана с постепенным высвобождением «связанного» этикетными условностями эмоционально-чувственного начала, проявляющегося в количественном господстве быстрых композиций, с одной стороны, и групповых танцев с их ярко выраженным игровым характером, с другой.

Подводя итоги, обобщим:

1. Своеобразие бальной игры заключалось в её связи с искусством. Создаваемая посредством коммуникативного и художественного инструментария, бальная игра представляла собой, прежде всего, эстетико-смысловое действие, основанное на владении его акторами так называемым «бальным кодом».

2. «Бальный код» – специфическая лексика бала, основанная на полифонической суммарности кодов различных видов искусства и игры.

3. В аспекте рефракции игровой традиции бальное мероприятие представляло собой многоуровневую структуру, в которой игровое начало пронизывало не только целостное действие, но и каждый из составляющих его композиционных элементов – танцевальный, коммуникативный, чисто игровой, представленный различными азартными и неазартными играми. Выступая важным фактором «ритмизации» бального действия, игра выступала одним из инструментов его упорядочивания и тем самым наделялась важной формообразующей функцией.

Проведённый анализ игрового компонента бала доказывает выдвинутую автором статьи концепцию об игре как структурно-смысловом остоле бального мероприятия.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аронсон, О. Богема: опыт сообщества (наброски к философии асоциальности) / О. Аронсон. – М. : Прагматика культуры, 2002. – 96 с.
2. Панасюк, В. Художне та нехудожне в системі театральних комунікацій / В. Панасюк. – Харків : Акта, 2013. – 530 с.
3. Фукс, Э. Иллюстрированная история нравов. Эпоха Ренессанса / Э. Фукс ; пер. с нем. В. М. Фриче. – М. : Республика, 1993. – 511 с.
4. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга ; пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова ; коммент. Д. Э. Харитоновича. – СПб. : Азбука-Аттикус, 2019. – 400 с.

РЕЗЮМЕ

Статья посвящена выявлению роли игры как структурно-смыслового остова бала. Анализ преломления игровых элементов в формате бала позволяет трактовать бальное мероприятие как многоуровневую структуру, в которой игровое начало пронизывало не только целостное действие, но и каждый из составляющих его композиционных элементов – танцевальный; коммуникативный; чисто игровой, представленный различными азартными и неазартными играми. Благодаря этому игра наделялась важной формообразующей и смысловой функцией.

SUMMARY

The article is devoted to identifying the role of the game as the structural and semantic backbone of the ball. The analysis of the refraction of game elements in the ball format allows us to interpret the ballroom event as a multi-level structure in which the game principle permeated not only the integral action, but also each of its constituent compositional elements – dance, communicative, purely gaming (represented by various gambling and non-gambling games). Thanks to this, the game was endowed with an important formative and semantic function.

Лавыш К. А.

САМШИТОВЫЕ ГРЕБНИ ИЗ РАСКОПОК СРЕДНЕВЕКОВОГО МИНСКА

*Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы НАН Беларуси
(Поступила в редакцию 15.03.2022)*

Большинство найденных в Минске деревянных гребней сделано из самшита. Все гребни прямоугольные, двухсторонние, цельные. Подавляющее большинство гребней происходит из слоёв XIII – 1-й половины XIV в. Преобладающий орнамент – циркульный и линейный, однако есть и единичные образцы с растительным и зооморфным орнаментом. Как правило, орнамент выполнен тонкой врезанной линией, но есть один образец, в центральной части которого имеется ажурная (прорезная) розетка. Справа и слева от неё располагается циркульный орнамент, образующий розетку с крупным кругом из четырёх концентрических окружностей в центре и четырьмя маленькими кругами из концентрических окружностей по его сторонам, образуя как бы квадрат. Гребень найден в слое конца XIII в. [3, с. 142, 251, 355, табл. XXXIV] (рисунок 2).

Среди самшитовых гребней, найденных в Минске, выделяется гребень с изображением крылатого льва, украшенный резьбой с двух сторон. Он был обнаружен в слое 1-й половины XIV в. [3, с. 250, рис. 154]. Изображение на гребне ранее атрибутировалось как грифон, однако у этого фантастического существа из протом птицы только крылья, все остальные части тела принадлежат льву, что позволяет назвать его крылатым львом. В центре орнаменти-