



ИГРОВОЙ КОМПОНЕНТ В КУЛЬТУРЕ ШЛЯХТЫ БЕЛОРУССКИХ ЗЕМЕЛЬ XVII-XVIII в.

И. Г. УГЛИК

*Институт современных знаний
имени А. М. Широкова, Минск,
Республика Беларусь*

e-mail: uglikigor@gmail.com

В статье рассматривается игровой компонент в культуре шляхты белорусских земель Великого Княжества Литовского XVII-XVIII вв. Отмечается связь развития игрового начала в различных сферах жизнедеятельности шляхты с культурами барокко, рококо, а также политическим, культурно-историческим, ментальным факторами. Изучается игровой компонент в политической жизни, этикете, обычаях, обрядах, а также бытование непосредственно игровой области шляхетской культуры. Подчеркивается связь игрового начала шляхетской культуры в изучаемый период с общеевропейскими культурными тенденциями.

Ключевые термины: история, культура, барокко, игра, игровой концепт культуры, культура шляхты, история культуры Беларуси.

Игра, игровое начало активно изучаются в качестве существенного компонента человеческой культуры – как игровая основа отдельных видов культуры, так и в качестве важной культурной составляющей общества на отдельных этапах его развития¹. Историко-культурная стилистика отдельных исторических периодов соответствует семантемам игры как культурологического явления, и тогда игровое начало органически входит в культурную ткань общества, в его системообразующие признаки. К числу таких стилей принадлежит барокко, распространившееся на белорусских землях с конца XVI в. и просуществовавшее в «классическом» виде до конца XVIII в. Со второй половины XVIII в. в Беларуси получил развитие типологически близкий барокко стиль рококо. Семантические принципы культур барокко и рококо во многом основывались на игровом начале. Это проявилось в присущей этим культурам игре в интертекстуальность, склонности к знаковости, аллегории, а также символизму. В экзистенциальном плане игровое начало оформилось в барочном концепте мира как театра, а людей – актеров, играющих свои роли.

Среди жителей белорусских земель Великого Княжества Литовского шляхта как модельное сословие Речи Посполитой наиболее активно и полно аккумулировала европейскую историко-культурную стилистику, модифицируя ее в соответствии с местными особенностями. Поэтому для историко-культурной реконструкции белорусской культуры представляется продуктивным изучение игрового компонента шляхетской культуры XVII-XVIII вв., что и является целью данной статьи. Специально данный вопрос не изучался, данные о некоторых играх шляхты содержатся в работах Е. Китовича, З. Глогера.

Игровое начало все явственней проявлялось в исследуемый период в политической сфере, прежде всего – в политической борьбе, основным субъектом которой являлась обладавшая монополией на политическую деятельность шляхта. В Речи Посполитой (Польше и Великом Княжестве Литовском) внутреннее политическое противостояние не имело характера борьбы на уничтожение ясно определенного политического врага. Внутренней политике Речи Посполитой была присуща гибкая коалиционность, наличие лабильных группировок, партий, временно связывающих партнеров как внутри страны, так и за ее пределами. Интенсивная политическая жизнь, не сдерживаемая жестким политическим централизмом, являвшаяся порождением многочисленных установленных законодательно политических свобод и включавшая достаточно большое число шляхтичей, а также представителей горожан, духовенства, выступала органической составляющей общественной жизни государства в целом. Для шляхты и, особенно, магнатории участие в деятельности сеймиков и сеймов, многочисленных видов судов, партиях, узаконенных конфедерациях являлась обязательной, существенной, значительной по объему сферой жизненного проекта, его правилом. Игровой компонент проявлялся в наличии установ-

¹ Хейзинга, Йохан. «Homo ludens» («Человек играющий»). СПб., 2011.



лений, основанных на законодательстве и шляхетском этосе, корпоративном моральном кодексе – принципах шляхетской вольности и неприкосновенности личности, акцентации игрового комбинаторского начала в противовес жестокому политическому фанатизму; игровому азарту, основанном на прививавшихся с детства постулатах собственного достоинства, самореализации в общественной жизни, самоутверждения. Объективным проявлением этого было относительно небольшое число лидеров политических группировок, погибших насильственной смертью. С начала XVIII в. политическая борьба начала приобретать все более хаотический характер, политическая игра стала самодостаточным увлечением, лишенным моральных, патриотических доминант, законов, правил, что закончилось политическим фиаско – разделами Речи Посполитой.

С начала XVII в. в высших слоях европейского общества постепенно формируются основы нового этикета (*civilité*), окончательно оформившегося во второй половине XVIII в. и во многом определившие его современные нормы. Постулируемая утонченность, изысканность манер определяли игровой артистизм бытового поведения. Удобные простота и естественность стали приноситься в жертву репрессивным условиям, правилам игры этикета. Шляхтич должен был знать формы обращения к лицам разного положения, пола; особенности манеры обращения с ними, особое внимание уделялось застольному этикету. Кроме того, этикет той эпохи, формировавшийся в Европе на основе культуры французского королевского двора начиная со времени самостоятельного правления Людовика XIV, требовал естественности, непринужденности поведения, что создавало дополнительные сложности участнику этикетной игры. Игровое поведенческое поле культуры барокко органически дополняли одежда, предметы интерьера, образовывавшие сплошное полихромное экспрессивное эстетическое полотно предметной среды жилища. Его интерьер психологически коррелировал с популярными в ту эпоху игровыми жизненными проектами – приключениями, авантюрами, путешествиями².

Как уже отмечалось, в интегрирующих мировоззренческих установках барокко мир рассматривался как театр, в котором люди играли свои роли. Вместе с тем, несмотря на кажущуюся заданность жизненного пути определенной социальной ролью, та эпоха оказалась богата на яркие, неординарные судьбы, ее конец был отмечен популяризацией авантюризма. Представляется, что роль актера в таком случае в большей степени подходит той, о которой писал Ж. Делёз в позитивном плане как возможности человеку осуществить цель жизни, став актером «собственных событий — контр-осуществлением»³. Именно такую роль сыграли в своих судьбах такие разные люди, как связанный родственными узами, скорее всего, со шляхтой Берестейщины религиозный, общественно-политический деятель Афанасий Филиппович; происходивший из шляхетского рода белорусских земель Лжедимитрий I (Григорий Отрепьев), осуществившая масштабные экономические проекты Анна Катажина Радзивилл, описавшая свои путешествия и «авантюры» Саломея Пильштынова. Они вышли за пределы своих социальных ролей и успешно сыграли иные, ставшие их настоящей судьбой и позволившие им реализовать свой жизненный выбор, свою экзистенцию. Ярким примером манифестирования игрового начала в разных областях жизни может служить Кароль Радзивилл (Пане Коханку) с его подчас брутальными розыгрышами, рассказыванием необычных историй в стиле барона Мюнхаузена, переменой ориентиров в политической биографии.

Проявлением барочной игры стало распространившееся в XVIII в. в шляхетских мемуарах, диариушах (дневниках) слово «забава» (*zabawa*) для обозначения широкого круга занятий. Так назывались домашние дела, встречи гостей, чтение, писание писем, дневников, игры. Барочный концепт жизни как сна, жизни как развлечений, был обратной стороной возведенного на пьедестал культурой ренессанса могущества смерти, переходящего бытия в этом мире. Забава как игра в жизнь и с жизнью достаточно полно отражает мировоззренческую систему эпохи барокко и рококо с ее уходом от реальности через признание реального несерьезным, несущественным, превращением мира в объект для развлечений и, тем самым, дезавуирование его проблем и противоречий.

² Скрипниченко Е. М., Углик И. Г. Историко-культурная стилистика в дизайн-проектировании интерьеров: производственный практикум. Минск, 2011. С. 29, 31.

³ Делёз Ж. Логика Смысла; Фуко М. *Theatrum hilosophicum* / Пер. с фр. М.; Екатеринбург, 1998. С. 200, 201.



Элементы театральной игры со сменой ролей на социально бинарные присутствовали в увлечении магнатории, крупной шляхты пасторальностью, народной (традиционной) культурой, что находилось в русле общеевропейской тенденции, вызванной концепцией «природного человека» Ж. -Ж. Руссо. Это проявилось в организации жизни в радзивилловском имении Альбе (недалеко от г. Несвижа), где придворные жили в сельских домах, построенных в стилистике финской, польской, белорусской, немецкой народной архитектуры, занимались сельхозработами, носили похожую на крестьянскую одежду, употребляли близкую к народной пищу. Распространенными среди магнатории, крупной шляхты были обычаи подкладывать в сапоги по народному обычаю солому, употребление близких к традиционным народным кушаний.

Более выраженную популистскую направленность имела демонстрация магнаторией, крупной шляхтой близости к простой шляхте, совместное принятие пищи, в том числе, и во дворе, у общего котла с кашей. Еще одна форма культурологической игры — апелляция магнатории к шляхетской аутентике, традиции, что проявлялось в демонстративном ношении, в противовес европейской моде, традиционных для шляхты Речи Посполитой кунтуша, жупана, употреблении традиционных блюд, прежде всего, бигуса.

Манифестирование магнаторией внешней простоты, близости к шляхте имело легитимные основы, поскольку формально вся шляхта обладала одинаковыми правами; шляхетский демократизм опирался на освященные традицией, обретшие культурную сакральность лозунги равенства и свободы. Акцентация простоты стала для магнатов не только временной, наносной формой игры, это было проявление пусть достаточно реликтового, но сохранившегося в социальном сознании шляхты представления о единстве народа, государства на основе древнего строгого жизненного уклада, проявившегося в идеологии классического шляхетского сарматизма с его культом внешней бытовой непритязательности.

Параллельно со стилизацией под свое культурно-историческое прошлое с конца XVIII в. в системе классицизма получило распространение общеевропейское увлечение античностью, ее стилизационно-игровые римейки, затронувшие литературу, искусство, женскую моду, нравы, которые стали более свободными, фривольными. Центром новых культурных веяний являлось Гродно, балы и салоны которого диктовали раскованность и свободу поведения, женской одежды в греческом стиле.

Исследуемый период можно охарактеризовать как время развития театральной культуры в Европе, Великом Княжестве Литовском, что соотносилось с эпохальной идеологией жизни как театра. Кроме распространившихся со второй половины XVIII в. профессиональных магнатских театров, предназначенных для ограниченного круга зрителей, принадлежавших к магнатам и их окружению, в XVII-XVIII вв. активно действовали театры для массового зрителя — школьные (иезуитских коллегий), батлейка (кукольный театр), игрались постановки народной драмы, аудиторию которых образовывали горожане, жители местечек, а также прибывавшие в города и местечки на торги, ярмарки, большие религиозные праздники мелкие и средние шляхтичи.

Театр получил распространение не только в своем непосредственном виде. Театрализованными, паратеатральными по оформлению стали различные общественные события, семейные обряды и ритуалы, в первую очередь, связанные с религиозной обрядностью. Одним из основных постулатов католической контрреформации являлось активное использование искусства, средств художественной выразительности в религиозной деятельности. Театрализация вошла в католические праздники: мистерии ставились учащимися в зданиях коллегий, на рыночных площадях, в костелах, повсеместно распространились театрализованные религиозные шествия, среди семейных обрядов магнатов выделялась похоронная процессия, в которую включали сцены с образом Смерти.

И, наконец, в шляхетском быту все большее место занимали непосредственно различные игры. В процессе шляхетского воспитания игрушки и игры имитировали один из важнейших аспектов поведения, а именно милитаристский — детям дарили игрушечные сабли, ружья, коней. Приблизительно со второй половины XVII в. среди различных слоев шляхты и горожан получили распространение карточные игры (в первую очередь, фараон), а также кости, фишки, которые вместе с кеглями считались играми «шулерскими»,



азартными⁴. Как и в Европе, прежде всего, во Франции, карты в Короне и Литве превратились в обязательную принадлежность балов, званых застолий, просто вечернего времяпрепровождения в частных домах и общественных местах. Во второй половине XVII — начале XVIII вв. в Европе карты стали знаковой чертой досуга особ королевского круга, игра в них сделалась престижной обязанностью высшей знати, причем значительные проигрыши нужным людям использовались как своеобразная форма взятки. Большой проигрыш сам по себе способствовал формированию шляхетского имиджа, свидетельствовал о достатке. В Речи Посполитой шляхтой также проигрывались существенные суммы, образовалась профессиональная прослойка карточных шулеров. К концу XVIII в. открытая презентация карточной игры потеряла прежний модный характер, в обществе укреплялось к ней негативное отношение, тем не менее, она оставалась достаточно распространенной в домашнем быту дворян. Эта двойственность проявилась в том, что шляхетскую молодежь домашние воспитатели тайком учили игре в карты⁵. Молодежь вечерами играла в слепую бабку (участник с завязанными глазами ловил других), вопросы и ответы.

Среди распространенных игр можно отметить кегли — старинную игру горожан, солдат, ремесленников Речи Посполитой, которая в XVIII в. вошла в быт шляхетских усадеб. Во второй половине XVIII в. в усадьбах оформился комплекс для отдыха и игры, который размещался на «огороде» — расположенном поодаль, окруженном оградой, живой изгородью, боскетами участка. Пример такого огорода представляла усадьба Дедиловичи в Минском повете конца XVIII в. Огород создавался на основе регулярной планировки, с прямыми аллеями, в композиционном центре которых размещались строения для отдыха, игр. «Аркадную» аллею замыкали строения «кеглярни» (помост для пуска шаров и ящик для их хранения) с беседкой.⁶ Игнали обычно два на два или три на три, особенно важным было сбить кеглю «король»; имелись профессионалы высокого класса. В общественных местах (преимущественно питейных) игра в кегли шла на деньги, на игроков делались ставки, нередко споры игроков заканчивались сабельными боями⁷. С конца XVII в. начал распространяться бильярд, мода на него зажиточной шляхты, магнатории просуществовала до конца XIX в. (во дворцах, имениях устраивались бильярдные залы), в то время, как в Европе, в первую очередь, во Франции, увлечение бильярдом стало проходить с начала XVIII в. В домах зажиточной шляхты вместе с традиционными картами играли в шахматы, шашки⁸.

Игровое начало являлось существенным средством педагогического воздействия в образовательном процессе в коллегиумах — учебных заведениях университетского типа, где основным контингентом учащихся была шляхетская молодежь. Соревновательный, игровой момент был важнейшим методом стимулирования учащихся, поскольку физические методы наказания и принуждения в коллегиумах не практиковались, а если применялись, то крайне редко и к злостным нарушителям дисциплины. Самой массовой учебной игрой была игра в римлян и греков (*Pars Romana* и *Pars graeca*) — учащиеся разделялись на две соревнующиеся группировки, причем младшие по возрасту входили во вторую. Результаты учебы отмечались на соответствующих таблицах на стене, выигравшие вне зависимости от прежнего наименования назывались *Pars Romana*⁹.

Физические кондиции студентов развивали проходившие на большом перерыве в полдень или в свободные от учебы дни игры в мяч и бои на «пальцатах» (*palcaty*). В мяч — перевязанный нитями клубок из шерсти или пакли, обшитый кожей, — играли во дворе коллегиума или за городом вместе студенты, профессора, директора коллегиумов. Попу-

⁴ Kitowicz, Jędrzej. *Opis obyczajów w Polsce za panowania Augusta III*. Warszawa, 1985. S. 296-300.

⁵ Мальдзіц, Адам. *Як жылі нашы продкі ў XVIII ст.* Мінск, 2001. С. 265.

⁶ Национальный архив Республики Беларусь, г. Гродно. Фонд 1663. Опись 1. Дело 2710. Опись имения Дедиловичи. 1795 г. Минский уезд. Лист 21.

⁷ Kitowicz, Jędrzej. *Opis obyczajów w Polsce za panowania Augusta III*. Warszawa, 1985. S. 296-300.

⁸ Gloger, Zygmunt. *Encyklopedia staropolska ilustrowana: w 4 t. 4e wyd.* Warszawa, 1978. T. 2. S. 218.

⁹ Kitowicz, Jędrzej. *Opis obyczajów w Polsce za panowania Augusta III*. Warszawa, 1985. S. 63, 64.

¹⁰ Kitowicz, Jędrzej. *Opis obyczajów w Polsce za panowania Augusta III*. Warszawa, 1985. S. 67.



лярными среди студентов были бои на киях – «пальцатах», которые имитировали сабельные, служили средством обучения искусству фехтования. В них принимали участие даже молодые профессора (иезуиты, пиары), поединки шли даже между лекциями, до утраты последних сил, однако, благодаря мастерству участников, поразить голову, тело было сложно; отказавшийся от боя вызывал презрение всех учащих.

Это боевое начало являлось проекцией шляхетских поединков, дуэлей – игр со смертью в реальной жизни. В исследуемый период парные и групповые бои стали неотъемлемой частью шляхетской культуры, широкий диапазон поводов для вызова, и легкость и быстрота их организации придали им черты развлекательности, игры.

Официально властью поединки были запрещены, что, как ни парадоксально, стимулировало их распространение с XVIII в., поскольку опасение быть уличенным в участии и проведении поединков вынуждало желающих драться минимально упрощать подготовительную процедуру и не откладывать бой на долгое время. Дрались один на один или группами, организованными по принципу родства, приверженности объекту спора. Поводы для поединков были самые разнообразные – политические, партийные пристрастия, король и его достоинство, родовая честь, дамы. Высокий уровень владения саблей, специфика наносимых ею ран обуславливали относительно небольшую долю летальных исходов, самой серьезной травмой была отрубленная рука. Более того, игровой элемент поединков проявлялся в особом умении отсекать противнику ухо или нос – это считалось показателем виртуозного мастерства.

Вместе с тем, в отличие от некоторых других стран, в частности, Германии XIX в. и ее проникнутого корпоративным духом офицерства, шрам на лице не был знаковой принадлежностью служилого шляхтича.

Причем, как можно судить по мемуарной литературе, зажиточная шляхта, магнатория дралась на поединках даже чаще среднезажиточного и мелкого шляхтича. Возможно, это было связано с тем, что основная боевая практика средней и мелкой шляхты, составлявшей свиту магнатории, была связана с участием в вооруженных стычках на сеймах и сеймиках, других междуусобицах. С конца XVIII в. в качестве дуэльного оружия стал использоваться пистолет (это порицалось представителями старшего поколения), что снизило роль индивидуальной физической боевой подготовки и в значительной степени лишило поединки фехтовального игрового элемента.

Таким образом, игровое начало являлось существенным компонентом жизнедеятельности шляхты Великого Княжества Литовского, что находилось в контексте культурных реалий барокко и рококо.

Помимо развития непосредственно игр, игровой концепт реализовывался в многочисленных видах деятельности шляхты, в том числе, в сфере политики. Основными инспираторами игрового компонента выступали историко-культурные условия (стиль барокко), политико-правовые особенности государства, черты менталитета шляхты.

Семантической основой игрового начала была барочная мировоззренческая идеология мира как театра, а людей – актеров на его сцене.

Сформировавшиеся основы этикета Европы с его вниманием к соблюдению условностей, жесту, своеобразная поведенческая ритуалистика внесли в бытовое поведение шляхты элемент сложной и утонченной игры.

Гедонистический характер барокко и рококо способствовали распространению игрового элемента, непосредственно игр в качестве «забавы» в бытовой культуре шляхты.

Скоротечная и трагическая в своем неизбежном смертельном исходе жизнь рассматривалась человеком эпохи барокко как подиум для игры социальных ролей и странство для проникнутого гедонистическим мироощущением короткого бытия.

Эпоха Просвещения, насытившая быт интеллектуальным содержанием, привнесла в него увлечение непосредственно играми, во многом лишив поведенческую модель шляхты универсальной игровой экзистенции.



GAME COMPONENT IN CULTURE SHLYAKHTO BELARUSIAN LANDS XVII-XVIII CENTURIES

I. G. VUHLIK

*Institute of modern knowledge
by A. M. Shirokov, Minsk,
Republic of Belarus*

e-mail: ugtikigor@gmail.com

The article considers gaming component in the culture of the nobility of the Belarusian lands of the Grand Duchy of Lithuania in the XVII-XVIII. The connection between the beginning of the game in various spheres of life of the gentry with the cultures of the Baroque, Rococo, as well as political, cultural, historical, mental factors. We study the components of the game in politics, etiquette, customs, rituals, and existence of the playing area itself noble culture. Emphasizes the connection start playing noble culture during the study period with the European cultural trends.

Key terms: history, culture, baroque, game, game concept of culture, culture of the gentry, the history of Belarusian culture.