იოჰან ჰაიზინგა

(1872 - 1945) დასავლური კულტუროლოგიის და კულტურის ისტორიის ერთ-ერთი ყველაზე გამოჩენილი წარმომადგენელი. მან თავდაპირველად სახელი გაითქვა ნაშრომით „შუა საუკუნეების შემოდგომა“ (1919), რომელშიც სრულიად ახლებურად წარმოაჩინა გვიანდელი შუა საუკუნეების კულტურა და ადამიანთა ყოველდღიური ცხოვრება. „Homo ludens“ („კაცი მოთამაშე“) მისი კულტურის-ისტორიული კვლევების გარკვეულად შემაჯამებელი ნაშრომი აღმოჩნდა: ამ ნაშრომში ჰაიზინგა ამტკიცებს, რომ კულტურაში მონაწილეობს და არსებით როლს ასრულებს თამაშის ელემენტი; მეტიც, თამაშის ეს ელემენტია სწორედ კულტურის მაცოცხლებელი სული, მის გარეშე კულტურა ვერ იარსებებს, ხოლო თამაშის სულის დაკნინება კულტურის დაკნინებასაც ნიშნავს. ნაშრომი ჰოლანდიურ ენაზე გამოქვეყნდა 1938 წელს, მას შემდეგ კი მსოფლიოს ათობით ენაზე გამოვიდა და კულტუროლოგიის კლასიკად იქცა.

კაცი მოთამაშე HOMO LUDENS

((ნაწყვეტები)

იოჰან ჰაიზინგა (1872 - 1945) დასავლური კულტუროლოგიის და კულტურის ისტორიის ერთ-ერთი ყველაზე გამოჩენილი წარმომადგენელია. მან თავდაპირველად სახელი გაითქვა ნაშრომით „შუა საუკუნეების შემოდგომა“ (1919), რომელშიც სრულიად ახლებურად წარმოაჩინა გვიანდელი შუა საუკუნეების კულტურა და ადამიანთა ყოველდღიური ცხოვრება. „Homo ludens“ („კაცი მოთამაშე“) მისი კულტურის-ისტორიული კვლევების გარკვეულად შემაჯამებელი ნაშრომი აღმოჩნდა: ამ ნაშრომში ჰაიზინგა ამტკიცებს, რომ კულტურაში მონაწილეობს და არსებით როლს ასრულებს თამაშის ელემენტი; მეტიც, თამაშის ეს ელემენტია სწორედ კულტურის მაცოცხლებელი სული, მის გარეშე კულტურა ვერ იარსებებს, ხოლო თამაშის სულის დაკნინება კულტურის დაკნინებასაც ნიშნავს. ნაშრომი ჰოლანდიურ ენაზე გამოქვეყნდა 1938 წელს, მას შემდეგ კი მსოფლიოს ათობით ენაზე გამოვიდა და კულტუროლოგიის კლასიკად იქცა.

კულტურის დაკნინება - სწორედ ეს არის ის ცენტრალური პრობლემა, რაც გარეგნულად თითქოს სრულიად ნეიტრალური და აკადემიური ნაშრომის შინაგან პათოსს განსაზღვრავს. ეს პრობლემა მაშინ წმინდად თეორიული სახით კი არ იდგა, არამედ განსხეულებული იყო სრულიად კონკრეტული, მძიმე და მეტად შემაშფოთებელი სენის - ფაშიზმის - სახით. როგორც მეორე მსოფლიო ომის წინ, ისე მის შემდეგ ევროპული აზროვნების მთავარ საზრუნავად იქცა პასუხი კითხვაზე: როგორ მოხდა, რომ ევროპულ კულტურას ეს საშინელი სენი დაემართა. ჰაიზინგა ამ კითხვას პირდაპირ არ პასუხობს, და მისი ნაშრომის მაინცდამაინც ფაშიზმის რეალობასთან დაკავშირება შეიძლება ძალდატანებით პოლიტიზირებადაც ჩაითვალოს. მაგრამ მისი პესიმისტური შეხედულება თამაშის სულის დაკნინებაზე დასავლურ კულტურაში მეტად ეხმიანებოდა ფაშიზმის ფენომენით ევროპელთა შეშფოთებას. ჰაიზინგასთვის თამაში განასახიერებს თავისუფლების იმ ფერმენტს, რაც კულტურას ქმნის - ანუ ადამიანთა ცხოვრებას რაღაც უფრო მეტად აქცევს, ვიდრე თვითშენახვის, სასიცოცხლო სივრცის მოპოვებისა და გვარის გადარჩენისთვის ბრძოლაა. გადაგვარებული სახით, თამაშის სული იქცევა „პუერილიზმად“, უმწიფარი და არა შემოქმედი სულის გამოვლენად. სულის უმწიფრობასა და ფაშიზმს შორის კი პირდაპირი ხაზია. ფაშიზმი შესაძლებელი ხდება იქ, სადაც თამაშის თანმდევი თავისუფლების, სილაღის, ღირსების, პატივის, წესრიგისადმი უანგარო სწრაფვის სულისკვეთებაა დაკარგული. და პირიქით, ფაშისტური ტოტალიტარიზმი ვერ ჰგუობს და კლავს თამაშის სულის გამოვლენებს.

დაახლოებით იმ დროს თამაშის, როგორც ტოტალიტარიზმის ანტიპოდის, თემა გერმანელმა მწერალმა ჰერმან ჰესემაც განავითარა თავის უტოპიურ რომანში „მძივებით თამაში“. მაგრამ ფაშიზმი სულაც არ არის შემოქმედი სულის შემხუთველი ტოტალიტარიზმის ერთადერთი ფორმა. თავის ნაშრომში ჰაიზინგა კომუნისტურ პუერილიზმს ერთადერთი მაგალითით გადაწვდება, მაგრამ სულ არ არის გასაკვირი, რომ გვიანბრეჟნევული ხანის შედარებითი ლიბერალიზაციის პირობებში საბჭოურ ინტელექტუალთა ელიტურ წრეებშიც „თამაშობრივი“ ლიტერატურით გატაცება დაიწყო. ჰესეს რომანი სავალდებულო საკითხავი გახდა 70-იანი წლების ახალგაზრდა საბჭოთა ინტელექტუალისათვის, ამის პარალელურად კი ჰაიზინგას მოყვარულთა შესაძლოა უფრო ვიწრო, მაგრამ არანაკლებ ერთგული კასტა ჩამოყალიბდა. ლაღი, კულტურისშემოქმედი თამაშის სახე შესანიშნავ კონტრასტს ქმნიდა ბრეჟნევული სოციალიზმის მომაკვდინებელ - და მომაკვდავ - სერიოზულობასთან.

მაგრამ ადამიანის სულის მომშთობი სერიოზულობა მხოლოდ დიქტატორული რეჟიმებისთვის როდი არის დამახასიათებელი. დღევანდელი იდეალები - დემოკრატია (თუნდაც „ნამდვილი“ და „ფესვგადგმული“) ან საბაზრო ეკონომიკა (თუნდაც „პატიოსანი“ და მრავალი ადამიანისთვის კეთილდღეობის მომტანი) შეიძლება მოწყენილობისა და სულიერი სიცარიელის - ნიცშესეული „უკანასკნელი ადამიანის“ - საუფლოდ იქცეს. ძნელია წარმოისახო თანამედროვე საზოგადოების ისეთი მოდელი, სადაც თამაშის სული არ შეიძლება მაცოცხლებელ ალტერნატივად გამოჩნდეს.

რა თქმა უნდა, ჰაიზინგას წიგნიც სულაც არ არის მიბმული ანტიტოტალიტარულ ან რაიმე სხვა პოლიტიკურ კონტექსტზე - ამ ასპექტზე ყურადღების გამახვილება იქნებ მთარგმნელის პირად ახირებასაც მივაწეროთ. მეტიც - თამაშის კულტის წამოყენებაში ტოტალიტარული თუ ბურჟუაზიული სერიოზულობის სასურველ ალტერნატივად შეიძლება სულიერი ინფანტილიზმის ან უპასუხისმგებლო და უტოპიური ესთეტიზმის საწყისი დავინახოთ (შეიძლება ვიდავოთ იმაზე, რამდენად ჰქონდა თვით ჰაიზინგას გაცნობიერებული ეს საფრთხე). მაგრამ ყოველივე ეს ინტერპრეტაციის სფეროს განეკუთვნება. უპირველეს ყოვლისა, „კაცი მოთამაშე“ არის ფუნდამენტური სამეცნიერო ნაშრომი, რომელშიც მკითხველი უამრავ საინტერესოს გაიგებს მსოფლიოს სხვადასხვა ქვეყნის და ეპოქის კულტურებზე. ამავე დროს ეს არის მშვენიერი საკითხავი წიგნი, ინტელექტუალური სიამოვნების უმდიდრესი წყარო. და რაც მთავარია, წიგნი თავად არის გაჟღენთილი თამაშის შემოქმედი სულით, რომლის გამომზეურებასაც და გაგებასაც ცდილობს.

**\* \***

**\***

წიგნის ქართული თარგმანი შესრულებულია გერმანული გამოცემიდან. შემდეგ იგი შეჯერდა ინგლისურ თარგმანთან, რომელიც აგრეთვე ავტორის მონაწილეობით გაკეთდა და მასში მცირე დამატებები და შესწორებები შევიდა - ისინი ქართულ თარგმანშიც გავითვალისწინეთ. თავდაპირველად წიგნი გამოსაცემად მომზადდა მხატვრული თარგმანისა და სალიტერატურო ურთიერთობების მთავარი სარედაქციო კოლეგიის მიერ, სადაც მისი რედაქტირება მოახდინა აწ განსვენებულმა თენგიზ პატარაიამ, მაგრამ იქ მისი გამოქვეყნება ვერ მოხერხდა, ხოლო რედაქტირებული პირები დაიკარგა. წინამდებარე გამოცემისთვის წიგნის ახალი რედაქცია შესრულდა.

წინათქმა-შესავალი

რაკი ცხადი შეიქმნა, რომ ადამიანთა მოდგმას სახელი Homo Sapiens ამომწურავად ვერ განსაზღვრავს - ბოლოს და ბოლოს, არც ისე გონიერნი ვართ, როგორც XVIII საუკუნეს გულუბრყვილოდ სჯეროდა, - ჩვენი სახეობის აღსანიშნავად Homo Faber შემოიტანეს - „ადამიანი მკეთებელი“. ამ სახელს კიდევ უფრო მეტი უზუსტობა სჭირს, რადგან faber ზოგიერთი ცხოველიცაა. თამაშზეც იგივე შეიძლება ითქვას: არა ერთი ცხოველი თამაშობს. მე მაინც ვთვლი, რომ გამოთქმა Homo Ludens - „ადამიანი მოთამაშე“ - კეთებაზე არანაკლებ მნიშვნელოვან ფუნქციას გამოხატავს და ამიტომ Homo Faber-ის გვერდით იმსახურებს ადგილს.

ცნების დონეზე ჩვენი ქცევის შინაარსის განხილვა იმას აფიქრებინებს კაცს, რომ ადამიანის ყველა მოქმედება თამაშია. ასეთი მეტაფიზიკური დასკვნების მოყვარულმა ეს წიგნი აღარ უნდა წაიკითხოს. ტრადიცია ხელს არ გვიშლის, ყოველ არსებულში თამაშობრივი ფაქტორი წამოვწიოთ წინ. წლების მანძილზე სულ უფრო და უფრო მიმტკიცდებოდა რწმენა იმისა, რომ მთელი ადამიანური კულტურა თამაშში - ან როგორც თამაში - წარმოდგება და იშლება. ჩემს შრომებში ამ თვალსაზრისის კვალი 1903 წლიდან ჩანს. 1933 წელს ლაიდენის უნივერსიტეტის სარექტორო სიტყვის თემად ავიღე: Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur („კულტურაში თამაშის და სერიოზულობის საზღვრების შესახებ“ - Haarlem, Tjeenk Willink & Zoon 1933). როცა მოგვიანებით ეს სიტყვა გადავამუშავე ჯერ ციურიხსა და ვენაში (1934), შემდეგ კი ლონდონში (1937) მოხსენების წასაკითხად, სათაურად მივეცი: „კულტურის თამაშობრივი ელემენტი“ და შესაბამისად: „The Play Element of Culture“. ორივე შემთხვევაში მისწორებდნენ: „კულტურაში“, in culture. მე წინდებულებს ვშლიდი და სიტყვას ისევ ნათესაობითში ვსვამდი. მე არ მაინტერესებდა თამაშის ადგილის გარკვევა კულტურის დანარჩენ ფორმებს შორის; ჩემი ამოცანა, რაც წინამდებარე შრომის შინაარსსაც განსაზღვრავს, მდგომარეობდა იმაში, რომ თამაშის ცნება, თუ შეიძლება ასე ითქვას, კულტურის ცნებაში შემეყვანა.

თამაშის, როგორც კულტურის ფორმის, ბიოლოგიურ ფუნქციაზე აქ ლაპარაკი არ გვექნება ან, ყოველ შემთხვევაში, ამ ფუნქციას წინ არ წამოვწევთ. თამაშის შესწავლას კულტუროლოგიური აზროვნების საშუალებებით შევეცდებით. თქვენ ნახავთ, რომ არც თამაშის ფსიქოლოგიურ ინტერპრეტაციას ვიძლევი, რაც გინდა მნიშვნელოვანი იყოს ეს ასპექტი. ეთნოლოგიურ ცნებებსა და განმარტებებსაც ძალიან ძუნწად ვიყენებ, მაშინაც კი, როცა ეთნოგრაფიული ფაქტების მოხმობა მიწევს. მაგალითად, სიტყვას „მაგიური“ მხოლოდ ერთხელ შეხვდებით, ხოლო mana-ს და მისთანებს - საერთოდ ვერა. ჩემი მსჯელობა თეზისებზე რომ დამეყვანა, ერთი მათგანი ასეთ სახეს მიიღებდა: ეთნოლოგია და მისი მონათესავე მეცნიერებანი ბევრს არაფერს სძენს თამაშის ცნებას.

გამომაქვს რა საჯაროდ ჩემი წიგნი, შიში მიპყრობს, ვაითუ მასზე გაწეული დიდი შრომის მიუხედავად ბევრი რამ არასაკმარისი დასაბუთების გამო იმპროვიზაციად გამოჩნდეს-მეთქი. მაგრამ კულტურის პრობლემათა ვერც ერთი მკვლევარი ვერ ასცდება იმის აუცილებლობას, ხანდისხან მისთვის ნაკლებად ცნობილ სფეროში შეიჭრას. გამორიცხული იყო, წინასწარ ცოდნის ყველა ხარვეზი შემევსო. ამიტომ საქმე იმით გავიიოლე, რომ ცალკეულ დეტალებზე პასუხისმგებლობა ციტატებს დავაკისრე. ჩემთვის საკითხი ასე იდგა: ან მაშინვე უნდა დამეწერა, რასაც ვფიქრობდი, ან - აღარასოდეს. ჰოდა, მეც ავდექი და დავწერე.

**ლაიდენი, 15 ივნისი 1938**

თამაშის , როგორც კულტურული მოვლენის არსი

თამაში კულტურაზე ძველია; რადგან, რაც გინდა ფართე მნიშვნელობით გავიგოთ კულტურის ცნება, ის მაინც ადამიანთა საზოგადოებას გულისხმობს. ცხოველები კი ადამიანებს არ დალოდებიან, რომ მათგან თამაში ესწავლათ, დიახ, დარწმუნებით შეიძლება ითქვას, რომ ადამიანურ ცივილიზაციას თამაშის ზოგადი ცნებისთვის არსებითად არაფერი დაუმატებია. ცხოველებიც ზუსტად ადამიანთა გვარად თამაშობენ. ცხოველთა ონავრობას უკვე ახასიათებს თამაშის ყველა ძირითადი ნიშანი. საკმარისია, ცოტა ხანს თვალი ვადევნოთ ლეკვების თამაშს, რომ მათ სიანცე-ლაღობაში ყველა ეს ნიშანი შევიცნოთ. ისინი საგანგებო, ცერემონიული პოზებითა და მიხვრა-მოხვრით იწვევენ ერთმანეთს სათამაშოდ, მუდამ მკაცრად იცავენ წესს, რომ არ შეიძლება მოყვასს ყური მოაგლიჯო, თავს კი ისე აჩვენებენ, თითქოს საშინლად ცხარობენ. ყველაზე მთავარი ისაა, რომ მათთვის ყოველივე ამას აშკარად უდიდესი ხალისი და სიამოვნება მოაქვს. ერთმანეთზე შეღრენილი ლეკვების ონავრობა მხოლოდ ერთ-ერთი უმარტივესი ფორმაა ცხოველთა თამაშისა. არსებობს ბევრად მაღალი და განვითარებული ფორმები - მაყურებლისათვის განკუთვნილი ნამდვილი შეჯიბრებანი და ლამაზი სანახაობანი.

თავიდანვე უნდა აღვნიშნოთ ერთი მეტად მნიშვნელოვანი გარემოება: უკვე თავის უმარტივეს ფორმებში, თუნდაც ცხოველთა დონეზე, თამაში მეტია, ვიდრე წმინდა ფიზიოლოგიური მოვლენა ანდა ფიზიოლოგიურად განსაზღვრული ფსიქიკური რეაქცია. თამაში, როგორც ასეთი, სცილდება წმინდა ბიოლოგიური თუ წმინდა ფსიქიკური მოღვაწეობის საზღვრებს. იგი საზრისის მქონე ფუნქციაა. თამაშისას „თამაშდება“ რაღაც ისეთი, რაც აღემატება სიცოცხლის განმტკიცების ლტოლვას და თავად ანიჭებს საზრისს სასიცოცხლო მოღვაწეობას. ყოველი თამაში რაღაცას ნიშნავს. თუ აქტიურ საწყისს, თამაშის არსს რომ შეადგენს, „გონს“ ვუწოდებთ, გაზვიადება გამოგვივა; მაგრამ თუ მას „ინსტინქტად“ მოვნათლავთ, სულ არაფერს ვიტყვით. რა გზითაც გინდა წავიდეთ, ერთი მაინც ცხადია: რახან თამაში საზრისის მქონეა, მასში რაღაც არამატერიალური ელემენტიც მონაწილეობს.

**თამაში როგორც კულტურის ფაქტორი**

თუ მზერას იმაზე მივმართავთ, როგორ მჟღავნდება თამაშის ფუნქცია კულტურაში, და არა ცხოველებთან ან ბავშვებთან, შეგვიძლია თამაშის განხილვა იქიდან დავიწყოთ, სადაც ბიოლოგიას და ფსიქოლოგიას თავიანთი საქმე უკვე მომთავრებული აქვთ. თამაში კულტურაში დაგვხვდება როგორც მოცემული სიდიდე, რომელიც წინ უსწრებს კულტურას და შემდეგ თან ახლავს მას დასაბამიდან აწმყომდე. თამაში ყველგან წარმოგვიდგება როგორც ქცევის გარკვეული, „ჩვეულებრივი“ ცხოვრებისაგან განსხვავებული რაგვარობა. ჩვენ შეგვიძლია ღიად დავტოვოთ საკითხი იმის შესახებ, რამდენად ხელეწიფება მეცნიერულ ანალიზს ამ რაგვარობის რაოდენობრივ ფაქტორებზე დაყვანა. ვფიქრობთ, ის ამას ვერ ახერხებს. ჩვენთვის თავი და თავი საქმისა სწორედ ეს რაგვარობაა, რადგან სწორედ ის მიგვაჩნია არსებითად ჩვენ მიერ თამაშად წოდებული სასიცოცხლო ფორმისთვის. ჩვენ გვაინტერესებს თამაში, როგორც აქტივობის ფორმა, როგორც საზრისის მქონე ფორმა და როგორც სოციალური ფუნქცია. ჩვენ იმ ბუნებით სტიმულებს კი არ ვეძებთ, რომლებიც საზოგადოდ აპირობებენ თამაშის ფაქტს, არამედ განვიხილავთ თვითონ თამაშს მის მრავალფეროვან კონკრეტულ ფორმებში, თამაშს, როგორც სოციალურ სტრუქტურას. ჩვენ ვცდილობთ გავიგოთ თამაში მისი პირველადი მნიშვნელობით, როგორც მას თავად მოთამაშე აღიქვამს. რაკი დავინახავთ, რომ თამაში რაღაც სახეებით მანიპულირებას ეფუძნება, რომ ის სინამდვილეს სიცოცხლის მოძრავ ფორმებს უნაცვლებს და ამით მის გარდასახვას ახდენს, ჩვენ, უპირველეს ყოვლისა, თვით ამ სახეებისა და გარდასახვის ღირებულებისა და მნიშვნელობის გაგებას შევეცდებით. ჩვენ მოგვინდება თამაშის პროცესშივე დავაკვირდეთ მათი მოქმედების მექანიზმს და ამ გზით ჩავწვდეთ თამაშს, როგორც კულტურული ცხოვრების ფაქტორს,

ადამიანთა საზოგადოებისათვის ნიშნეული მოღვაწეობის ყველა ძირეული სახე იმთავითვე გამსჭვალულია თამაშით. ავიღოთ ენა, პირველი და უმაღლესი იარაღი, რასაც ადამიანი ქმნის, რათა გააგებინოს, ასწავლოს, უბრძანოს, ენა, რითაც ის განასხვავებს, საზღვრავს, ადგენს, მოკლედ - სახელს არქმევს, ესე იგი, ნივთი გონის საუფლოში აჰყავს. ენის შემოქმედი გონი მუდამ თამაშით გადადის ნივთიერიდან აზრისეულზე. რაიმე აბსტრაქტულის ყოველი გამოხატულების უკან მეტაფორა დგას, ყოველ მეტაფორაში კი სიტყვათა თამაშია შეზავებული. ასე ქმნის კაცობრიობა არსებულის საკუთარ გამოხატულებას, ასე აგებს ბუნების სამყაროს გვერდით მეორე, შეთხზულ სამყაროს. ანდა, ავიღოთ მითოსი. ესეც არსებულის სახოვანი წარმოდგენაა, ოღონდ ცალკეულ სიტყვასთან შედარებით შემდგომ დამუშავებული: მითოსის მეშვეობით უადრესი ადამიანი ცდილობს მიწიერი ახსნას და ნივთები ღვთაებრივში დააფუძნოს. ყოველ თავნება ფანტაზიაში, რითაც მითოსი მოცემულს გარდასახავს, გამომგონებლობის წყურვილს აყოლილი გონი ხუმრობისა და სერიოზულობის ზღვარზე თამაშობს. დაბოლოს, კულტს დავაკვირდეთ: პირველყოფილი საზოგადოება თავის საღმრთო მოქმედებას, რომელმაც ქვეყნის ხსნა უნდა უზრუნველყოს - ზიარებას, მსხვერპლშეწირვას, მისტერიას - აღასრულებს წმინდა თამაშში ამ სიტყვის უსაკუთრესი აზრით.

მითოსსა და კულტში კი სათავეს იღებს კულტურული ცხოვრების უდიდესი მამოძრავებელი ძალები: სამართალი და წესრიგი, ვაჭრობა, რეწვა, ხელოსნობა და ხელოვნება, პოეზია, სიბრძნე და მეცნიერება. მაშასადამე, ყველა ესენი თამაშობრივი ქცევის ნიადაგში არიან ჩაფესვებული.

ამ გამოკვლევის მიზანია, ცხადყოს, რომ თვალსაზრისი, რომლის თანახმადაც კულტურა შესაძლებელია განვიხილოთ sub specie ludi1, ნამდვილად მეტია, ვიდრე რიტორიკული შედარება. ეს აზრი სულაც არ არის ახალი. ერთ დროს ის საყოველთაოდ გავრცელებულიც იყო და მიღებულიც: სახელდობრ, მეჩვიდმეტე საუკუნეში, როცა დიდი მსოფლიო თეატრი შეიქმნა - შექსპირის, კალდერონისა და რასინის ბრწყინვალე ხანაში დრამას ეპოქის ლიტერატურული ცის კაბადონზე გაბატონებული ადგილი ეკავა. პოეტები სამყაროს ერთიმეორის მიყოლებით ადარებდნენ სცენას, რომელზეც ყოველი კაცი თავის როლს თამაშობს. მაშინ კულტურული ცხოვრების თამაშობრივი ხასიათი ულაპარაკოდ აღიარებული ჩანდა, მაგრამ თუ უფრო ზუსტად განვიხილავთ ცხოვრების თეატრალურ წარმოდგენასთან ამ მოარულ შედარებას, აღმოჩნდება, რომ ის პლატონისტურ ნიადაგზეა აღმოცენებული და თითქმის მთლიანად მორალისტურ შეგონებაზე დაიყვანება. ეს სხვა არაფერია, თუ არა ვარიაცია ამაოების ძველთაძველ თემაზე, ამოოხვრა ყოველივე მიწიერის არარაობის გამო. თამაში და კულტურა რომ მართლა შეტმასნილნი არიან ერთმანეთს, აქ არც აღიარებულია და არც გამოხატული, ჩვენ კი ამის საპირისპიროდ უნდა დავამტკიცოთ, რომ ნამდვილი, წმინდა თამაში თავისთავად არის კულტურის ერთ-ერთი საფუძველი და მისი მონაწილე.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. თამაშის ნიშნით (ლათ).

**ცნება „თამაშის“ სხვადასხვაგვარი შეფასება ენის ისტორიასა და სხვადასხვა ენაში**

ჩვენ ვლაპარაკობთ თამაშზე, როგორც რაღაც ცნობილზე, და ვცდილობთ ამ სიტყვით გამოხატული ცნება გავაანალიზოთ ან მიახლოებით მაინც განვსაზღვროთ. მაგრამ მხედველობიდან არ უნდა გავუშვათ, რომ ეს ცნება უკვე განსაზღვრული და, შესაძლოა, შემოსაზღვრულიცაა იმ სიტყვით, რითაც მას ყველანი აღვნიშნავთ. სიტყვისა და ცნების კავშირი წარმოშვა არა მეცნიერულმა კვლევამ, არამედ შემოქმედმა ენამ; ენამ, ანუ მსოფლიოს ენათა სიმრავლემ. სულაც არაა მოსალოდნელი, რომ თითოეული მათგანი თამაშის სრულიად იგივეობრივ ცნებას ერთი და იმავე წესით ერთადერთ სიტყვას მიუსადაგებს, როგორც ყველა ენას თითო სიტყვა აქვს ხელისა და ფეხის აღსანიშნავად. საქმე ასე მარტივად არ გახლავთ.

ჩვენი ამოსავალი შეიძლება იყოს მხოლოდ თამაშის ჩვენთვის საერთო ცნება, ე.ი. ცნება, რომელიც მეტ-ნაკლები ვარიაციებით იფარება „თამაშის“ შესაბამისი სიტყვებით თანამედროვე ევროპულ ენებში. ჩვენი რწმენით, ამ ცნების განსაზღვრება დაახლოებით ასე შეიძლება: თამაში არის ნებაყოფლობითი ქცევა ან საქმიანობა, რომელიც სრულდება დადგენილი დროითი და სივრცითი საზღვრების შიგნით ნებაყოფლობით მიღებული, მაგრამ უპირობოდ სავალდებულო წესების მიხედვით; მას მიზანი თავის თავში აქვს და დაძაბულობისა და სიხარულის შეგრძნება და „ჩვეულებრივ ცხოვრებასთან“ შედარებით „სხვაგვარად ყოფნის“ ცნობიერება ახლავს. ასე განსაზღვრულ ცნებას თითქოს უნდა მოეცვა ყველაფერი, რასაც ცხოველებთან, ბავშვებთან და ასაკსრულ ადამიანებთან „თამაში“ ჰქვია: იქნებოდა ეს ძალასა და მოქნილობაზე, თუ საზრიანობასა და იღბალზე აგებული თამაშები, ან სხვაგვარი წარმოდგენები და სანახაობანი. თამაშის კატეგორია სიცოცხლის ერთ-ერთ უძირითადეს გონით ელემენტად გვესახებოდა.

ახლა კი დავინახავთ, რომ ენას სულაც არ გამოუკვეთია იმთავითვე და ყველგან ასე ზუსტად გარკვეული ზოგადი კატეგორია და ის ერთი სიტყვით არ გამოუთქვამს. ყველა ხალხი თამაშობს, და საოცრად მსგავსად თამაშობს; მიუხედავად ამისა, ყველა ენა როდი გამოხატავს თამაშის ცნებას ერთადერთი სიტყვით ისე მკაფიოდ და ისეთივე ფართო მომცველობით, როგორც თანამედროვე ევროპული ენები. აქ შეგვეძლო კიდევ ერთხელ წამოგვეყენებინა ნომინალისტური ეჭვი ყოველგვარი ზოგადი ცნების გამართლებულობის მიმართ და გვეთქვა: ყოველი ადამიანური ჯგუფისათვის თამაშის ცნება მოიცავს მხოლოდ იმას, რასაც შესაბამისი სიტყვა - ან, შესაძლოა, სიტყვები - გამოთქვამს. იქნებ რომელიმე ენა სხვაზე უკეთ იჭერს ერთადერთი სიტყვით ცნების სხვადასხვა მხარეს? მალე დავინახავთ, რომ სწორედ ასეა საქმე. თამაშის ზოგადი ცნების განყენება ერთ კულტურას მეორეზე უფრო ადრე და სრულად მოუხდენია; გვაქვს მაღალგანვითარებული ენები, რომელთაც თამაშის სხვადასხვა ფორმისათვის სხვადასხვა სიტყვები დაუტოვებიათ, რაც ხელს უშლის ყოველგვარი თამაშის ერთადერთი ცნებითი სიტყვით გაერთიანებას. ასეთი მდგომარეობა რამდენადმე მოგვაგონებს ცნობილ ფაქტს, რომ ხანდახან ეგრეთ წოდებული პრიმიტიული ენები გვარის ცალკეულ სახეებს კი გამოთქვამენ, მაგრამ ვერ ასახელებენ გვარს მთლიანად: ქარიყლაპიასა და ანგალას სახელები აქვთ, თევზისა კი - არა.

მრავალი დაკვირვება მოწმობს, რომ ზოგიერთ კულტურაში თამაშის ზოგადი ცნების ჩამოყალიბება იმდენად დაგვიანდა, რამდენადაც თვით ფუნქცია თამაშისა პირველადი და ძირეული რჩებოდა. ამ თვალსაზრისით მეტად საგულისხმო მეჩვენება ის გარემოება, რომ არც ერთ ჩემთვის ცნობილ მითოლოგიაში თამაში არ არის განსხეულებული ღვთაების ან დემონის სახით35. მაშინ როდესაც ღვთაება ხშირად არის წარმოდგენილი მოთამაშედ. თამაშის ზოგადი ცნების მოგვიანო ჩამოყალიბებაზე მიანიშნებს აგრეთვე მისი აღმნიშვნელი ზოგადი ინდოევროპული ძირის უქონლობა. თვით გერმანიკული ენობრივი ჯგუფიც კი იყოფა თამაშის დასახელებათა მხრივ; საამისოდ მასში სამი განსხვავებული ძირი გვხვდება.

შემთხვევითი არ არის, რომ სწორედ ის ხალხები, თამაშის სხვადასხვა ფორმა განსაკუთრებით მკვიდრად რომ შეუსისხლხორცებიათ, მათ განსხვავებული სიტყვებითაც აღნიშნავენ. ჩემი აზრით, ამის დამაჯერებელ საბუთებს გვაწვდიან ბერძნული, სანსკრიტი, ჩინური და ინგლისური ენები.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

35 ლუზუსი, ბაკქუსის შვილი ან თანამგზავრი და ლუზიტანელთა გვარის ფუძემდებელი, აშკარად გვიანდელი გამოგონებაა.

**კულტურა როგორც თამაში**

გამოთქმაში „კულტურის თამაშობრივი ელემენტი“ არ ვგულისხმობთ, რომ კულტურული ცხოვრების სხვადასხვა ელემენტს შორის თამაშს მნიშვნელოვანი ადგილი ენიჭება, ან რომ კულტურა განვითარების პროცესში თამაშიდან მომდინარეობს, თითქოს რაიმე თავდაპირველად თამაში იყო, მოგვიანებით კი გადავიდა რაღაც სხვაში, რაც თამაში აღარაა და „კულტურად“ უნდა იწოდებოდეს. ამ წიგნში სხვა აზრის დასაბუთებას ვცდილობთ: კულტურა თამაშის ფორმით წარმოიშვა, კულტურა თავდაპირველად თამაშდებოდა. ცხოვრებისეულ მოთხოვნილებათა დაკმაყოფილებაზე უშუალოდ გამიზნული მოქმედებაც კი, მაგალითად, ნადირობა არქაულ საზოგადოებაში ადვილად იღებდა თამაშის ფორმას. საზოგადოებრივი ცხოვრება აღჭურვილია მისი ღირებულების ამამაღლებელი ზებიოლოგიური ფორმებით, რომლებიც თამაშის სახეს იღებენ. ამ თამაშის მეშვეობით საზოგადოება გამოხატვას უძებნის ცხოვრებისა და სამყაროს საკუთარ გაგებას. ეს იმას კი არ ნიშნავს, თითქოს თამაში კულტურად იქცევა ან გარდაიქმნება, არამედ იმას, რომ კულტურას თავის დაწყებით ფაზებში რაღაც თამაშისეული ახასიათებს, მეტიც, ის თამაშის ფორმითა და სულისკვეთებით ხორციელდება. კულტურისა და თამაშის ერთიანობაში თამაში პირველადი, ობიექტურად აღქმადი, კონკრეტულად განსაზღვრული ფაქტია, მაშინ როცა კულტურა აღნიშვნაა, რასაც ჩვენი ისტორიული მსჯელობა მოცემულ შემთხვევას უთანადებს. ეს თვალსაზრისი უახლოვდება ფრობენიუსის შეხედულებას, რომელიც თავის „აფრიკული კულტურის ისტორიაში“1 ლაპარაკობს კულტურის, „როგორც ბუნებითი ყოფნიდან ამოსული თამაშის“, შექმნაზე. ოღონდ, ჩემი აზრით, ფრობენიუსმა კულტურის ამგვარი მიმართება თამაშისადმი მეტისმეტად გაამისტიკურა და გააბუნდოვნა. მან ვეღარ მოახერხა, ნამდვილად თვალსაჩინო გაეხადა კულტურის თამაშობრივი მხარე.

კულტურის წინსვლასთან ერთად ჩვენ მიერ ძირეულად მიჩნეული მიმართება თამაშსა და არათამაშს შორის უცვლელი როდი რჩება. ზოგადად შეიძლება ითქვას, რომ თამაშობრივი ელემენტი თანდათან ჩრდილში ექცევა. მისი დიდი ნაწილი საკრალურის სფეროში ითქვიფება. ის დაკრისტალებული რჩება აგრეთვე ცოდნასა და პოეტურ ხელოვნებაში, სამართლებრივ სფეროში, სახელმწიფოებრივი ცხოვრების ფორმებში. ასე რომ, საბოლოოდ კულტურის მოვლენათა თამაშობრივი მხარე მთლიანად უკანა პლანზე გადადის. მიუხედავად ამისა, ნებისმიერ ეპოქაში, მაღალგანვითარებული კულტურის პირობებშიც თამაშისკენ ლტოლვას შეუძლია მთლიანად დაიბრუნოს უწინდელი ძალისხმევა და როგორც ერთეული პიროვნება, ისე ხალხის მასები საყოველთაო თამაშის ბანგით გააბრუოს და თავი დაავიწყოს.

აშკარაა, რომ კულტურისა და თამაშის კავშირი უპირატესად სოციალური თამაშის უმაღლეს ფორმებში უნდა ვეძებოთ, იქ, სადაც ეს თამაში ჯგუფის, ერთობის, ან ორი ურთიერთდაპირისპირებული გუნდის გარკვეულ წესებს დამორჩილებულ მოქმედებაში მდგომარეობს. მარტოკაცის თამაში კულტურისთვის ნაკლებ ნაყოფიერი იქნება. ზემოთ აღნიშნული გვქონდა, რომ როგორც საერთოდ თამაშის, ისე ერთობლივი თამაშის ძირითადი მხარეები: ბრძოლა, სანახაობა და წარმოდგენა, გამოწვევა, თავმოწონება, „ვითომური“ და წესებით რეგულირებული მოქმედება უკვე ცხოველთა ცხოვრებაში ნამდვილად გვაქვს მოცემული. ამასთან დაკავშირებით ორმაგად საგულისხმოა, რომ ადამიანისაგან ფილოგენეტურად ეგზომ დაშორებულ ფრინველებს მასთან ბევრი რამ საერთო აქვთ: როჭოები საცეკვაო წარმოდგენებს მართავენ, ყვავები ფრენაში შეჯიბრებს აწყობენ, ფრინველთა მრავალი სახეობა ბუდეებს ირთავს, მგალობლები ნაირ-ნაირ მელოდიაზე გალობენ. მაშასადამე, შეჯიბრი და წარმოდგენა, როგორც გასართობები, კულტურიდან კი არ მომდინარეობს, არამედ წინ უსწრებს მას.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 Kulturgeschichte Afrikas, გვ. 23.

**მეცხრამეტე საუკუნეში სერიოზულობაა გაბატონებული**

როგორც ჩანს, მეცხრამეტე საუკუნეს დიდი ადგილი არ დაუტოვებია თამაშის ფუნქციისათვის კულტურულ პროცესში. ტენდენციებმა, რომლებიც ამ ფუნქციას გამორიცხავს, თანდათან გაბატონებული ადგილი დაიკავა. უკვე მეთვრამეტე საუკუნეში საზოგადოების სულისკვეთებაში შემოიჭრა სასარგებლოს ფხიზელი, პროზაული, ბაროკოს იდეისათვის მომაკვდინებელი ცნება - და კეთილდღეობის ბურჟუაზიული იდეალი. მეთვრამეტე საუკუნის დამლევისათვის ინდუსტრიულმა გადატრიალებამ თავისი ახალ-ახალი ტექნოლოგიური მიღწევებით გააძლიერა ეს ტენდენციები. შრომა და წარმოების იდეალი მალე კერპი გახდა. ევროპამ სამუშაო ტანსაცმელი ჩაიცვა. საზოგადოებრივი თვითშეგნება, განათლებისაკენ სწრაფვა და მეცნიერული განსჯა კულტურული პროცესის დომინანტებად იქცა. რაც უფრო ვითარდებოდა მეცნიერული პროგრესი ორთქლის მანქანიდან ელექტრობის განვითარებამდე, მით უფრო ამკვიდრებდა იგი ილუზიას, თითქოს კულტურის წინსვლაც ამ პროგრესში მდგომარეობს. ამის შედეგი იყო იმ სამარცხვინო შეცდომის წარმოშობა-გავრცელება, თითქოს სამეურნეო ძალები და ინტერესები სამყაროს სვლას განსაზღვრავდეს20. საზოგადოების ცხოვრებაში ეკონომიკური ფაქტორის გაზვიადება, გარკვეული აზრით, ბუნებრივი ნაყოფი იყო რაციონალიზმისა და უტილიტალიზმისა, მისტერია რომ მოკლა და ადამიანები ბრალისა და ცოდვისაგან გაათავისუფლა. ადამიანს დაავიწყდა, რომ თავისი უგუნურება და ახლომხედველობა ჰქონდა დასაძლევი და თავი მოწოდებულად და მომზადებულად მიიჩნია, სამყარო საკუთარი ბანალობის ხატად და მსგავსად გაებედნიერებინა.

ასეთია მეცხრამეტე საუკუნე, თუ უარესი მხრიდან შევხედავთ. თითქმის ყველა მისი ძირითადი სააზროვნო მიმდინარეობა საზოგადოებრივ ცხოვრებაში თამაშობრივი ფაქტორის საწინააღმდეგოა. ვერც ლიბერალიზმი და ვერც სოციალიზმი მას სულს ვერ შთაბერავდნენ. ექსპერიმენტული და ანალიზური მეცნიერება, ფილოსოფია, პოლიტიკური უტილიტარიზმი და რეფორმიზმი, მანჩესტერის სკოლის აზროვნება - ყველა ესენი აქტივობის უაღრესად სერიოზული ფორმებია. როცა ლიტერატურამ ამოწურა რომანტიკული შთაგონება, მასშიც კი რეალიზმის, ნატურალიზმის, განსაკუთრებით იმპრესიონიზმის სახით გაბატონდა გამოხატვის ფორმები, რომლებიც თამაშის იდეისადმი უცხოობით კულტურის გაფურჩქვნის ყველა ეპოქისაგან გამოირჩევა. თუ ოდესმე ყოფილა საუკუნე, საკუთარი თავი და მთელი სამყარო სერიოზულად აღექვა, ეს მეცხრამეტე საუკუნეა.

აშკარაა, რომ კულტურის საზოგადო გასერიოზულება მეცხრამეტე საუკუნის დამახასიათებელი მოვლენაა. ეს კულტურა ყველა წინამორბედ ეპოქაზე გაცილებით ნაკლები ზომით „თამაშდებოდა“. საზოგადოების გარეგნული ფორმები, ბაროკოს შარვლების, პარიკებისა და დაშნებისაგან განსხვავებით, ამაღლებული ცხოვრების იდეალს აღარ წარმოგვიდგენს. ძნელია, მოვძებნოთ უფრო თვალსაჩინო სიმპტომი თამაშობრივზე უარის თქმისა, ვიდრე მამაკაცის ტანსაცმლიდან ფანტაზიის ელემენტის გაქრობა. ცვლილება, რაც საფრანგეთის რევოლუციამ ამ მხრივ მოიტანა, იშვიათია კულტურის ისტორიაში. გრძელი შარვალი, მანამდე ზოგიერთ ქვეყანაში გლეხების, მეთევზეებისა და მეზღვაურების ტანსაცმლად რომ ითვლებოდა - ამას კომედია დელ-არტეს ფიგურებიც მოწმობს - უეცრად მაღალ ფენათა მოდად იქცა რევოლუციური პათოსის გამომხატველ გაჩეჩილ თმასთან ერთად. ფანტასტიკურმა მოდამ კიდევ ერთხელ გაიელვა „ენკრუაიაბლებისა“ და „მერვეიოზების“ ექსცესებში22და ნაპოლეონის ხანის თვალშისაცემ, რომანტიკულ, არაპრაქტიკულ სამხედრო ჩაცმულობაში - ამით დამთავრდა კეთილშობილების გათამაშებული მანიფესტაცია. ჯენტლმენის კოსტუმი სულ უფრო უფერული და უფრო უფორმო გახდა და სულ უფრო ნაკლებ განიცდიდა ცვლილებას. წარსული დროის თავმომწონე ვაჟკაცი, რომელიც გამოსასვლელ კოსტუმში რაც შეიძლება მეტად აჩენს თავის გარეგნობასა და ღირსებას, ახლა სერიოზულ მამაკაცად იქცა. თავისი ტანსაცმლით იგი გმირს აღარ თამაშობს. იგი ცილინდრის სახით თავისი სიდარბაისლის სიმბოლოსა და გვირგვინს იხურავს თავზე. მეცხრამეტე საუკუნის პირველ ნახევარში თამაშის ფაქტორი მამაკაცის ტანსაცმელში მხოლოდ ისეთ უმნიშვნელო ფაქტორების ვარიაციებსა და დეტალებში ბოგინობს, როგორიცაა შემოტკეცილი შარვალი, ჰალსტუხი, საყელო. ბოლოს უკანასკნელი დეკორატიული ელემენტებიც იკარგება და მათი სუსტი ნაკვალევი სადღესასწაულო სამოსსღა ატყვია. ღია ჭრელი შეფერილობა ქრება, მაუდი ადგილს უთმობს შოტლანდიური წარმოების უხეშ ნაქსოვს, ფრაკი, ერთ დროს ჯენტლმენის გარდერობის არსებითი ელემენტი, მრავალსაუკუნოვან კარიერას საპარადო ან ოფიციანტებისათვის განკუთვნილი სამოსის რანგში ამთავრებს და პიჯაკს უთმობს ასპარეზს. ცვლილებები მამაკაცის ტანსაცმელში, სპორტულ კოსტუმს თუ არ ჩავთვლით, სულ უფრო მცირდება. დღეს ძალზე მახვილი თვალი უნდა გქონდეს, რომ 1890 წლის მოდაზე გამოწყობილ კაცს რაიმე უცნაურობა შეატყო.

მამაკაცის კოსტუმის ამგვარი ნიველირებისა და ერთ წერტილში გაყინვის პროცესი სულაც არ არის მცირე მნიშვნელობის მქონე კულტურული მოვლენა. მასში გამოიხატა მთელი გონითი და საზოგადოებრივი გარდაქმნა საფრანგეთის რევოლუციის შემდეგ.

თავისთავად ცხადია, რომ ქალის ტანსაცმელი, უფრო სწორედ, მანდილოსნის სამოსი - რადგან კულტურის წარმომადგენელი ამ შემთხვევაში ზედა ფენაა - მამაკაცის კოსტუმის გამარტივებასა და გაუბრალოებას ვერ აჰყვებოდა. სილამაზის ფაქტორი და სქესობრივი მიზიდვის ფუნქცია იმდენად პირველადია ქალის ტანსაცმელში (ცხოველებთან, როგორც ცნობილია, პირიქითაა საქმე), რომ აქ საკითხი სულ სხვაგვარად დგება. თუ მეთვრამეტე საუკუნის დამლევიდან ქალის სამოსი მამაკაცის კოსტუმისგან განსხვავებული გზით მიდის, ეს გასაკვირი არ არის; საგულისხმო შემდეგია: რაც გინდა ბევრს მასხრობდნენ ქალის მოდის ცვალებადობაზე, რაც გინდა ბევრი ანეკდოტი და კარიკატურა შეიქმნას ამ თემაზე, ქალების ტანსაცმელმა ადრეული შუა საუკუნეების შემდეგ გაცილებით ნაკლები ფორმა გამოიცვალა და გაცილებით ნაკლები ექსცესი გამოიარა, ვიდრე მამაკაცისამ. ეს აშკარა გახდება თუ, მაგალითად, გავიხსენებთ პერიოდს 1500-დან 1700 წლამდე: მამაკაცის ტანსაცმლის მოდა ხშირად იცვლება, ქალისა კი ღირსეულ სტაბილობას ინარჩუნებს. ეს, გარკვეული აზრით, ბუნებრივი იყო: ქალის ტანსაცმლის ძირითადი ფორმები - კოჭებამდე გრძელი კაბა და კორსეტი, ზნეობისა და ზრდილობის უფრო მკაცრი მოთხოვნების გამო, მამაკაცის სამოსის ელემენტებთან შედარებით ვარირების გაცილებით ნაკლებ შესაძლებლობას იძლეოდა. მხოლოდ მეთვრამეტე საუკუნის დამლევისათვის „ებმევა“ ქალის ტანსაცმელი „თამაშში“. თუ თმის კოშკები როკოკოთია შთაგონებული, რომანტიზმის ზეიმი გამოიხატა ქვაზი-ნეგლიჟში თავისი მიბნედილი მზერით, გაშლილი თმითა და შიშველი მკლავებით (მკლავის გაშიშვლება მეთხუთმეტე საუკუნის დეკოლტეზე გაცილებით გვიან გახდა შესაძლებელი). დირექტორიის „მერვეიოზებიდან“ მოყოლებული მანდილოსნის კოსტუმი როგორც ცვალებადობათა სიხშირით, ისე მრავალფეროვნებით თანდათან სულ უფრო უკან იტოვებს მამაკაცისას. ისეთი უჩვეულო რამ, როგორიც იყო 1860-იანი წლების კრინოლინი და 1880-იანების ტურნიური, ქალის კოსტუმს არქაული ხანის შემდეგ აღარ უნახავს. საუკუნეების გასაყარზე მოდაში იწყება მოძრაობა ახალი, მეტად მნიშვნელოვანი მიმართულებით, რამაც ქალის სამოსს მეტი სისადავე და ბუნებრიობა მოუპოვა, ვიდრე მას 1300 წლის შემდეგ ოდესმე ჰქონია.

შეჯამების სახით შეგვიძლია ვთქვათ, რომ მეცხრამეტე საუკუნის კულტურის თითქმის ყველა გამოვლინებაში თამაშის ფაქტორი მკვეთრად ინაცვლებს უკანა პლანზე. საზოგადოების როგორც გონითი, ისე მატერიალური სტრუქტურა დიდად აფერხებს ამ ფაქტორის აშკარა მოქმედებას. საზოგადოებამ მეტისმეტად ნათლად გაიცნობიერა თავისი ინტერესები და მისწრაფებები. მან ჩათვალა, რომ ბავშვის ფეხსაცმელი აღარ მოერგებოდა, მეცნიერული გეგმით შეიარაღდა და საკუთარი მიწიერი კეთილდღეობის მოსაპოვებლად შრომას შეუდგა. შრომის, განათლებისა და დემოკრატიის იდეალებმა ადგილი აღარ დაუტოვა თამაშის მარადიულ პრინციპს.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

20 მარქსისტული მოძღვრება იგულისხმება. (მთარგ. შენ.)

21 გაჩეჩილი თმის მოდა ქალებმაც კი აიტაცეს; იხ., მაგ., შეიდოუსეული ,,დედოფალი ლუიზას პორტრეტი”.

22 Incroyable (ფრ.) - წარმოუდგენელი, განსაკუთრებული; merveilleuse - საკვირველი, საოცარი, საუცხოო; ასე უწოდებენ დირექტორიის ხანის საფრანგეთში კოპწიად ჩამცმელ მამაკაცებსა და ქალებს (მთარგ. შენ.).

წიგნის სრული ვერსიის ნახვა შეგიძლიათ: <http://www.nplg.gov.ge/gsdl/cgi-bin/library.exe?e=d-00000-00---off-0civil2--00-1----0-10-0---0---0prompt-10---4-------0-1l--10-ka-50---20-about---00-3-1-00-0-0-01-1-0utfZz-8-00&a=d&c=civil2&cl=CL2.12&d=HASHa63d8fc8123e61b0617305.2>