

**Академия переподготовки работников  
искусства, культуры и туризма**

**Разумный В. А.**

**Игра – искусство или искусство – игра?**

**/ парадокс амбивалентности /**

**Москва 2000**

**Игра.** Общеслав. Общепринятой этимологии не имеет. Вероятнее всего, образовано с помощью суф. –ра от той же основы, что греч. *agos* - “священный трепет». Первоначальное значение – «восхваление и умилоствление божества песней и пляской». (ср. **играть песни**).

**Искусство.** Заимств. из ст. – сл. яз. В ст.- сл. яз. образовано от *искусъ* – «испытание» с помощью суф. –ство ( -ство ).

*Краткий этимологический словарь  
под ред. С. Г. Бархударова.*

*Автор – Разумный Владимир Александрович,  
доктор философских наук, профессор,  
действительный член Международной  
академии информатизации, Академии  
педагогических и социальных наук,  
Международной педагогической академии и  
Академии профессионального образования.*

*Научный редактор – Матюхин Юрий Павлович,  
профессор, действительный член  
Международной академии информати-  
зации*

## **О непарадоксальности парадоксов. Вместо предисловия.**

*Мог ли я в 1969 году предположить, читая интересную монографию доктора философских наук В. А. Разумного « Эстетическое воспитание. Сущность. Формы. Методы », что спустя всего десять лет / и до сей поры / буду не только работать с ним в одном институте и на одной кафедре, не только увлеченно разрабатывать все новые и новые проекты, но почти ежедневно дружески и творчески общаться.*

*Есть одна примечательная черта, которая в общении с профессором В. А. Разумным замечается сразу же – его склонность к неожиданным парадоксальным суждениям. Вспоминается в этой связи общеизвестное: парадокс – путь к истине. Это относится и к его теоретическим исканиям. Все работы профессора, особенно – выпущенные в последние годы, полны парадоксов. Не является исключением и книга, которая сейчас лежит перед Вами. Даже название ее настолько неординарно, что думающий читатель / а именно к нему всегда адресует свои труды В. А. Разумный / вряд ли может равнодушно пройти мимо содержания. И действительно: « Игра – искусство или искусство – игра ? Парадокс амбивалентности ». Каково?*

*Не стану сразу раскрывать теоретическое содержание этой книги, а тем более анализировать проблемы, в ней поднимаемые и решаемые. Она требует самостоятельного погружения в атмосферу увлекательных, аргументированных и одновременно — парадоксальных рассуждений и теоретических кроссвордов*

*Отмечу лишь одно обстоятельство – новая работа В.А.Разумного не только обладает весомым научным смыслом; она – и в этом я убежден –будет иметь весьма осязаемое практическое значение для педагогов всех типов образовательных учреждений, для клубных работников, коллективов музеев и библиотек, словом, для всех тех, кто в эпоху информационной цивилизации неизбежно обращается к игровым технологиям, а стало быть – к искусству в высшем значении этого слова! Наконец-то утверждается понимание, что именно и г р а, игровая творческая деятельность является могучим и*

*незаменимым средством единения любой аудитории. И отнюдь не только детской!*

*Именно процесс свободной и радостной творческой игры создает необходимые условия для погружения в ее атмосферу, в ее таинства во имя высочайшего и неповторимого наслаждения. Но это наслаждение, удовольствие порождено отнюдь не только заразительностью самого процесса игры, но и – подчеркну это особо – возможностью общения с партнерами и совместными переживаниями, основанными на взаимной симпатии. На симпатии, естественно перерастающей в подлинно человеческое единение.*

*Шаг за шагом, через лабиринты исторических ассоциаций и собственных раздумий проф. В. А. Разумный подводит читателя к мысли об игре как высочайшем искусстве, как об особом и неповторимом средстве объединения людей, способных сделать свой досуг действительно прекрасным, то – есть человеческим. Истина вроде бы и общепринятая. Но вздумайте в нее еще и еще раз вместе с автором – и Вы откроете для себя в его парадоксах новые пути собственных теоретических исканий и обретете уверенность в необходимости преодолеть все и всяческие догматические стереотипы мышления.*

***Профессор, заслуженный работник  
культуры Российской Федерации  
Гагин Виталий Николаевич.***

**Назад, к Аристофану!**

**Игра как искусство**

**Искусство как игра**

**О смысле бессмысленного**

**Замещение реальности или новая реальность**

**Мир художественного творения как творение  
мира**

**Творение мира и образование человека.**

Трактовка содержания образовательного процесса как органической, более того – естественной для развития человека и человечества в условиях меняющихся цивилизаций совокупности трех взаимосвязанных блоков: рационального, эмоционального и веры и соответственно – науки, искусства и религии отнюдь не теоретическая новация нового времени, весьма щедрого на поток концепций и доктрин и уж тем более – не мое произвольное авторское умпостроение.

Подтверждением тому может служить любой, даже самый беглый экскурс в историю педагогической мысли, а уж тем более ознакомление с фундаментальными трудами по истории педагогики прошлых времен, которыми весьма богата наша отечественная и мировая научная литература. Более того, образовательный процесс в условиях разных цивилизаций, порою не оставивших обобщенных трудов и вместе с тем добившихся весьма примечательных результатов в деле формирования человека определенного, характерного для них типа, всегда основывался на триединстве знаний, эмоций и веры.

*Наука всегда оказывается не права. Она никогда не решит вопроса, не поставив при этом десятка новых.*  
*Бернард Шоу*

Разумеется, что в разных исторических условиях эта трактовка обретала на практике разный социокультурный смысл как по охвату ею « человеческого материала », так и по используемым педагогическим средствам. Так, справедливо восхищаясь античной системой образования и тем типом человека, который был ею порожден, мы отнюдь не забываем о трагическом уделе миллионов рабов – « говорящих орудий », которые пребывали вне поля этой цивилизации и одновременно – обеспечивали изнурительным, непрерывным трудом ее поражающий нас и поныне расцвет. Эйфория от успехов современного образования, порожденного мощью информационной цивилизации, не может скрыть от нас трагедии сотен миллионов, лишенных ее образовательных и культурных благ и застывших в традиционном невежестве, более

того – фактически пребывающих в условиях нового, закамуфлированного демагогией рабства.

Идея единства трех взаимосвязанных блоков имеет многотысячелетнюю историю и подкреплена авторитетом великих теоретиков и практиков педагогики / включая классиков философии и выдающихся вероучителей всех времен и народов /. Она в определенной мере – утопична, но именно поэтому является первопричиной социальной динамики, ибо без утопий жизнь человеческая заглохла бы, затянулась бы вязкой тиной серой повседневности. Ими же была обоснована мысль о педагогической доминанте в каждом из блоков образования, о том ведущем дидактическом средстве, которое наиболее характерно для него.

Я исходил из нее как аксиомы в предыдущих работах, подчеркивая, например, что для художественной педагогики подобным дидактическим / по современной терминологии – технологическим / средством является игра. Казалось бы, что подобное утверждение обладает необходимыми признаками ясности и отчетливости, тем более что об игре есть море серьезной и весьма содержательной литературы. В ней обоснованы принципы, условия и правила игры, ее стратегия и тактика, дана развернутая типология и классификация игр и проведен научный анализ их воспитательного потенциала. Наиболее любопытные общетеоретические труды по игре названы мною в литературе вопроса, поэтому нет никакого резона еще и еще раз пересказывать их, выдавая за открытие то, что общеизвестно.

Но такой пересказ ныне алогичен еще и потому, что в некоторых аспектах проблемы утвердившиеся истины об игре ныне « не работают », ибо с теоретическим наследием все оказывается далеко не так просто, как может показаться на первый взгляд, в современных условиях парадоксального развития человечества, предполагающего переосмысление многих устоявшихся, привычных идей и концепций.

Непредсказуемое по последствиям и революционное по характеру изменение современной техники, промышленных и информационных технологий, всего образа жизни и мышления во второй половине двадцатого века преобразовало « человеческий материал », а соответственно и закономерно - всю структуру педагогики, равно как



и ее содержание, и ее традиционную систему. Вне воздействия подобных глобальных возмущений не могли остаться и доминанты в каждом из блоков образования, в данном случае – игра в художественной педагогике. На первый взгляд, подтверждением тому может служить удивительное обилие новых теоретических трудов по игре, дающих этому феномену человеческого бытия философское, психологическое, психофизиологическое, педагогическое, информационное истолкование.

*Гораздо больше труда уходит на перетолковывание толкований, чем на толкование самих вещей, и больше книг пишется о книгах, чем о каких-либо иных предметах; мы только и делаем, что составляем глоссы друг на друга.*

*М. Монтень*

Однако, заинтересованное ознакомление с ними, и в первую очередь – с наиболее талантливыми, знаковыми работами вызывает весьма противоречивое ощущение. С одной стороны, нельзя игнорировать возможность новых, нетрадиционных подходов к игре в свете динамичных социальных изменений, что естественно, подкупает в популярных ныне в научной среде книгах. И в то же время закрадывается смутное подозрение, что усложненная интерпретация проблемы и изысканная терминология, отвечающая лексике эпохи информационной цивилизации, в действительности дает лишь глоссы на глоссы, не предопределяя необходимого и реального приращения истины, отнюдь не продвигая нас к постижению глобальной педагогической реальности эпохи Озарения.

Более того, они терминологическим частоколом отгораживают нас от непреходящих открытий в сфере игры и игрового действия, которые достались нам от всех, в том числе и древнейших цивилизаций и которые отнюдь не утратили своего операционного, технологического значения и поныне. Открытий, до которых, как говорится, дай нам Бог подняться, а уж затем пойти дальше. Стоит, пожалуй, в этом логическом парадоксе разобраться повнимательнее, чтобы добиться реального, а не иллюзорного приращения знания.

## Назад, к Аристофану!

Тайна логического парадокса иллюзорного знания – в мистическом преклонении перед мнимым всесилием абсолютной логики, а точнее – логистики, порожденной немецким умом в период знаменитого скандала в философии. Напомню, что суть этого скандала – в бессилии философии, существующей в традиционной форме уже не одно тысячелетие, открыть вновь сколь – либо конструктивные научные истины кроме тех / как отмечается в одном из философских словарей /, которые как логические аксиомы признаются всеми философами, и количество которых ныне практически сведено к нулю. Как отмечал К. Ясперс во « Введении в философию » / 1950 г./, « то, что из непреложных оснований признается каждым, становится тем самым научным познанием и не является больше философией, а относится к конкретным областям знания ». За философией же остается лишь логический изыск, и поныне поражающий наших наивных в историко-философском отношении современников.

Его первооснова - методика общей философии Гегеля, сумевшего весьма удачно перевести на специфический философский язык разработанную догматику и схематику восточных отцов церкви 1У – УШ веков нашей эры – Афанасия Александрийского, Василия Великого, Григория Богослова, Григория Нисского, Иоанна Златоуста, Кирилла Александрийского, Иоанна Дамаскина и других. Нельзя отрицать привлекательность этого изыска, отвечающего тем или иным нашим духовным исканиям и весьма популярного в образованной среде.

Но его сфера – уже не философия, а литература, точнее – ее вполне определившийся вид со своими признанными классиками типа Шопенгауэра и Ницше, Соловьева и Ясперса, Толстого и Швейцера, сумевшими поставить волнующие наших современников проблемы бытия и его смысла с позиций индивидуального, по сути дела - **художественного восприятия и истолкования мира**. Весьма точно охарактеризовал подобный отход мыслителей от некоего теоретического абсолюта Кассирер в « Опыте о человеке »: « Каждый отдельный мыслитель дает нам свою собственную картину

человеческой природы. Всех этих философов можно назвать убежденными эмпириками: они хотят показать нам факты и ничего кроме фактов. Но их интерпретация эмпирической очевидности с самого начала содержит произвольные допущения – и эта произвольность становится все более очевидной по мере того, как теория развивается и приобретает более разработанную и утонченную форму. Ницше провозглашал волю к власти, Фрейд подчеркивал роль сексуального инстинкта, Маркс возводил на пьедестал экономический инстинкт. Каждая теория становилась прокрустовым ложем, на котором эмпирические факты подгонялись под заданный образец ". Вторичным продуктом подобного духовного производства являются ныне вполне неопределенные науки типа культурологии, амурологии, футурологии, политологии и другие пустоцветы на засохшем философском древе.

*С неопределенными науками бывает то же, что и с людьми: они держатся лишь некоторое время и кончают тем, что делаются смешными.*

*Ш. Фурье*

Желая оставаться на почве давным-давно скончавшейся « чистой философии » и опасаясь иного подхода как литературы или того хуже – публицистики, многие современные теоретики игры исходят из веры в продуктивное познание как раскрытие и развертывание в системе категорий исходного абстрактно-теоретического понятия, предлагаемого именно ими. Оно трактуется как изначальное, базовое определение, что дает достаточное основание для любопытных выводов и положений, волнующих заинтересованный ум как сложная шарада, либо кроссворд. Разумеется, здесь и дается старт увлекательным логическим соревнованиям, ибо каждый автор предлагает свое, как ему кажется, принципиально новое определение, а затем из него начинает ткать, как паук, паутину вполне логичных рассуждений и предположений.

И все же, несмотря на бесспорно ценные наблюдения, специалист невольно ощущает при ознакомлении с подобными трудами чувство некоторой неловкости, ибо не получает реального приращения знания. Более того, он понимает как вторичность выводов автора / не случайно исследователи подчеркивают, что в сфере

гуманитарных наук 75 – 80 % открытий ретранслируют идеи прошлого /, так и их неизбежную архаичность, несоотнесенность с характером информационной цивилизации.

Наиболее очевиден подобный философский тупик при подходе к общей теории игры бесспорно глубокого и оригинального мыслителя – Й. Хейзинги, известного нашему читателю по фундаментальному историческому труду « Осень средневековья. Исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIУ и XU веках во Франции и Нидерландах ». Историк, воспитанный в духе классической немецкой философии, и прежде всего – на идеях Гегеля, он не мог не обратить внимания на такой феномен духовной жизни человека, как игра. Разумеется, верный духу этой философии, на мой взгляд, вполне архаичной, он обосновывает все рассуждения об игре как феномене культуры на исходном понятии, выведенном им из самоочевидных уже в течение тысячелетий признаках игры. Эти признаки: игра есть свобода, ее отличает незаинтересованный характер, она « разыгрывается » в определенных рамках пространства и времен, причем ее значение и смысл содержатся только в ней самой. Итог – рабочее определение игры, которое я позволю себе привести полностью. « Суммируя эти наблюдения с точки зрения формы, мы можем теперь назвать игру свободной деятельностью, которая осознается как « не взаправду » и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого материального интереса, не ищет пользы, - свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира возможной маскировкой.

Функция игры в ее высокоразвитых формах, о которых здесь идет речь, в подавляющем большинстве случаев может быть легко выведена из двух существенных аспектов, в которых она проявляется. Игра есть борьба *за что-нибудь* или же представление *чего-нибудь*. Обе эти функции без труда объединяются таким образом, что игра « представляет » борьбу за что - то либо является состязанием в том, кто лучше других что - то представит ».

Понимаю, что для такого мыслителя, как Й. Хейзинга, эссе об игре – своеобразный отдых и философское упражнение вполне игрового характера, дающее ему изящную возможность и блеснуть незаурядной эрудицией, и высказать нетрадиционные гипотезы. Но наш серьезный и зачастую лишенный юмора читатель / прежде всего – из числа педагогов всех уровней / воспринимает это эссе как научное откровение, ибо плохо осведомлен в истории вопроса и поэтому не может выявить в интеллектуальных упражнениях историка еще одно доказательство нарастающего скандала в философии. Между тем, логическая схематика и чисто готический педантизм автора закрывают, словно покрывалом Изида, все то, что составляет завоевания мировой науки прошлого в сфере интерпретации игры и игрового действия, все то, что не соответствует исходной идее.

Вот почему, развивая вполне в духе традиционной немецкой философии абстрактное исходное определение по векторам выделенных существенных признаков, он упускает, например, из вида реальный смысл античной концепции агона / точнее - агонистики / как **незаинтересованного состязания** в отличие от атлетики как состязания, основанного на профессиональной деятельности и **интересе**. Безусловно, далее, что каждая игра – состязание, но отнюдь не все состязания, которыми преисполнена наша полная драматизма жизнь, являются играми. Реально существует фатально неустранимое поведенческое состязание в общении людей, которое может быть названо игрой лишь в переносном смысле слова. Кстати, подобное использование терминов в переносном смысле слова, вне их истинного значения всегда препятствует отработке строгой и общепризнанной теории.

С юмором говорит о лицедействе, которое свойственно каждому из нас без исключения Сирил Паркинсон: « Англичане приучены к спортивным играм и, входя в свою палату общин, рады бы заняться чем-нибудь другим. Им нельзя сыграть в гольф или в теннис, но они могут притвориться, что политика – такая же игра. Если бы не это, парламент был бы для них скучней, чем он есть. И вот британцы, ведомые привычкой, образуют две команды / каждая – с судьей / и дают им биться до изнеможения. Палата общин устроена так, что отдельный ее член вынужден принять ту или иную сторону, еще не

зная доводов, или даже не зная, в чем дело. Он приучен с младенчества играть за своих, что и спасает его от излишних умственных усилий. Тихо пробравшись на свое место к концу какой-нибудь речи, он знает доподлинно, как надо подыграть. Если выступающий из его команды, он выкрикнет « Слушайте, слушайте! », если из чужой, он смело воскликнет « Позор! » или просто « О! ». Попозже, улучив момент, он может спросить у соседа, о чем речь. Но строго говоря, это не нужно. Те, кто сидят по ту сторону, абсолютно не правы, и все их доводы – чистый вздор. Те же, кто сидит с ним, преисполнены государственной мудрости, и речи их блещут убедительностью, умеренностью и красотой ».

Полагаю, что читатель охотно согласится с моим утверждением, что подобными « играми », а точнее – поведенческими акциями заполнена вся наша жизнь в силу роковой изначальной сложности духовного бытия человека, загадочного существа, которое в одно и то же мгновение может делать – одно, думать – нечто противоположное, переживать на эмоциональном уровне – совершенно иначе, а говорить лишь то, что скрывает и его помыслы, и чувства. Феномен этот преотлично изучен классической философией, и нет особой необходимости называть его в переносном значении слова « игрой ».

Хейзинга, далее, закономерно обходит классические труды прошлого и нового времени по проблеме комического. Ведь по его вполне недоказуемой точке зрения, комическое тесно связано с глупостью, а игра как состязание – вовсе не глупа, а напротив, предполагает высочайшую интеллектуальную способность. Он как бы забывает мысль древних о том, что нет ничего глупее глупого смеха, равно как и идеи великих мыслителей о комическом как проявлении высшем проявлении человеческой мудрости.

Он оставляет без внимания трудовую теорию происхождения игры К. Бюхера, В. Вундта и Г. Спенсера, и, конечно же - Г. В. Плеханова как выдающегося представителя систематически и упорно, до неприличия игнорируемой « на Западе » русской философии. Убежденный, что игра есть для взрослого функция, без которой он мог бы и обойтись, И. Хейзинга вполне закономерно отбрасывает как устаревшую концепцию Шиллера, впервые доказавшего, что игра отнюдь не есть некое излишество, но существенное качество человеческой природы. Вспомним в этой связи основополагающую

мысль Шиллера: «Человек играет только тогда, когда он является человеком в полном значении этого слова, и только тогда он является настоящим человеком, когда играет ». Кстати, все исходные признаки игры Й. Хейзинга, подобно многим другим авторам, заимствует у Ф. Шиллера.

*Но в жизни все мы испытать хотим,  
Не в юности, так в старости дурим.  
Д. Чосер*

По ходу дальнейшего развития моей концепции игры я постараюсь показать, что именно в том, что игнорирует Й. Хейзинга как завоевания теоретической мысли прошлого, только и обнаруживаются ростки действительно нового мышления о старом как мир предмете – игре.

Логическая схематика и беспредельное доверие чистому умозрению в итоге сыграли с ним злую шутку. Верный гипотетическому определению, он черпает в соответствии с обширнейшими знаниями истории культуры факты и примеры из всех областей человеческой жизни, усматривая в них игровую суть. В итоге все, что его интересует как ученого, оказывается игрой – и фантазия, и система человеческих отношений / игра в роли /, и безграничная сфера сакрального / вера /, и эмоции, и наука, и война. Так блистательный историк, вступив на зыбкую почву исчерпавшей себя в наше время философии, смело поднявший меч на мифологию как варварство с позиций цивилизованного человека, оказывается творцом нового / а в действительности вполне архаичного / мифа об универсальности игры как состязания. Ибо если все – игра, то игры как таковой не существует, у нее нет реальных оснований и особой сущности кроме агона, то есть состязательности, который он трактует весьма расширительно, как любую борьбу и противостояние человеческих страстей и действий, что тоже весьма проблематично.

Не выходят за рамки скандала в философии и представители многих других теоретических дисциплин, вроде бы вполне определившихся и отделившихся от нее как самостоятельные и самодостаточные сферы знания. В их авангарде, безусловно, психология, под модный покров которой сегодня преугодно дружно

спрятались ренегаты от марксизма и вполне традиционные « философы ». Исследуя безграничную как космос сферу сознания и подсознания, то, что ранее именовалось миром душевных проявлений и духовных феноменов, они интерпретируют игру как особую деятельность продуктивного, отражающего, воспроизводящего сознания. Отнюдь не отрицая незаинтересованный характер игры и ее главную функцию – наслаждение, равно как и ее другие общеизвестные признаки, многие из них вместе с тем в теоретических исканиях, подкрепляемых весьма любопытными и основательными экспериментальными работами, смещают акцент на особую сферу духовной деятельности, наиболее адекватно, с их точки зрения, выражающую сущность игры.

Показательна в данном отношении работа психолога Д. Б. Эльконина, выступающего своеобразным антагонистом Й. Хейзинги – « Психология игры ». Следуя формально принятой им марксистской методологии, он предпринимает попытку найти / по аналогии с « Капиталом » К. Маркса / первоэлемент игры. Такую « неразложимую и сохраняющую свойства целого единицу игры » он ищет в « развернутой и развитой форме ролевой игры, какой она является перед нами в середине дошкольного развития ». Оказывается, эта искомая единица – роль и органически связанные с ней действия! Позвольте, может спросить самый неискушенный в теории читатель, а драматическое искусство во всем его многообразии? А спортивные игры, основанные на четком распределении ролей играющих? А индустрия игр для взрослых, от казино до компьютерных игр? А игры без ролей?

*Человек должен выбирать: быть ничем или играть, что он и делает.*

*Сартр.*

Словно предупреждая шквал подобных вопросов, Д. Б. Эльконин делает весьма изящный, но абсурдный ход, на что я обращал его внимание при подготовке книги в руководимом мною издательстве « Педагогика » – с порога отмечает значение в современном мире игры и игровой деятельности в жизни взрослых, вытесняемых... разнообразными формами искусства и спорта. Он пишет: « На основе этнографических данных мы приходим к выводу,



что в современном обществе взрослых развернутых форм игры нет, ее вытеснили и заместили, с одной стороны, различные формы искусства, а с другой – спорт ». Между тем, что я и постараюсь обосновать далее, именно в этом « обществе взрослых » загадочно укрепились и необратимо овладели игровым пространством искусство, помноженное на мощь информационных технологий и спорт, выявивший впервые в истории в подобных космических масштабах свой художественно-творческий потенциал.

Итак, умозрительные абстракции и чистая логистика приводят даже оригинальных и крупных мыслителей к двум равно ошибочным ограничениям: **либо вся жизнь с ее драматизмом есть игра, либо только ролевые игры детей дают нам чистую, незамутненную** сущность игры и игрового действия. И из этой «вилки» практически нет выхода, что и демонстрируют бесчисленные популярные умствования об игре, которыми так богата современная литература вопроса.

Хотел бы в этой связи уточнить как аксиому – любой без исключения предмет или процесс материального и духовного мира может быть объектом рассмотрения и анализа с позиций определенной сферы научного знания, в соответствии с ее установками и методикой. Игра в этом отношении – не исключение. Вот почему к ней с успехом обращаются и историки, и этнографы, и теоретики педагогики, и информатики, и психоаналитики, и психофизиологи. Некоторые ищут решения на пути межпредметного подхода, выдвигая весьма любопытные и во многом конструктивные соображения об игре в духовной жизни индивида. Напомню в этой связи читателю книгу Эрика Берна «Игры, в которые играют люди...Люди, которые играют в игры», к критическому анализу которой я вернусь далее. При этом специалисты конкретных научных дисциплин решают свои сугубо профессиональные задачи, не покушаясь на создание общефилософской концепции игры. Что, как я уже отметил, принципиально невозможно в условиях скандала в философии.

А между тем сумбурный и алогичный по старым, устоявшимся понятиям мир нарождающейся информационной цивилизации вопреки всем «философским» прогнозам ежедневно, ежечасно демонстрирует возрастание игры, игровых действий и более того –

игровых технологий буквально во всех сферах нашего бытия. Уж если кто и является «играющим человеком», так это представитель новой цивилизации эпохи Озарения. Кто-то саркастически заметил, что этот человек поражен игровым вирусом более сильным и пагубным, чем вирус бешенства.

Видимо, ощущение этого общечеловеческого синдрома и хотел подчеркнуть Й. Хейзинга своей / отмечу еще раз – талантливой и насыщенной интереснейшими наблюдениями / книгой. Но мир игр современного человека отнюдь не поглощает все его бытие, все проявления последнего, а прежде всего и удивительнейшим образом размывает традиционные представления о границах «высокого искусства». Отсюда – вполне естественное всеобщее стремление по-новому определить сущность игры в соотнесении с искусством в нашем изменчивом мире. Оказывается, что игра и искусство отнюдь не слились в неопределенное и аморфное единство на основе перерастания всех человеческих действий в некую метаигру и не разделились абсолютно словно поезда на одной стрелке, выкроив для себя особое, специфическое направление этих разделенных действий. Все обстоит гораздо сложнее и интереснее.

Но осознать происходящее на глазах потрясенного человечества едва ли возможно с позиций традиционной немецкой логики и «философии действия» в ее марксоидном истолковании. При трактовке постижения истины как только рационального освоения предмета познания сразу же возникает логическая проблема исторического приоритета: либо игра старше искусства как особой «формы познания» и в нем последнее черпало изначально живительные соки, иссякающие по мере нарастания познавательного, эмоционального и духовного потенциала художественного творчества, либо искусство старше игры и тогда вполне объясним традиционный поиск теоретиками особой, только ей присущей сферы деятельности, выделившейся в хронической последовательности из деятельности художественно-творческой. Примечательно, что данную антиномию / абсолютно тождественную постановке вопроса о том, что возникло раньше – яйцо или курица / не решают и попытки найти иную, так сказать исконную первопричину возникновения и развития как художественного творчества, так и игры. Поиски эти в достаточной степени

систематизированы на теоретическом уровне, зачастую выражающем абсолютизацию в абстракции реальных, но вторичных признаков игры.

*Самые абстрактные, на первый взгляд, умственные спекуляции могут в один прекрасный день оказаться удивительно полезными*  
М. Блок

Общеизвестна, например, **социально-генетическая трудовая теория** истолкования этой первопричины, развивавшаяся от времен Лукреция Кара до работ Карла Бюхера и Г. В. Плеханова. Наиболее точная и лаконичная формулировка сущности трудовой теории игры дал, безусловно, В. Вундт. Он писал: « Игра есть дитя труда. Нет ни одной формы игры, которая не имела бы своего образца в том или другом виде серьезного занятия, как это само собой разумеется, предшествующего ей во времени. Ибо жизненная необходимость принуждает к труду, а в труде человек мало-помалу научается смотреть на употребление в дело своей силы, как на удовольствие ».

Гипотеза о труде как первооснове представляется до некоторой степени убедительной, но опять-таки в чисто умозрительном плане, как внешне непротиворечивая мыслительная конструкция. Фактически же она основывается на примитивном представлении о нашем абстрактном прародителе, который открыл для себя в процессе труда – орудия труда, а лишь затем стал думать, чувствовать, верить. Но стоит повнимательнее и непредвзято взглянуть в наиболее древние орудия труда, чтобы невольно представить себе и игру способностей человека той поры, и выразительный, образный смысл его деятельности как творчества.

Все это органически слито и в самом примитивном средстве производства и в тех его продуктах, которые дошли до нас как вестники промчавшихся тысячелетий. Так что же « старше », что есть первооснова дальнейшего развития того феномена, который мы вполне неопределенно обозначаем как эстетическая культура – игра или искусство? Здесь « трудовая теория » – молчит. Полагаю, что подобное молчание отнюдь не признание слабости, но вполне корректное самоограничение специалистов, разрабатывавших и разрабатывающих ее. Для меня же в их самоограничении – ориентир для дальнейших теоретических поисков в сфере эмоционального

мира, в осознании неразгаданного парадокса игры, которая до сих пор считается фактором технологии образования и не более того, весьма ограниченным по масштабам, формам и типам.

Наряду с социально-генетической концепцией происхождения игры значительное распространение в научной литературе и признанный авторитет имеют **концепции функциональные**. Так, нет, пожалуй, ни одного научного или популярного издания по проблеме игры, в котором не давалась бы характеристика **подражания** как одного из древнейших представлений о первопричине ее зарождения. Его смысл - в признании решающей роли в генезисе игры действительно присущей человеку функции подражания.

Для теории подражания характерна констатация очевидной общности игр животных, чьи детеныши преимущественно в игре развивают и совершенствуют наиболее необходимые для вида способности, и игр человека, в конечном счете, в итоге выполняющих эту же жизненную функцию. Подтверждение тому – обширнейшая система дидактических игр, известных педагогической практике любой эпохи.

Здесь также обращает на себя внимание весьма любопытный факт, который был подмечен, но не осмыслен мною еще в шестидесятые годы в процессе исследования роли игры в эстетическом воспитании. Теоретики игры / по крайней мере, в пределах европейской цивилизации нового времени / базируются в ее исследовании на аристотелевской теории подражания. Как правило, они приводят его гениально-простое определение подражательных искусств / эпической и трагической поэзии, комедии и дифирамбов, большей части авлетики и кифаристики /, равно как и предложенное им различие этих искусств. « ...Они различаются друг от друга в трех отношениях: или тем, в чем совершается подражание, или тем, чему подражают, или тем, как подражают...», писал Аристотель.

Можно было бы упрекнуть теоретиков данного направления в неправомерном использовании понятия из сферы теории искусств, в переносе на игру конкретных признаков художественного подражания. Но подобный критический ход на поверку оказывается неправомерным, ибо аристотелевское определение точно срабатывает и в отношении сущности игр. Остается вполне обоснованное и ведущее к весьма непредсказуемым последствиям предположение о

**глубинном, сущностном родстве игры и искусства, а быть может – и об их тождественности.** Предположение, на котором я бы хотел акцентировать внимание заинтересованного читателя уже на первом этапе размышлений о подлинной природе игры, ускользающей от сторонников абстрактно-философского подхода к ее определению.

К разряду функциональных концепций игры по праву могут быть отнесены и те исследования, в которых ее существенным, неотъемлемым признаком признается **незаинтересованное наслаждение.**

*Ближайшей целью искусства является эстетическое наслаждение, обусловленное иллюзией.*

*В. Лай*

Ни разделять, ни оспаривать их нет смысла, ибо в основе разрабатываемой ими теории лежит самоочевидность, аксиома. Конечно, первый и непосредственный продукт любой игры – наслаждение, без которого нет и не может быть речи о действующем по ее условиям либо правилам человеке. Соглашаясь с ними вопреки всей их сложности, играющий человек вместе с тем – свободен абсолютно, ибо абсолютно его стремление к наслаждению. Измените установку, прикажите ему играть по вашей воле, либо во имя опять-таки внешней по отношению к индивиду социальной воле, делающей игрока – профессионалом, наемным работником – и необходимость закономерно и неизбежно подавит свободу. Подчеркивая незаинтересованность от наслаждения процессом игры, функциональная концепция справедливо полагает, что отнюдь не любое наслаждение – существенный признак этого процесса. **Наслаждение – сопутствующий признак любой человеческой деятельности и, прежде всего неудержимого стремления осознать истину бытия в любой из ее форм.**

Вспомним, что безграничный мир исканий истины всегда связан с наслаждением. Так, рациональное постижение истины неотделимо от наслаждения, испытываемого мыслителем, но это не превращает мыслительный процесс с его сложнейшими законами и принципами в игру. Духовное постижение истины, проявляющееся в исканиях веры во всей ее поливариантности, также порождает наслаждение, но лишь как сопутствующий, а не как существенный признак, учитываемый

общим вероучением. Даже наслаждаясь на пределе экстаза, верующий, тем не менее, не играет, он живет отнюдь не в мире игровых координат.

Иную и вполне озадачивающую картину дает нам третий блок человеческих исканий истины – эмоциональный, реализуемый в бескрайнем мире художественно-образных переживаний человека. Ему в полной мере отвечает как характеристический, существенный признак то, что мы понимаем под незаинтересованным наслаждением. Ведь не случайно трюизмом стало утверждение, что искусство в любой его ипостаси – сфера свободы, что вне этой свободы от внешней необходимости искусство необходимо превращается в разновидность профессиональной деятельности.

Не секрет, что весьма солидные исследователи полагают, что профессионализация эмоционального блока истины – своеобразная историческая закономерность. Мне же представляется, что за историческую закономерность всеобщего значения они принимают лишь определенный этап развития искусства / в самом широком значении слова /, агрессивно преодолеваемый в период зарождения информационной цивилизации массовым, почти всеобщим любительским художественным творчеством.

Невольно задумываешься, в чем же причина тупикового значения функционального подхода к игре. Ответ – довольно прост: любые функциональные концепции остаются в пределах той же исчерпавшей свои потенции философии. Разве что из общефилософской концепции игры / прекрасно представленной Й. Хейзинга /, с достаточным основанием обобщающей многие ее существенные признаки, вычлениют лишь один, на котором теоретики и строят все дальнейшие абстрактные философские построения.

*Философия стремится познать мир, то есть стремится к истине, музыка (как и другие искусства) стремится его воспринять эстетически, то есть достигнуть красоты (через звуки). Представляя собою два совершенно различных способа отношения к миру, философия и музыка не могут иметь взаимодействия.*

*К. Эйгес*

Любопытно, что мыслители предшествующих девятнадцатому столетию эпох и духовные представители иных цивилизаций, не разделяющие стереотипные взгляды современных европейцев об истине только как сфере знания, вроде бы и не замечают этой проблемы. Трактую истину в свете алетологии, признавая равное значение истины знаний, эмоций и веры, они исходят из убеждений в органическом единстве, целостности каждой из этих взаимосвязанных сфер. При подобной установке снимается сам вопрос о первичности или вторичности / в историческом аспекте / любого из компонентов данной триады и акцент переносится на ее органическое самодвижение.

Мы не найдем, например, в трудах античных авторов противопоставления игры – искусству. Не случайно они не оставили нам теории игры, но дали человечеству непреходящие по значимости идеи о свободном художественном творении, об его предмете, формах и общечеловеческой значимости. Опираясь на эти идеи, теоретики нового времени, предвосхищая кардинальное возрастание игры как универсального фактора человеческого бытия, смогли дать и структурную характеристику игровой деятельности, и классификационные принципы подхода к ней.

Очевидно, что от Аристотеля, от его концепции искусства идет традиция рассмотрения игр и игрового действия. Оговорюсь, что эти два понятия используются мною как синонимы. Согласно этой устойчивой традиции игровое действие как сфера агона характеризуется тем, **чем играют**, каким игровым предметом пользуются играющие, **как играют** или иначе – какими обязательными правилами руководствуются на основе конвенции, негласной, но общепринятой договоренности, и, наконец, **почему играют** все без исключения люди во все времена и безотносительно к возрасту.

Развивая аристотелевскую традицию истолкования игры как искусства, современные теоретики / опять-таки вполне в безнадежно устаревшем философском ключе, выводя понятия из понятий / высказывают немало соображений, которые обобщенно можно было бы назвать **классификационным подходом к игре**. Они разграничивают игры с предметом, игры с воображаемым предметом и игры без предмета. Они весьма детально характеризуют игровые

правила, которые присущи изначально коллективным, индивидуальным и смешанным / парным / играм, их историческое развитие и современное состояние. Не менее подробно многими авторами, и теоретиками, и историками, и чистыми игроками – практиками дается истолкование глубинных причин игровых действий людей, побуждающих по свободному выбору выбирать двигательные, умственные, строительные, подражательные, развлекательные либо дидактические игры. Осознавая практическую значимость классификационного подхода, я признаю его безусловное операционное значение в сфере пропаганды игры и игровой деятельности. Но « философичность », спекулятивный, умозрительный характер подобного подхода исключает возможность осознать действительную сущность игры и ее место в бурно меняющейся человеческой цивилизации. Здесь опять–таки наблюдается полная аналогия с абстрактным теоретизированием об искусстве на уровне систематики и вполне достойных наблюдений об его типах, формах, жанрах, не продвигающих нас ни на иоту к решению проблемы сущности искусства, его природы.

Мы почему-то невольно забываем, что мыслители прошумевших по Земле до европейского Просвещения эпох оставили нам не только логические формулы, систему абстрактных философских понятий и категорий, но и **синтетический подход** к проблеме истинности, достоверности всех проявлений нашей рациональной, эмоциональной и духовной жизни. Аристотель как великий мыслитель в этом плане – не исключение, а подтверждение общего правила. Следуя ему, надо избегать окостенения понятий, памятуя, что в таком случае они превращаются в застывшие термины, а их анализ безотносительно к сложной и противоречивой реальности духовной жизни и ее проявлений по неизбежности приводит к терминологическому кретинизму.

Я уже обратил внимание читателя на тот факт, что **искомое представителями разных концепций корректное, не расширительное и не иносказательное определение сущности игры как специфической формы действий неизбежно включает в его содержание искусство как качественный критерий.** Возвращаясь к целостному мышлению древнейших времен, нам следует от этого признания самоочевидного факта перейти к новой



логической установке и утвердиться в убеждении, что игра и искусство – не только синонимичные, но и тождественные понятия. Игра – это искусство, равно как и любое искусство – игра. Подобное утверждение отнюдь не парадокс, но признание реальности, ускользающей от наблюдателя при любом умозрительном философствовании. А из признания этой исторической реальности вытекает ряд весьма конструктивных выводов к духовной жизни человечества в эпоху информационной цивилизации. Примем же это утверждение как гипотезу для дальнейшего исследования проблемы.

## **Игра как искусство.**

Трактуя игру как сложное, структурированное единство взаимосвязь предмета игры, процесса игры и его результата, мы сразу же сталкиваемся с озадачивающим фактором действий человека, почти не знающим границ. **Предметом игры** может быть простая скакалка в руках ребенка и сложнейшая информационная система, базирующаяся на компьютерных технологиях, древние как мир игральные кости и современнейшие игровые автоматы, вполне архаичный по возрасту мяч, который гоняли по полу еще наши пращуры, и суперсовременный автомобиль участника спортивных состязаний. Но более того, предметом игры человека испокон является слово и краски, специальные / так называемые музыкальные / инструменты, от кифары и авла до скрипки и электронной гитары, пластически организуемое пространство и фиксированное движение изображений. Здесь мы имеем дело не только с предметом каких-то особых действий, чистой игры либо искусства, но неумолимо сталкиваемся с проявлением их органического синтеза, а быть может, с более серьезной проблемой, игнорируемой до сих пор.

**Процесс игры** регламентируется весьма жесткими правилами, приобретающими значение нерушимой традиции. От них как от изначальной конвенции не может отступить ни один играющий, даже оставаясь наедине с самим собой. Естественно, что движение жизни, ее новые условия и потребности приводят к корректировке правил, к их усовершенствованию, упрощению или усложнению на основе

гласной или негласной конвенции. Но корректировка эта не меняет сути конкретной игры.

Футбол не перестает быть футболом от изменения размеров поля либо правил поведения игроков на поле. Теннис не перестает быть теннисом, если по всеобщей договоренности игроки теперь проводят строго ограниченное число сетов, а затем выясняют отношения в укороченное время в тай - брейке. На наших глазах преобразуется игра драматических актеров, ее эстетика. Но никакие театральные новации, которые порою прямо-таки ошарашивают зрителя, воспитанного на традициях реалистического театра, не властны отменить игровых условий, диктуемых законами сцены. Условий, определенных теоретиками от времен Аристотеля до Станиславского.

Весь обширнейший диапазон игровых действий человека, от наивной игры в бирюльки до высочайших художественно-образных свершений, остающихся по форме той же игрой, подвластен правилам и вместе с тем открывает возможность творения, рождения нового, еще неизведанного. И в данном значении весь этот диапазон и есть то, что мы именуем одновременно искусством.

**Результат любой игры** / а это отмечается в каждой серьезной работе по ее истории и теории / - свободное, незаинтересованное наслаждение. Оно может быть интеллектуальным, эмоциональным либо духовным, причем порою при весьма сложном переплетении в некое целостное единство переживаемого впечатления. Разумеется, что здесь существенное значение имеет социокультурная ситуация, место человека в общественной иерархии, почти незыблемые и сохраняемые тысячелетиями традиции духовной жизни этноса, равно как и индивидуальная продвинутость и пластичность человека. Отделить подобное восприятие и переживание игры как некоей изобретенной философствующим умом деятельности от переживания бескрайнего мира искусства как особой и присущей только человеку формы эмоционального поиска достоверной истины практически никогда и никому не удавалось. Ибо игрой пронизано все то, что в классических поэтиках принято называть искусством, а любое игровое действие базируется на незыблемых принципах художественного творчества. Поэтому бесплодны любые попытки разделить в абстракции « игровое переживание » и « переживание

художественное », порождающие неизбежно хитроумные, но бесплодные терминологические ухищрения.

Предвижу возражения пуристов от эстетики, для которых сама мысль о равнозначности эмоционального переживания прекрасного футбольного матча и великого симфонического произведения, блистательной шахматной партии и классического балета в исполнении виртуозов хореографии всегда воспринималась, да и воспринимается поныне как ересь, как покушение на некие святыни. Но ересь это отклонение от общепринятых догматов веры. Всеобщее же отклонение от этих догматов делает их не общепринятыми, а стало быть, прокладывает путь иной вере. Осмыслить ее в данном конкретном случае – весьма важная как в теоретическом, так и в практическом плане задача на пути современного поиска достоверной истины.

Цель моих раздумий – отнюдь не эпатаж сторонников и последователей мертвящей гегелевской схоластической эстетики, к которым и я принадлежал не одно десятилетие. В конце концов, и у нее есть специфическая сфера логической достоверности, если вы разделяете понимание искусства как особой формы познания. Сохранив исходные определения искусства, выработанные в новое время на основе традиционного ограничения искусства тем или иным его видом или даже – жанром « познания », вам не избежать капкана логической мышеловки. Она мертвящим холодом отграничит от безграничной сферы свободного художественного творчества не только игру во всем ее многообразии, от незатейливых на первый взгляд действий ребенка с игрушкой до обычаев, обрядов и праздников, но и многие уникальные открытия художников современности, которые никак не вписываются в гегелевскую концепцию искусства как познания идеи в образной форме.

Измените исходную теоретическую установку, согласитесь с мыслителями древнейших цивилизаций в их устремленности к целостному, нерасчлененному постижению истины на пути алетеологии, и перед вами сразу же откроется иной путь к осознанию подлинной сущности игры как искусства.

Тот блок зарождения, становления и развития Мирового духа / даже если его бытие уныло ограничено одинокой историей загадочного человечества как природной аномалии /, который они

трактуют как эмоциональное постижение истины, обладает тремя взаимосвязанными существенными признаками. Гипотетически я уже определял их ранее, пытаясь осмыслить всеобщие принципы художественной педагогики. Это – **постижение, выражение, заражение**. То, что сегодня нам, воспитанным на традициях европейского Просвещения, кажется гипотезой, для наших мудрых предшественников было чем-то само собой разумеющимся и в этом смысле – аксиомой.

*Нужно быть смелым и видеть скрытое*  
М. Метерлинк

Художественное действие, в какой бы форме оно не проявлялась, отнюдь не пустое, бесплодное времяпровождение. Даже в переборе четок, в незамысловатом подбрасывании небольших камней, в детской игре в крестики и нолики, в соревновательном упражнении на бросок того или иного предмета, скажем – при игре в городки есть постижение, иначе говоря, открытие законов и закономерностей природы в их соотношении со способностями человека как природного существа. Абсолютно таким же открытием является любое великое художественное произведение, необычайно сложное по структуре, многоплановое по содержанию, но с позиции алетеологии остающееся эмоциональным открытием тех же тайн мироздания соответственно свободной игре способностей человека. **Постижение** – всеобщий принцип художественных действий, или точнее – художественного творения во всех его проявлениях, в том числе и в игровом действии в узком смысле слова, которое я считаю особым, специфическим видом искусства и не более того.

*Всякое осязательное изображение какого бы то ни было предмета и явления с точки зрения его окончательного состояния, или в свете будущего мира, есть художественное произведение.*

*Вл. Соловьев.*

Для всего не знающего точных, фиксированных раз и навсегда границ мира искусства, мира художественного творения человека характерна еще одна существенная характеристика, а именно – **выражение**. Задумайтесь над тем, что движет художником

/ безотносительно к тому, кем он является – профессионалом или любителем / в его подчас изнурительном, подвижническом труде, в мучительных исканиях. В действиях, требующих от него полной самоотдачи, напряжения всех душевных сил и способностей, порою – всей жизни без остатка. Часами, днями, годами и даже десятилетиями музыкант – исполнитель совершенствует мастерство, оттачивает его на оселке бескомпромиссной требовательности, в буквальном смысле слова не ведая, что такое отдых. А в итоге – несколько кратких мгновений на концертной эстраде, вмещающих весь мир его душевных движений, его стремление выразить свое, индивидуальное отношение через произведение – и к миру человека, и к смыслу его бытия. Сколько сотен и даже тысяч набросков создает порою великий мастер живописи, подобный Александру Иванову, совершенствуя движения руки и подчиняя ее мудрости оттачиваемого видения мира. Сколько подлинных титанов живописи падали без сознания у мольберта, презрев все житейские блага и посвящая себя без остатка служению избранной ими беспощадной Музе. И все – в поисках той выразительности образа, который делает его достоянием миллионов и миллионов, ныне толпящихся у музейных экспозиций.

Вспоминаю, как однажды в старом цирке на Цветном бульваре в Москве мне пришлось провести несколько часов в затемненном зале почти в полном одиночестве, ибо моя лекция для коллектива артистов задерживалась по каким-то техническим причинам. И все это время группа партерных акробатов доводила до филигранной отточенности каждое движение, каждый жест, словно не ведая усталости. А ведь им через короткий промежуток времени предстояло выйти в огне прожекторов на арену и выразить в каскаде ошеломляющих воображение движений в течение нескольких кратких мгновений представление о безграничных возможностях человека, любого из тех, кто будет наслаждаться их искусством.

То, что мы вполне неопределенно привыкли называть как нечто само собой разумеющееся игрой и игровым действием, в этом плане вполне сродни искусству в самом высоком смысле слова. Здесь свободное от интереса непосредственное наслаждение выражает сложнейший комплекс представлений, духовных ценностей, стереотипов сознания. Даже если признаете главнейшим и определяющим признаком игры агон, состязательность, вы не

сможете игнорировать подобную, весьма сложную по структуре выразительность любой без исключения игры.

*Воображение! Без этого качества нельзя быть ни поэтом, ни философом, ни умным человеком, ни мыслящим существом, ни просто человеком.*

*Дени Дидро.*

Третий всеобщий принцип художественных действий как сферы эмоционального постижения истины – их **заразительность, пробуждение в каждом великой творческой силы воображения.** Нет ни одного проявления художественно-творческой способности, от самой « простой », наивной, лишенной многоплановой структуры и развернутого во времени и пространстве содержания до грандиозного по масштабам художественного произведения, подобного великому архитектурному творению либо циклу взаимосвязанных романов, сопоставимых с научной многотомной энциклопедией, где творец не стремился бы заразить своей страстью нас, простых смертных. Даже в экстатическом творческом одиночестве он с лукавством, вообще свойственным человеческой натуре, предполагает наше существование, надеется на встречу с нами, на наше, пусть – запоздалое, признание. Подобного лукавства не знает ни ученый, ни вероучитель!

Не буду в этом контексте еще и еще раз акцентировать внимание читателя на радикальном возрастании масштабов заразительности художественного творения благодаря новым информационным технологиям. Какой певец в прошлом мог, например, выступать перед аудиторией в четыреста- пятьсот тысяч человек, да еще осознавать при этом, что его одновременно благодаря всепроникающему телевидению смотрят и слушают до полутора миллиардов почитателей. Но ведь подобные концерты стали чуть ли не повседневной реальностью при выступлениях Мадонны или же знаменитых вокально–инструментальных ансамблей, которые ныне трудно перечислить даже знатокам поп-музыки, безуспешно соревнующимся в надоедливых радиовикторинах. Когда и где в прошумевшие времена дизайнер мог мечтать, что его поражающие воображение поиски сейчас, сиюминутно будут оцениваться миллионами и миллионами поклонников « высокой моды »!

Магию средств массовой информации не могут ныне игнорировать ни мыслители, ни вероучители, если они хотят ретранслировать свои откровения, свое credo на миллиарды человеческих душ. Это – аксиома нашей эпохи. Я также не повторяю еще и еще раз ставшую трюизмом мысль о глобальном значении средств массовой информации не только как ретранслятора, но и как особого феномена художественной культуры двадцатого века, заразительность которого не знает разумных границ и каких-либо ограничений по интенсивности потрясения всей нашей психики.

*Время изменяет человека как в физическом, так и в духовном отношении. Муж, со вздохом или с улыбкой, отвергает мечты, волновавшие юношу. Моложавые мысли, как и молоджавое лицо, всегда имеют что-то странное и смешное. Глупец один не изменяется, ибо время не приносит ему развития, а опыты для него не существуют.*

*А. С. Пушкин.*

А теперь давайте вместе перенесемся в мир игр и игровой деятельности человека любой, а тем более нашей цивилизации. Что как не их заразительность предопределяет само существование игр. Разве играющий ребенок не использует любую, даже самую простенькую игрушку, пусть – завернутую в тряпочку палку как способ общения с вами, как способ « внутреннего » и « внешнего » диалога. У него всегда есть свои секреты заразительности, которые отнюдь не совпадают с представлениями взрослых о « нормальной » игрушке. Не отсюда ли возникает стремление детей с самого раннего возраста играть без взрослых, со сверстниками, эмоциональные реакции которых вполне равнозначны и дают основу игровой коммуникации.

Что же касается современного взрослого человека, то создается впечатление распространения массового игрового психоза, которого не знала ни одна цивилизация, предшествующая информационной. С чем можно, например, сопоставить по силе заразительности те реакции, которые мгновенно охватывают десятки и сотни тысяч людей на стадионе или у экрана телевизора во время прекрасного / я не оговорился – именно прекрасного! / футбольного матча, когда игроки демонстрируют совершенную комбинационную игру, феноменальные физические возможности при ее реализации и даже

хорошо отрепетированный артистизм поведения. Попробуйте убедить и любителей, и профессиональных знатоков современного хоккея, автомобильных гонок по Формуле 1 и большого тенниса, что переживаемые ими игровые действия – лишь спорт, но не искусство в истинном, а не переносном значении слова. Уверен, что не найдется ни одного человека, который согласится с вами, если он испытал эмоциональный подъем и глубокое, подлинно эстетическое наслаждение благодаря заразительности игры.

Мир игры – это и мир обычая, обряда, праздника. Их сфера внешне сложнее детской игры, как по организации, так и по масштабам вовлеченности играющих. Концентрируя в себе и накопленные знания людей, их интеллектуальный опыт, равно как и их духовные представления и традиции веры, обычаи, обряды и праздники органически включаются в целостную область высокого искусства. Именно их художественно – творческим смыслом предопределяется та эмоциональная заразительность, которая объединяет самых разных по индивидуальности людей в театрализованном поведении и коллективном действии.

Можно без особого труда привести немало других конкретных аргументов, подтверждающих значение игры как сферы искусства, художественно – творческой деятельности. Границы между « игрой » и « искусством » в духе догматических учебников по эстетике – не просто условны. Они – не реальны. Их попросту не существует нигде, кроме мира схем классификационного, « философского мышления ». Оставаясь на его почве, теоретик невольно допускает удивительные оплошности, противоречащие истории становления и развития целостного человеческого духа. Вернусь в данной связи к работе Й. Хейзинги, оплошности которого в историческом аспекте как раз и предопределены попыткой абстрактного философствования вопреки логике движения и развития человеческого духа.

Давая рабочее определение игры, которое было мною приведено ранее, подвергая суду разума весьма талантливо и компетентно многие ее определения, которые целесообразно использовать как в теории, так и в практике, он акцентирует внимание на реальной бесплодности попыток отграничить форму игры от других по видимости родственных форм жизни. Соответственно подобной логической посылке Й. Хейзинга заведомо исключает из игры сферу



комического. Он пишет: «Мы называем комическим клухт или комедию не из-за игрового действия самого по себе, а из-за содержания. Мимику клоуна, комичную и смешную, можно назвать игрой только в самом нестрогом смысле слова. Комическое тесно связано с глупостью. Игра, однако, вовсе не глупа. Она живет вне противоположности « мудрость – глупость ».

Полагаю, что подобной абстрактно-логической конструкцией он закрывает для себя путь к постижению истинного соотношения, а точнее – реального тождества игры и искусства. Признавая игру и игровую деятельность проявлением незаинтересованного наслаждения, Й. Хейзинга тем самым невольно выводит за сферу игры ее суть – комическую реакцию, более того – все иные типы жизненного драматизма. А ведь именно этот драматизм, на мой взгляд, и порождает художественно- творческие действия человека / назовите их игрой либо искусством - не имеет никакого значения / как проявление изначального страха перед неизбежным небытием.

Не перестаю поражаться мудрости русских фольклористов, историков литературы и искусства, этнографов, лингвистов XIX века, которые, успешно распрощавшись вслед за Виссарионом Белинским с « философским колпаком» Гегеля, никогда не сомневались в глубинном тождестве игры и художественного творения. Поэтому им не могло, в частности, взбрести в голову вычленение игры из сферы комического, ибо логика исторических фактов была для них сильнее абстрактно-логических конструкций. Высшим и афористичным, как всегда, выразителем достижений русской духовности XIX века был и остается В. Даль. Вслушаемся и в этой связи в его определение игры. Его он дает не сразу, но лишь в контексте определения художественно-творческой деятельности - **играть** « чем, во что, с кем, на чем, почем, что; шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем для забавы от скуки, безделья; // издавать и извлекать музыкальные звуки; // представлять что, изображать на театре; // мелькать, шевелиться туда-сюда ». А из блистательного и по нашим современным меркам определения игрового действия он выводит и определение **игры** как явления искусства, и характеристику всех ее типов. Игра для В. Даля – « ж. об. дейст. по знач. гл. и предмет, то, чем играют и во что играют; забава, установленная по правилам, и

вещи для того служащие ». Убежден, что его классификация игр в соответствии с веками отработанным представлением о них как сферы художественно-творческой деятельности и поныне служит непрременной основой классификационного подхода к многообразию игр. Возможного, но при его абсолютизации – бесперспективного.

Он тщательно выделяет типы игр: с предметами, спортивные – от карт до шахмат, коммерческие, биржевые, художественные в узком, просвещенческом смысле слова – игра актера, игра на музыкальном инструменте, игра цветов – « чередной перелив, пестрый отлив и изменчивость красок », игра слов – « острота или шутка, основанная на однозвучности или двусмысленности речений », облачение в маску или « личину », игрище как представление разного рода, сборище, сход для забавы, лицедейство, хоровод, праздник и т.д. Невольно припоминаешь, что все популярные трактаты об игре и игровом действии, от « философских » до дидактических развивают схему, предложенную В. Далем, что подтверждает ее достоверность. Но главное в его трактовке – не только в точном ощущении значения игры как сферы комического в любом без исключения ее проявлении / помимо, конечно, иносказаний /. Он ни на минуту не сомневается, опираясь на историко-лингвистический анализ, в тождественности понятий « игра » и « искусство ».

Если согласиться с фактом этой тождественности, из которой вытекают далеко идущие педагогические выводы - а именно они искомая цель моей работы - лишь на основе признания значения игры как искусства, мы все же окажемся лишь в самом начале рассмотрения проблемы с позиций алетеологии. Поставим вопрос так: если любая игра есть искусство, следует ли из этой посылки, что всякое искусство есть игра? Едва ли! Пока же, надеюсь, я смог убедить читателя лишь в том, что общие признаки художественно-творческих действий / вдумчивый читатель, очевидно, понял, что при их характеристике я тенденциозно и открыто опираюсь на великое произведение « нового мышления » в художественной педагогике – на трактат Л. Н. Толстого « Что такое искусство? » / являются вместе с тем и существенными признаками игры и игровых действий.

## Искусство как игра.

*Поэзия, или творчество, - понятие широкое. Всякий переход из небытия в бытие – это творчество, и, следовательно, создание любых произведений искусства и ремесла можно назвать творчеством, а всех создателей – их творцами.*  
Платон

Определение – обобщение существенных признаков предмета либо процесса в понятии. Философский подход, историческая исчерпанность которого все более и более становится общим местом в теоретической литературе и публицистике, во многом проигнорировал им же выработанный путь логических определений. В одном из немецких философских словарей нового времени дано оптимальное по характеру определение игры с позиций подобного подхода. Игра, говорится в нем, есть « всякая деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а доставляет радость сама по себе». Лаконично, вполне логично / если следовать философским принципам определения / и одновременно – абсолютно неубедительно. Хотя бы уже потому, что предельно широкая абстракция дает основание перенести ее результат на такие сферы жизни и жизнедеятельности человека, которые никакого отношения к игре не имеют. Трудно отрицать, например, что есть целая сфера психической и физиологической деятельности человека, феномены которой доставляют человеку наслаждение безотносительно к практической пользе. Но к игре как художественному творчеству они не имеют ровно никакого отношения. Даже тогда, когда на экране всеми средствами кинематографической достоверности, документальности нам демонстрируют онанизм либо половой акт в их медицинской достоверности. Для кинематографа как искусства нужно нечто большее, чем эта достоверность.

А перспективные открытия в интеллектуальной области, зачастую кажущиеся современникам верхом нелепости, не соотносимые ни с какими провидимыми практическими результатами, и вместе с тем доставляющие первопроходцам в науке едва ли не божественное по характеру наслаждение? Кто покусится, например, искания таких математиков, как Лобачевский или биологов, подобных монаху Менделю, воспринимавшиеся в их времена как праздные упражнения

ума и, конечно же, доставлявшие провидцам грядущего знания глубочайшее наслаждение самим процессом открытия, называть играми?

Вернемся еще раз к той триаде, которую предложил Л. Н. Толстой для определения искусства. В основе его подхода – стремление к целостному восприятию мира, осознание неразрывного органического единства знаний, эмоций и веры / знания – постижение, эмоции – выражение, вера – заражение другой общностью духа /. Концепция целостного подхода к миру и человеку, пребывающему в нем, стала тем путем открытия триединой истины, который дал ему **возможность ответа не на вопрос, что есть искусство, но на вопрос, что такое искусство**. Искусство в самом широком смысле слова, вне временных рамок и ограничений той или иной поэтики либо эстетики предстает в его трактате и как фактор интеллектуального познания, и как эмоциональное открытие единой истины, и как духовное заражение других людей, как особый тип общения.

Попытаемся же усвоить урок основоположника « нового мышления » в мировой педагогике и эстетике, осмысливая сущность игры как целостного явления человеческого бытия, синтезирующего в себе и искания ума, и движение страстей человеческих, и их духовные порывы к человеческой общности как единственной гарантии реального бессмертия духа. Двигаясь по этому пути, одновременно задумаемся, в чем у человеческих действий в игре – абсолютная аналогия с искусством, свидетельствующая об их тождестве.

Здесь сразу же возникает некоторое логическое затруднение, аналогичное тому, которое возникло ранее при попытке экстраполировать самые общие и действительно универсальные признаки искусства на игру, традиционно вычленяемую из сферы художественно-творческих действий. Самоочевидное для представителей древних цивилизаций сразу же воспринимается как парадокс. Оказывается, и самоочевидное, затуманенное абстрактной логикой, нуждается в доказательствах. Поэтому в ходе дальнейшего анализа природного единства игры и искусства мне придется не только обобщить универсальные признаки любой игры, точно подмеченные исследователями, но и попытаться показать, что

все они – лишь выражение в иной системе мыслительных координат общих, существенных признаков художественно-творческих действий.

*Ближайшей целью искусства является эстетическое наслаждение, обусловленное иллюзией.*

*В. Лай.*

Историки и теоретики игры, равно как и этнографы, археологи, представители культурной антропологии при анализе игры в первую очередь делают акцент на такое ее существенное качество, как **репродуктивность**. Порою ее трактуют как подражание, действительно свойственное многим играм, преимущественно – древнейшим, возникавшим в ту пору, когда человек и другие живые существа еще не разошлись по всем параметрам душевной жизни. Без особого труда можно привести безграничное количество примеров детских игр – от пеленания кукол девочками до воинских игр мальчиков, в которых явственно проступают типы и нормы поведения взрослых. Данный аспект начальных игровых действий был фундаментально исследован Карлом Гроссом в конце XIX века в книгах «Игры животных» и «Игры людей», практически исчерпавших проблему. Океан наблюдений об играх животных и детей, накопленный учеными с той поры, по сути дела ничего нового не прибавил для конкретизации идеи подражания в онтогенезе и филогенезе игры.

Между тем репродуктивность – не только и не столько подражание. Ее смысл скрыт гораздо глубже, в самом драматизме бытия человека как ограниченной жесткими временными рамками существования на этом свете пылинки на космическом ветру. Как только затеплилась духовная жизнь человека, его мысли, страсти, убеждения веры, возник титанический протест против рока драматизма жизни, неверие в смерть, убеждение в ее несовместимости с творящим духом. Репродуктивность игры – первый бунт человека против текущего в необратимое ничто времени, нетленное возобновленное воссоздание. Именно в этом смысл **ре – продукции**.

Нет прямых доказательств предположению, что древнейшие люди до общения через материальные игрушки / а они, к счастью

исследователей, сохранились в следах самых первобытных культур / пытались вступить в контакт с неизбежным, роком, творчески используя ролевую функцию игры. Ибо исчезла, например, вся палитра их татуировки – **протомаска**. Но сохранились древнейшие маски, скрываясь за которыми человек начинал жить в **роли**. Естественно, роли эти были многообразны, как сама жизнь и ее неизбежный пугающий финал – смерть. Не случайно выразительный диапазон масок безграничен – от представлений о злых и добрых силах, дьяволах и божествах до целого сонма природных явлений и человеческих качеств. Пряча свой лик – за личину, за маску, человек приобретал ролевую функцию, возвышавшую его над безысходностью реального бытия. Думается, что репродуктивная функция маски открыла человеку мир новых выразительных возможностей, скрытый до ее появления, а именно – мир драматического столкновения масок, изначальное противоборство отчужденных от человека его ролей в жизненной драме.

*Все наше художественное знание по существу своему иллюзорно, ибо мы, как знающие, не едины и не тождественны с тем существом, которое, будучи единственным творцом и зрителем этой комедии искусства, в ней создает и находит себе вечное наслаждение.*

Ф. Ницше

Усложнялась сюжетика этого столкновения – и соответственно возрастало значение пластики и мимики самого человека, музыкального сопровождения его действий, сценографического решения среды этих действий и слова как высшего выразительного средства для передачи идей, эмоций, верований. Наконец, играющий человек попытался вернуться в свое Я, в реальность индивидуального существования, сбросив маску и **став маской действующей**, вступив в сферу искусства по привычным для нас представлениям. Был пройден путь от мимикрии к имитации действий людей. Но репродуктивность как закон игры не был отменен и в этом случае, ибо сам человек обрел способность **живой маски**, став актером, то - есть действующим, **играющим** по иным, чем его индивидуальная природа репродуктивным законам.

В принципе же ничего не изменилось – игровые маски на карнавале и великие актеры на сцене / либо на экране / при всем грандиозном усложнении художественной жизни современного

человечества – явления абсолютно однопорядковые. Они живут и функционируют в мире искусства как игры. **В искусстве всегда и все играют**, следуя глубинным и во многом непостижимым логически законам репродукции.

В подавляющем числе серьезных работ о природе игры исследователи самых разных времен и цивилизаций единодушно выделяют и такой ее существенный признак, как **состязательность, или агон**. Понаблюдайте, как самые маленькие дети состязаются друг с другом, едва освоив какое-либо игровое умение – бросать бабки либо монеты, прыгать через скакалку либо делать первые штрихи на асфальте. Растет их мастерство, достигает **высшей степени совершенства или искусства**, а состязательность и его разные типы отнюдь не исчезают. Напротив, она достигает такого накала, который детям не ведом. Если вы следили со знанием дела за шахматистами экстракласса во время любого финального поединка – и, безусловно, вы согласитесь со мной. Более того, во всех подобных случаях любые игры организуются по законам драмы, где есть и конфликт, и драматургия игры / ее стратегия и тактика /, и правила, имеющие конвенциональное значение, и ожидаемый результат или игровой эффект.

Конечно, истоки игры - в соперничестве, являющемся своеобразной проекцией на все стороны бытия человека его изначальной и неискоренимой борьбы за существование. Той борьбы, которые все великие вероучения безуспешно пытались и пытаются преодолеть, совершенствуя человеческую природу, в лучшем случае добиваясь замещения соперничества в реальном мире с его тягчайшими последствиями - состязательностью как соревнованием духовных сил и способностей. Но и последняя – предельно драматична и порождает сомнение в перспективе человечества на выживание. Идеальный мир игры оказался наилучшим терапевтическим средством подобного замещения. Он порожден страхом и дает возможность уйти от него в краткие мгновения нашего земного бытия в другой, вымышленный и прекрасный мир.

Здесь и происходит тот загадочный аристотелевский катарсис - очищение страстей изображением, воспроизведением подобных страстей. Ученые гадают - был ли в «Поэтике» Аристотеля раздел о комическом катарсисе, почему и когда он был утерян. Полагаю, что

мудрый ученый древности прекрасно понимал, что комическое – источник и сфера игры и игрового действия, драма же и трагедия есть игровое воспроизведение реального и лучшего, но отнюдь – не худшего, достойного лишь осмеяния.

Спектр этого « игрового изображения, воспроизведения » - от детской скакалки и настольных игр до великого симфонического произведения, от спортивного противоборства атлетов до шекспировских трагедий. Хотел бы обратить внимание читателя на любопытное лингвистическое свидетельство в этой связи: в любом толковом словаре синонимов дается градация игр именно в подобном предельно широком, практически – безграничном диапазоне, от спортивных состязаний и до игры на музыкальных инструментах. Сошлюсь как на вполне авторитетный источник на академический « Словарь синонимов », пространная выдержка из которого мне представляется принципиально необходимой: « 1. **ИГРАТЬ** /проводить время в каком-л. занятии, служащем для заполнения досуга, развлечения /. Играть в карты. Играть на бильярде, **РЕЗАТЬСЯ** разг. / играть во что-л. с азартом, увлечением/, **ДУТЬСЯ** / прост. / 2. **ИГРАТЬ** / участвовать в сценическом представлении /, **ВЫСТУПАТЬ, ПРЕДСТАВЛЯТЬ** / устар./ 3. **ИГРАТЬ** / воплощать, воспроизводить на сцене, создавать какой-л. сценический образ Играть стариков, **ИСПОЛНЯТЬ** Исполнять роль Чацкого. Исполнять главную роль, **ПРЕДСТАВЛЯТЬ** устар. – Сов.: **Сыграть, исполнить, представить.** 4. **ИГРАТЬ** / воспроизводить что-л. на музыкальном инструменте, инструментах /, **ИСПОЛНЯТЬ.** – Сов.: **Сыграть, исполнить.** » Иными словами, многозначность термина, скрывающая загадку понятия, практически признается в науке как аксиома.

Не убежден, что многие сегодня смогли бы выдержать тот непрерывный кошмар войны с ее патологическими ужасами, который пришлось испытать нам, действующим лицам последней мировой бойни. Мы до сих пор гоним от себя воспоминания о них как дурной и тягостный сон и не делимся ими во всей обнаженной мерзости даже с близкими людьми. Перенесенная же в процессе игрового замещения в военные игры детей, на экраны и подмостки сцены, на полотна живописцев и на страницы романов и повестей, в монументальные скульптуры и песни безудержная стихия насилия



приобретает иной смысл состязательности характеров, страстей, идей благодаря формальному совершенству, что и отметил Аристотель.

Нет, это отнюдь не всегда эстетизация насилия / что не исключено в наш век « рыночной экономики », где во имя наживы идут на все, практически восстанавливая рабство и гладиаторские бои, а уж тем более спекулируя на патологическом интересе толпы к насилию во всех его зримых проявлениях /. Это – эстетика игрового состязания, способная подвигнуть человека на что-то большее, чем унылая проза безрадостного и одинокого бытия, чем осознание своей реальной сущности как ошибки природы, ее аномалии. Высвечивая мощным прожектором творческого воображения все типы противоборства человека с человеком, его столкновение с неумолимым роком и со столь же беспощадными силами природы, игровое состязание в любых его формах дает нам надежду и перспективу на торжество духа. Игровой конфликт закономерно перерастает в драматургию игры как феномен искусства. В основе же всегда остается транспонировка человеческой сущности и событийности бытия человека.

Историки и теоретики игры столь же единодушны в признании такого ее характеристического признака как **интерпретационность в рамках жестких и конвенциональных по значению правил**. Отмечу, что в литературе вопроса весьма досконально охарактеризованы правила многообразных, почти бесчисленных игр, история их становление и историческое своеобразие. Меня же сейчас интересует иной аспект проблемы. Игра – сфера свободы выбора, которую человек не имеет ни в рациональном постижении истины, ни в ее открытии в убеждениях веры. В первом случае свобода выбора неизбежно оборачивается невежеством, во втором – ересью. Любая же игровая деятельность обладает качеством алеативности, открывая перед играющим безграничные возможности выигрыша при строжайшем выполнении условий игры, ее правил.

Сбрасывая первую карту, вы отнюдь не угадываете следующий ход противника, но вместе с тем твердо убеждены, что он даст вам искомый шанс на выигрыш, на победу в состязании. Судьбы Германа из « Пиковой дамы » еще никому не удавалось избегать сколь – либо регулярно. Компьютер высшего класса просчитывает все возможные ходы такого мастера, как Петросян и вместе с тем закономерно

ошибается, ибо творческая интуиция подсказывает великому художнику шахматных баталий настолько неординарный ход, что программа « машины » не срабатывает. Уверен, что после проигрыша компьютеру последнее слово все-таки скажет Каспаров. Тренеры знаменитых хоккейных команд на основе тщательного анализа игры противника в целой серии предшествующих матчей и возможностей своих игроков, заранее выстраивают сложнейший, с научной достоверностью прогнозируемый тактический план состязания. Но и они порою хватаются за голову с неподдельным выражением ужаса и надежды, когда начинаются игровые интерпретации обдуманного заранее плана на поле, predeterminedенные тысячами непредсказуемых факторов, и прежде всего – игровым талантом хоккеистов. Талантом, который с полным основанием именуется искусством. А в искусстве в традиционно-просвещенческом смысле слова именуется игровой одаренностью.

Интерпретационность – всеобщий признак художественно-творческой деятельности, от ее истоков и внешне простых проявлений до вершинных озарений человеческого гения. Если вы любите театр, это искусство сценической игры, то согласитесь со мною, что дважды посмотреть один и тот же спектакль, полюбившийся вам, никогда не удавалось. Творческий талант потому и талант, что он живет в мире алеативности, как бы перелистывая перед вами все новые и новые варианты трактовки единой и казалось бы – жесткой конструкции пьесы. Просмотрите эскизы тонких художников, зафиксировавшие для нас творческое осмысление ими одного и того же объекта. Здесь механическое повторение практически немислимо, ибо действует незыблемый творческий принцип интерпретации. И он – универсален для всей сферы художественного осмысления мира человеком, как бы вы не ограничивали его в соответствии со своими эстетическими симпатиями либо устоявшимися каноническими представлениями о том, что следует считать искусством, каковы его « границы », существующие, конечно, только в воображении и стереотипах мышления теоретиков.

*Немного экстравагантности приятнее педантизма.  
Т.Готье.*

Продолжая рассуждения об искусстве как игре, мы невольно начинаем двигаться по парадоксальному логическому кругу и возвращаемся к мыслям об игре как искусстве. Разорвать этот круг можно лишь признав тот зачастую ускользающий от внимания исследователей факт, что искусство тождественно игре. Историческое становление двух терминов, выражающих единое понятийное содержание, начиналось в седой древности и продолжается поныне.

Конечно, изучение подобного процесса – весьма перспективная задача. Мне же в целях конкретизации идей интегративной педагогики, для которой игровые технологии являются основополагающим дидактическим принципом, существенно важен сам факт признания реальности этого процесса. Его итог на уровне современной информационной цивилизации / наиболее емкий и профессиональный анализ которой дал С. П. Расторгуев в книге «Философия информационной войны», которую я с большим удовольствием рекомендую моему читателю / можно было определить следующим образом. **Говоря об игре, мы имеем в виду всю сферу свободной творческой деятельности человека, единственным непосредственным продуктом которой является незаинтересованное наслаждение. Характеризуя эту же совокупность явлений как искусство, мы подчеркиваем их совершенство и высшее мастерство творца, постигающего в эмоциональной форме сокровенные тайны бытия.** Естественно, при разработке художественной педагогики я делал акцент на вторую грань целостного бриллианта, именуемую художественно – творческой деятельностью в любых ее видах и жанрах. Первая же грань той же художественно-творческой деятельности – игра дает ее формальную характеристику, без которой невозможно понять общие принципы **интегративной педагогики** в целом, в единстве знаний, эмоций и веры. Ее-то мне и предстоит развернуть для преодоления

просвещенческого отношения к искусству как игре в системе образования, как только к подсобному « познавательному » предмету, вполне вторичному в ряду достойных почтения естественно–научных дисциплин.

Кстати, целостность духовного процесса человека на уровне эмоций, исключаящую антиномию игры и искусства, невольно признавали все исследователи проблемы. Так, Й. Хейзинга в своем серьезном научном труде « Осень средневековья », который я уже упоминал ранее, неожиданно вводит два новых понятия: « просто игру » и « прекрасную игру », невольно вступая в противоречия со своим же трудом об игре, где « просто игрой » без каких-либо прилагательных является вся жизнедеятельность человека. Он пишет о любви людей Средневековья: « Стремление к стилизации любви представляло собой нечто большее, чем просто игру. Именно мощное воздействие самой страсти понуждало пылкие натуры позднего Средневековья возводить любовь до уровня некоей прекрасной игры, обставленной благородными правилами. Дабы не прослыть варваром, следовало заключать свои чувства в определенные формальные рамки. Для низших сословий обуздание непотребства возлагалось на церковь, которая делала это с большим или меньшим успехом. В среде аристократии, которая чувствовала себя более независимой от влияния церкви, поскольку культура ее в определенной мере лежала вне церковности, сама облагороженная эротика формировала преграду против распущенности: литература, мода, обычаи оказывали упорядочивающее воздействие на отношение к любви ». « Прекрасная игра » - подобная теоретическая находка многого стоит. Ее я и попытаюсь использовать в своих дальнейших раздумьях о неизвестном в общеизвестном.

## **О смысле бессмысленного.**

В идеале и в целях теоретической корректности было бы целесообразно предложить новый, предельно широкий по содержанию термин, который обобщал бы все разновидности игры как искусства и все проявления искусства как игры. Одновременно подобный термин был бы качественной характеристикой того сектора

целостного человеческого духа, который с позиции алетологии равнозначен как миру рационального знания, так и миру веры. Соответственно мы еще раз укрепились бы в осознании необходимости интегративной педагогики и ее принципиально новой дидактики. Но, избрав до завершения рассмотрения проблемы подобный внешне привлекательный путь, я опять оказался бы в плену философской логики и ее рецептов по выведению понятий из понятий, которую теперь изначально отрицаю. Перспективен, на мой взгляд, иной путь – анализ характеристических признаков тех явлений, которые входят в объем искомого понятия. Термин здесь – дело сугубо вторичное и по неизбежности возникнет в то случае, если без него нельзя обойтись в практической деятельности.

*Везде, где он пошутит, скрыта проблема.  
И. В. Гете.*

Первое, что невольно приходит на ум при мысленном сравнении всего мира явлений искусства-игры или игры- искусства – их полная несопоставимость с миром научного мышления, устремленного на осмысление реального мира, равно как и с миром веры, где осмысление этого же мира происходит не на уровне рационального смысла, но на пути неоспоримого и неоспариваемого убеждения в возможности духовного постижения этого смысла. Вот почему ни в науке, ни в вере нет места комическому эффекту. Напротив, в искусстве-игре все абсолютно комично, основано на превращении аффекта ожидания в ничто и не предполагает убеждения в достоверности происходящего в игровом действии.

Комична, например, та серьезность, с которой мы воспринимаем все очевидные нелепости искусства-игры, ее условности. На сцене молодой человек объясняется любимой и вдруг от общепонятных символических жестов переходит к чему-то необычному – подбрасывает любимую и вертит ее вокруг оси, неожиданно, словно одержимый бесом, начинает носиться по сцене, выделявая загадочные пируэты. А предмет его страсти столь же энергично продолжает вращения на одной точке, не глядя на избранника. Попробуйте проделать что-либо подобное в реальной жизни – и вас примут за сумасшедшего и осмеют.

У вас в руках великое творение человеческого гения – книга, позволяющая через систему вполне условных знаков приобщиться к иллюзорному миру человеческих характеров, страстей, судеб. Все, что вы воспринимаете через условные знаки – фантомы воображения и ваши переживания какому-нибудь космическому роботу, запрограммированному на достоверность рационального, покажутся симптомом серьезной болезни духа, полной бессмыслицей. « Над вымыслом слезами обольюсь » - ведь это же нелепо, лишено смысла.

Человек тысячелетиями создавал для укрытия от непогоды и прочих невзгод жилище, функциональный смысл которого предельно прост и лаконичен. Примитивный дом не нуждается в тех безграничных ухищрениях, которыми владеет современная архитектура и которые лишены какого бы то ни было практического смысла. Даже классики конструктивизма, поднявшие бунт против подобных и привычных для нас ухищрений, породили нынешние сооружения из алюминия и пластика, нелепые как все комичное, выходящее за меру в природе.

Актер, словно человек с проломанной, раздвоенной психикой, выходит на сцену и начинает не своим голосом излагать чужие мысли. Он обряжен в странные костюмы прошедших времен, действует в абсурдном мире, где в лучшем случае всего три стены, размалеван словно первобытный человек чем-то, напоминающим татуировку или маску. Проходит условный период действия / акт /, оно неожиданно и нелепо прерывается антрактом, междудействием, а зрители, словно толпа оголодавших в Освенциме, бросается в буфет, чтобы через несколько минут опять усесться в затемненном зале.

В картинной галерее около развешенных полотен – двухмерных изображений трехмерного пространства толпятся зрители, которые видят то, чего нет. Есть лишь холсты, красочные пятна, композиционные решения – и не более того. Рядом, за окнами, бурлит трехмерная жизнь, звучащая, полная запахов и непередаваемыми красками, но люди, словно потерявшие способность нормальных реакций на нормальное бытие, толпятся в очередях, этих пожирателей нашего скоротечного земного существования, в загадочном неистребимом стремлении к общению с бездушными полотнами.

Светаает. Но игроки за ломберным столом, словно забыв о времени, азартно сбрасывают вощенные картонки с символическими изображениями цифр и вполне условных мастей, что-то записывают, охваченные азартом состязательности. Нелепость, абсолютная нелепость! По крайней мере, есть сотни других способов самоубийства или того, что именуется абсурдным выражением « скоротать время ». Время, которое не надо коротать, ибо дни наши уже сочтены загадочной и беспощадной судьбой, сочтены неумолимо, неотвратимо. У каждого из нас, безотносительно к возрасту.

*Где теперь эти люди мудрейшие нашей земли?  
Тайной нити в основе творенья они не нашли.  
Как они суесловили много о сущности Бога,  
Весь свой век бородами трясли – и бесследно ушли.  
Омар Хайям*

Не буду продолжать рассуждения об искусстве – игре в подобном духе. Подчеркну лишь, что избранный мною прием – не эпатаж, но логика рассуждений многих великих мыслителей прошлого, озадаченных живучестью бессмысленной, с их точки зрения, деятельности. Вспомним хотя бы Л. Н. Толстого и его отношение к художественно-творческой деятельности в последние годы жизни, от которого так просто отмахнуться не удастся любителям высокой эстетики, ибо его рассуждения – раздумья гения о смысле того, чему он отдал всю свою жизнь.

Комичная по сущности своей, по отступлению от логики бытового, заземленного мышления художественно-творческая деятельность в действительности далеко не бессмысленна. Точнее – ее **бессмысленность выражает глубочайшее постижение смысла бытия**. Если бы дело обстояло иным образом, искусство-игра давно бы прекратила свое существование как историческая нелепость. История же свидетельствует об обратном: ее сфера неумолимо расширяется, охватывает все новые и новые области нашего существования, заполняет вполне загадочно обширные ниши и в научном познании, и в верованиях.

Итог – качественный взрыв в эпоху информационной цивилизации, масштабные последствия которого для будущего всего человечества раскрыл С. П. Расторгуев в упоминавшейся уже мною

книге « Философия информационной войны ». Взрыв, который предполагает принципиальное изменение содержания, системы и структуры образования в соответствии с новыми историческими требованиями к человеческому материалу. Взрыв, который может быть направленным, но может оказаться и стихийным, неуправляемым, если не будет учтено радикальное изменение эмоционального фактора в структуре духовной жизни современного человечества. Точнее – если не будет осознано возникновение новой целостности, синкретичности этой жизни, нового соотношения и взаимодействия ее « блоков » - знаний, эмоций и веры.

Преобразование аффекта ожидания в ничто, который представляется существенным и закономерным при парадоксальном подходе к искусству-игре с позиций абстрактного практицизма либо незамутненной образной конкретикой веры, в действительности оборачивается глубинным пневмологическим эффектом художественно-творческого действия./ здесь как своеобразный полемический протест против предельно расширительного использования понятия « психология» , исходящего от греческого термина *psyche*, используя аналогичный греческий термин – *pneuma*/. Нет, здесь речь идет не о примитивном ее истолковании в дидактическом плане, которым я в немалой степени был увлечен в прошлые годы в результате просвещенческой утопии. Источник подобного подхода – интеллектуальная иллюзия абсолютного единства духовного действия, все грани которой в равной мере призваны обеспечивать познание, наслаждение и воспитание. Действительно, интеллектуальная, гедонистическая и дидактическая функция любого типа художественно-творческих действий – бесспорны и заслуживают внимания теоретиков, анализирующих общие закономерности духовной жизни. Но за общим здесь исчезает особое, специфическое, необходимость которого сразу же оказывается под вопросом. Для осуществления всеобщих функций, трактуемых с позиций рационализма, под вопросом оказывается обоснованность бытия бескрайнего мира игры – искусства. А ведь почему-то без этого бессмысленного, на первый и поверхностный взгляд, мира люди попросту не могут существовать. Да без него они не стали бы людьми.



*Я подозреваю, что в людях, которые норовят руководить искусством, есть некий природный идиотизм.*

*Джон Б. Пристли.*

Информационная эмоциональная сфера действий структурируется в игре – искусстве, превращая ее в художественно-творческую систему постижения единой истины. Операционные же задачи этой системы / впредь игру- искусство мы будем обобщенно и в порядке первого приближения именовать **художественным творением** / иные, чем у познающего мир сознания. В них-то и раскрывается смысл бессмысленного.

Первая из этих задач – **константэффект**. Страх, исконный и неискоренимый, перед неизбежностью небытия заложен в человеке едва ли не на генетическом уровне. Здесь знание - бессильно, ибо лишь логически аргументирует природную и социальную обоснованность омрачающего всю нашу жизнь духовного состояния. Бессильна и вера в иное, внеземное существование, всегда исчезающая в минуты роковой неизбежности, обладающая в лучшем случае терапевтическим воздействием. Оставив же отпечаток пятерни на глиняном своде пещеры либо вырубив имя, отличающее тебя от всего космоса, на отвесной скале, человек оказывается сопричастным вечности. Ему мало уйти из жизни как всем прочим земным тварям, тихо и бесследно. И в традиционных могильных украшениях, и в мумифицировании в художественном образе либо с художественным образом / вспомните знаменитые Фаюмские портреты! /, и в надгробном бюсте либо гигантской ритуальной статуе, где человек призван стать символом божественного бессмертия, слышен вопль всего человечества против неодолимой силы драматизма бытия.

В бесчисленных продуктах человеческого творения мир как бы удваивается во имя преодоления зловещего бега времени. Даже в самом примитивном макияже не просто создается эстетизирующая протомаска, но и начинается поистине титаническое сопротивление увядающей жизни с силами всепоглощающей тьмы. Протомаска – остается почти неизменной, но милое и очаровательное лицо некогда юного существа сжимается сетью морщин и буграми обвисшей плоти. Еще немного – и протомаску будет воссоздавать на лице усопшего человека гример в морге, дабы еще на краткий миг

ритуальной игрой остановить время для близких и друзей человека, которого уже нет в реальном мире.

Не остановят бег времени все кладбища мира, на которых игрою воображения созданы архитектурные и пластические шедевры искусства – они вскоре канут в пучине небытия с той же неумолимой достоверностью, что и миллиарды человеческих существ, бесследно исчезнувших в пыли пустынь Азии или в песках Африки. Но вера в константэфект художественного творения так велика, что никакие здравые доводы философии мemento mori не доходят и не могут дойти до людей. Они усматривают сакральный смысл в бессмысленной деятельности.

Художественное творение и все его продукты из безграничной сферы эмоционального постижения истины выражают не только этот сакральный аспект, но завоевали целые континенты постижения человеком смысла бытия через бессмысленную деятельность благодаря присущему ей изначально константэфекту. Диалектическое движение интеллекта, отрицающее любой покой, взрывает словно мощный пороховой заряд идею реальности смысла бытия, оставляя нас наедине с реальностью без смысла. Там же, где человек как мыслящее существо анализирует этот смысл, он переходит от науки к мифу или к литературной игре понятиями, именуемой современной философией. Вера же по самой сути своей находится за гранью смысла и исключает поиск доказательств его существования, ибо она сама безоговорочно, в любом ее акте – простом, и сложном, системообразующем и поднимающем веру до уровня религии, претендует на этот смысл.

Иное дело – бессмысленное художественное творение человеком особого мира, который всегда является **игрой по форме, искусством – по сущности**. Здесь мгновение бытия останавливается не только для его фиксации на уровне восторга его красотой, величиим, совершенством, для воспоминания о прошедшем и утекшем в Лету безвозвратно, но прежде всего во имя обретения смысла. Здесь и проявляется вселенская мощь константэфекта художественного творения человека, ибо всеми могучими средствами этого творения, от бесхитростных игровых действий до игрового действия, в которое вовлекаются через обычаи, ритуалы, праздники миллионы людей он способствует открытию нового – в неизменном и как бы застывшем

на века повседневном человеческом бытии. Можно только поражаться загадочной мощи эмоциональных и как будто бы бессмысленных творений человека, который развивается и совершенствуется во многих сферах бытия, и прежде всего – в интеллектуально-технической, но **абсолютно неизменен в своей родовой сущности**.

Меняются одежды и средства передвижения, бытовая среда и даже природа, безумно и безудержно разрушаемая человеком, но сам он как существо социальное и подверженное всем ветрам перемен истории уныло однообразен. Любовь и ненависть, зависть и отзывчивость, дружба и взаимная неприязнь, доброта и более чем звериная, но зверская жестокость, мужество и трусость, верность и предательство, тесно и неумолимо переплетенные в жизненных проявлениях каждого человеческого существа и порождающие чудовищные общественные катаклизмы, всерьез заставляют усомниться в правомерности наших претензий на высшее место в мировой эволюции духа. А тем более в том, что эта эволюция имеет какой-либо смысл.

В художественном творении человек, любой без исключения, как бы удваивает мир, точнее – взрывает его единообразие и внешнюю разумность, упорядоченность благодаря константэффекту. Да, все в нашем человеческом бытии неизменно и порождает мысль о бесперспективности и бессмысленности бытия. Но постигая эти грустные реалии и выражая свое отношение к ним, он **в акте художественного творения** вскрывает смысл бытия, заставляя сверкать всем красочным спектром каждый раз вновь и вновь то, что действительно изначально неизменно как первородный грех. Проигрывая в разных ситуациях и вариантах это неизменное, константное, человек как бы подчеркивает неизменную связь времен и выявляет смысл бега времени.

Малыш в Древней Греции и современный ребенок в чудовищном и абсурдном мегаполисе играл и играет с куклой, выявляя изначально константные эмоции любви к более слабому, стремление защитить, обречь его от житейских невзгод, обучить и воспитать. Он неизменно в игре творит мир, где бытие – приобретает смысл. Танцор в Древнем Китае, увлеченный ритуальной и имеющей для его современников конкретный, но знаками зашифрованный смысл, передает его от

прошлого к будущему, стремясь заразить зрителей или соучастников представления-зрелища. Аналогичную функцию выполняет и нынешний артист классического балета, через столь же условные движения, позы и жесты стремящийся передать нам в закодированной форме то, что принципиально непередаваемо в другой системе координат – свое видение мира, а стало быть представление о реальности смысла, заключенного в его движении и самодвижении.

Представление о реальности смысла бессмысленного, алогичного мира - не предмет веры автора любого художественного творения, но жизненная цель его деятельности. Здесь он как бы протягивает руку в знак солидарности предшествующим поколениям творцов обретенного смысла. Это уже не сакральный, но реальный феномен константэффекта, позволяющий нам в сатире Петрония Арбитра видеть современный безумный мир, в гениальных образных прозрениях театра марионеток Н. Е. Салтыкова-Щедрина находить ответ на причину мерзопакостей на нашей доброй и сердечной Руси, в мучительных раздумьях Гамлета – нравственные искания смысла бытия на все времена. И на все времена неизменным остается этот мучительный и радостный поиск, без которого человек в процессе социальной революции превратился бы в унылого биоробота.

Константэффект – лишь одна грань всеобщего процесса художественного творения. Даже утвердившись в надежде на стабильность, хотя бы относительную устойчивость удвоенного в нем процесса вечно текущего в небытие бытия человек во все времена не может преодолеть ужаса перед неизбежным. Он, осознает это или не сознает, изначально обуреваем страхом перед всем, что приближает эту неизбежность. В том числе где-то на уровне подкорки ощущает ужас перед содеянным им самим – беспощаднейшим из всех живых существ в космосе. Только он способен на все мыслимое и немислимое зло. На зло, растущее от века к веку, от десятилетия к десятилетию в геометрической прогрессии. На зло, столь изощренное, что его может породить только изначально и безнадежно больной дух.

Но это же дух обладает загадочной способностью реабилитации, терапии через очищение страстей изображением подобных страстей, то - есть через катарсис в его истинном значении, безотносительно к

вольным историческим интерпретациям. Смысл в бессмысленном по жестокости и алогичной бесчеловечности нашем бытии выявляет сам человек в художественном творении благодаря присущему этой составляющей нашей духовности **фобосэффекту**.

*Страху свойственно сближать в сознании людей далекие друг от друга события.*

*Ч. Метьюрин.*

Проанализируйте художественные творения детей разных эпох и народов вслед за этнографами и представителями культурной антропологии – и вы без труда обнаружите целый пласт особой деятельности, способствующей преодолению изначально присущего ужаса перед небытием и злом, которое его ускоряет. Казалось бы, мир детства должен быть озарен только светлыми, радужными красками, ибо в идеале детство – наиболее безмятежная пора в существовании человека на Земле. Но это – в идеале.

В действительности вся жестокость и бессмысленность мира прежде всего обрушивается на самых незащищенных – на детей. Войны, которые неустранимы из жизни человечества, нищета и обездоленность прежде всего бьют по детству. Вдумайтесь – в наш информационный век, где всеобщее изобилие могло бы стать реальностью, треть детей на планете голодает. Даже у нас на родине, где успешно была преодолена бездомность и беспризорность ребенка, сегодня на улицу выброшено более двух с половиной миллионов детей. Вслушайтесь все, имеющие совесть и честь – на столичных улицах ожидают клиентов семи – девятилетних проститутки! Я не говорил бы об этом беспределе, если бы мне все картины городского дна на Тверской не показал случайный водитель. Ничего страшнее нет и не может быть для любого человека, который еще не утратил честь, совесть, способность к состраданию. И это – на фоне бытия праздных счастливых, неведомыми путями осуществивших передел общественной собственности и с восторгом слушающих рассказы о русских меценатах XIX века.

*От страха подлый человек может стать – да и становится еще подлее. А если к тому же у него есть власть, он может превратиться в дикаря.*

*А. Хейли*

Не удивительно, что детские игры в этом случае, как и тысячелетия тому назад, выявляют фобосэффект во имя духовного очищения и если хотите – спасения. Ручной пулемет в руках малыша, отлично выполненный современными дизайнерами, в этом плане абсолютно подобен устрашающей маске древнего человека или его воинственному коллективному танцу – страх ужасом изгоняется. Невольно поражаешься, какого изыска воображения достигают ныне творцы черной серии или фильмов ужасов. Вполне очевидны и примитивны по мотивации их непосредственные, в том числе и коммерческие цели. Но нельзя игнорировать тот фобосэффект, который вольно или невольно порождают подобные творения, где воображению нет предела. Потрясенные, люди невольно осмысливают ту бессмыслицу, в которую все больше и активнее превращается современная жизнь несмотря на весь лоск благополучия немногих. Смерть равняет всех абсолютно и неумолимо, срывает все личины и открывает истинные людские лица. Напоминание о ней в самых разных типах творения помогает всем осознать, что за бессмыслицей все-таки неизбежно забрезжит подлинно человеческий смысл бытия.

Фобосэффект – открытие художественного творения с первых шагов его зарождения. Чудовищное море бедствий, обрушивающееся на человека, в этом открытии может показаться бессмыслицей. Вспомните хотя бы ведомые вам трагические конфликты и характеры мировой драматургии, все перипетии литературных повествований, которые порою кажутся невероятными и даже абсурдными. Но в них – во сто крат больше человеческого смысла, чем в реальном зрелище казни на Гревской площади или на Лобном месте, в распятых на крестах вдоль Аппиевой дороги или живом костре в средневековой Италии. Имитируя все ужасы и бедствия, неизбежно обрушивающиеся на род людской, человек в мире игры-искусства не только пытается « докопаться » до причин их неискоренимости / в конце концов здесь хватило бы и рационального, абстрактного мышления, изначально бьющегося над вечными, проклятыми вопросами бытия /, но и найти в себе скрытые духовные силы для личного их переживания на уровне фантомов воображения. Ибо

ничего другого игровое действие, выражаемое художественными, абсолютно условными средствами нам не предлагает.

Мальчишка падает, сраженный стрелой индейца, но при этом и он, и его преследователь – бесстрашный и кровожадный ковбой живут вне смерти. Они – выше смерти; в бессмысленных на первый взгляд игровых ситуациях они переживают не страх и ужас, но свою человеческую значительность, если хотите – свое бессмертие. Актер потрясает зал доведенной до исступления страстью, заставляющей его душить на ваших глазах нежное, трепетное и непорочное существо. Вы – потрясены, быть может – слезы туманят ваш взор, хотя ситуация, предложенная вам творцом, очевидно бессмысленна, ибо никто никого на сцене не душист. Но переживание, испытанное вами в воображаемом, условном мире, подводит к осознанию смысла любого человеческого деяния.

Фобосэффект как существенный операционный признак художественного творения отнюдь не является монополией сакральных деяний человека или его безнадежных устремлений к удвоению бытия в пограничной ситуации, его иллюзорного ухода от ужаса смерти в мир маски в широком смысле слова. Очищение страстей изображением подобных страстей охватывает беспредельный спектр человеческих невзгод, пороков, страданий, нравственных пыток и необузданного произвола на всех социальных уровнях – от семьи до государства, океан взаимной злобы и ненависти. Короче, без дополнительных комментариев – все то, что вроде бы должно противоречит человеку как божественному творению либо как вершине мироздания, каким он себя безосновательно мнит в теоретических самооценках и бытовых, расхожих представлениях.

*Смерть неосознанная есть смерть.  
Смерть осознанная есть бессмертие.  
Египте.*

А в действительности, но не во мнениях, все темное, мрачное и вроде бы противоречащее его природе является такой же ипостасью бытия, как светлый, идеальный мир существования того же человека как действительно божественного, духовного существа. Противоречие? Да, но самой реальной жизни, где нет света без тьмы.

Создавая странный, ирреальный мир маски и театра, символики мелодий, гармонии, ритма, нелепых одежд, интерьеров и зданий, праздника, карнавала, алогичного ритуала, знаковых фантомов на бумаге либо экране художественное творение благодаря фобосэффекту оказывается ни с чем несравнимым фактором спасения человека, откровением, дающим надежду на перспективу в мире ужаса, одиночества, взаимной неприязни. И в этом – смысл бессмысленного во всех его извивах и проявлениях, на которые только способно художественное творение.

Все живое, порожденное светом, тянется к свету в изначальной и изнурительной борьбе с небытием, не признает его и стремится встать над ним. Человек же здесь получает чрезвычайную прибавку как уникальное во Вселенной создание, не только неодолимо устремленное в будущее в силу самой космической агрессии жизни, но и способное благодаря бессмысленному созданию ирреальной сферы художественного творения восславить, возвеличить себя. Такова третья изначальная операционная задача, предопределяющая смысл художественного творения – **глорияэффект**.

*Дети и народ сводят великое и возвышенное к игре и забаве – да и как иначе могли бы они все это выдержать и вынести.*

*И. В. Гете.*

В этой задаче отчетливо прослеживается три взаимосвязанных пласта, дающих основание говорить о том, что славит художественное творение. Утвердить себя, свое величие человек способен отнюдь не только на поле брани либо в посправании чести, свободы и достоинства другого человека, короче – в заинтересованном деянии. То бессмысленное с позиций узколобого практицизма иллюзорное действие художественного творения, о котором обычно говорят как о бесцельной игре и пустой трате времени, фактически имеет значение агона, состязательности духовных сил и способностей, идеальной форме реального самоутверждения человека. Оно на практике оказывается движущей силой прогресса человечества не в меньшей степени, чем научные достижения и признанное вероучение.



Слава творения – слава нетленная, и это отлично осознают его именитые и безыменные авторы. Играя, человек всегда стремится к совершенству подлинного искусства, и тот, кто его достигает, обречен и на всеобщее признание, и на духовное бессмертие. Только это бессмертие придает смысл исканиям человека и человечества, всем титанам художественного творения, знаменующим вехи истории духа и всем нам, неодолимо влекущимся к посильным деяниям в этой сфере. Скажу определеннее – без художественного творения как всеобщего продуктивного феномена мир потускнел бы и угас, ибо сегодня все то, что в нас и окружает нас, создано в первую очередь им.

Слава – не только удел творца, но и всего того, к чему он прикоснется в божественном вдохновении. Все то, что мы знаем о величии, чести, смелости, доброты и героизме прошумевших в истории поколений, в конечном счете стало фактом нашего индивидуального духовного бытия благодаря миру художественных творений. Мы восхищаемся античным миром, ибо он живет в нас благодаря Олимпийским играм и его мифам, обожествившим человека, непередаваемой по красоте архитектуре и драме, оставившей по сути дела все проблемы человеческого бытия, пластическим образам, которые стали ныне каноном непреходящей красоты и в итоге – ориентиром в вечных поисках человечеством смысла жизни. Ошеломленные, созерцаем мы нетленную красоту русских храмов, восславивших несокрушимую духовную силу и нравственное величие наших предков, поэтическую мощь устремленных в высь готических соборов, знаковые по значению для многотысячелетних цивилизаций пирамиды Древнего Египта и Латинской Америки, Великую Китайскую стену и все архитектурные творения, которые стали общепризнанными чудесами света. Словно осенние пожухлые листья, сметенные вихрем, исчезли все те, кто их творил, но нетленной оказалась их слава. Более того – слава человечества как рода, имеющего перспективу и надежду на выживание вопреки всему тому темному, дьявольскому, что изначально существует в нем.

*В человеке должно быть все прекрасно: и лицо, и одежда,  
и душа, и мысли.*

*А. П. Чехов.*

Отшумели футбольные баталии и хоккейные битвы предшествующих десятилетий, вытесненные всеразрушающим шоу-бизнесом, но рыцари, поражавшие нас своим игровым искусством, остались не только в мемориальных скульптурах, но прежде всего в народной памяти. Ибо они - восславили свои народы бескорыстным подвигом творения. Китайский фарфор и древнегреческие вазы, европейская портретная живопись и народные празднества на Руси, шедевры мировой литературы и мировой фольклор, бесхитростная детская песенка и классические симфонии, словом – весь бескрайний космос художественных творений возглашает « Осанна! » всему человечеству вопреки быстротечности индивидуального и далеко не идиллического существования.

Отказавшись от логики, в данном случае отвергаю и иллюстративность, которая позволяет увеличить объем написанного, не прибавляя ни одного нового аргумента по существу. Полагаю, что заинтересованный читатель легко соотнесет мои общие гипотетические рассуждения со своим незаурядным жизненным опытом и универсальной образованностью. Это тем более важно, что глорияэффект художественных творений вопреки всей их алогичности или греховности выражает человеческое восхищение многообразием проявлений и загадочностью человеческого существа и бытия. Неоспоримо и действительно на генетическом уровне от века к веку разные этносы упорно передают от поколения к поколению свою хвалу человеку. Да, именно свое и неповторимое видение мира в художественном творении, в тех традициях, которые подхватывают все новые и новые поколения творцов.

*Не знаю почему, но люди больше ценят славу не великую,  
а широко разошедшуюся.*

*Плиний Младший*

Представьте себе тот кошмар, в которую превратилась бы наша жизнь, если бы все дети планеты играли только с трогательной и умильно-сентиментальной куклой Барби, все молодые люди – дергались в одном и том же конвульсивном танце, очаровательном и естественном для жителей Зимбабве, все взрослые земляне были бы погружены в чтение только американского детектива, являющегося родом духовной жвачки. Можно, конечно, назвать подобное

предположение нелепостью, если бы этот абсурд не воцарился благодаря духовному предательству власть имущих и осатаневшей от несправедного богатства обидленной « элиты » / кстати, даже не понимающей смысла этого римского слова / на земле моей России, на земле страны, уникально-своеобразный вклад которой в мировую культуру был и остается бесценным для всего человечества. Но шторм истории сметет их с лица нашей славной Отчизны в провидимом и вполне прогнозируемом будущем. И первый сигнал тому – всеобщее возрастание интереса к подлинным ценностям духа как в сфере потребления его результатов, так и в сфере созидания.

*Рынок – это место, нарочно назначенное, чтобы обманывать и обкрадывать друг друга.*

*Анахарсис*

Здесь не стоит уповать на автоматизм прогресса, ибо дьяволиада « рыночной экономики » уже дает метастазы в духовном мире моих сограждан безотносительно к возрасту в результате развязанной против России информационной войны. Именно поэтому я и говорю о роли педагогики – образовательных учреждений, социальной, народной, семейной, аутотренинга, механизм которой не может быть запущен в действие без художественной педагогики. Но, прежде чем охарактеризовать этот механизм и роль в нем художественного творения, должен высказать еще некоторые соображения о других его примечательных особенностях, обычно ускользающих из поля зрения тех авторов, которые разделяют по традиции игру и искусство, игнорируя амбивалентность этих понятий.

## **Замещение реальности или новая реальность?**

Термин « замещение реальности » прекрасно знаком всем тем, кто работает в педагогике с игровыми технологиями. Им, как правило, характеризуют отношение играющего с реалиями предметного мира, с возможностями творческого воображения человека, преобразующего эти реалии в новые духовные ценности.

По традиции нового времени игру в первую очередь соотносят с действиями, характерными для детского возраста. Безотносительно к ошибочности подобной теоретической предпосылки исследователи детской игры сделали немало для объяснений своеобразия детства вообще, для анализа игровой деятельности детей применительно к конкретно-исторической ситуации и особенностям этноса. В частности, ими была выдвинута гипотеза о детской игре как замещении реальности. О том, насколько своеобразны и эта реальность мира детства, и процесс ее замещения, мы теперь знаем немало благодаря трудам этнографов, представителей культурной антропологии, фольклористики. В них обосновывается мысль о детской игре как **замещении реальности**.

Мир, в который вступает каждый новорожденный на нашей планете, изначально протivoестественен и лишен той системности, в которую сразу же вписывается любое появившееся на свет животное. Системны и игры животных, всегда связанные с развитием необходимых для их выживания качеств. Вспомните действительно умильные игры котят, отнюдь не однообразные, преисполненные звериной грации, ловкости хищника, предельной динамики. Они – совершенны, ибо подчинены мере рода и ому предназначению, которое отведено ему логикой биологической истории. Таковы же игры любых животных, о которых можно говорить без конца и с неизменным восхищением, а тем более – непосредственно наблюдать их.

*Факторы, контролирующие игровое поведение животных, далеко не ясны и, несомненно, весьма сложны. Как бы то ни было, игровое поведение существует, и игнорировать его невозможно.*

*Р. Хайнд.*

Они обладают всеми теми вторичными признаками игры, которые находятся вне сферы моего интереса – импровизационностью, вариативностью, самообучением как непрерывным доминирующим признаком игрового процесса. Биологическая системность игр животных отнюдь не исключает проявления этих качеств игрового процесса. Понаблюдайте за своей собакой, играющей с любимым мячом – и вы согласитесь со мною, что все ее действия имеют

творческий характер прежде всего потому, что они импровизационны. Трудно отделаться от впечатления, что любой ее рывок за мячом доставляет ей если не наслаждение, то естественную радость именно потому, что дает возможность решить одну и ту же игровую проблему иным, своеобразным образом в результате мгновенной импровизации. Даже волнистый попугайчик, привыкший к играм на столе в своеобразные салочки с руками хозяина, зачастую находит такие неожиданные творческие решения по выходу из складывающихся игровых ситуаций, которые безусловно являются импровизациями.

Игры животных, как и игры человека, неизменно вариативны. Без вариантов одной и той же игры, равно как и без выбора других игр как варианта игрового поведения действия животных – глохнут, затихают в силу потери внутреннего эмоционального стимула, не побоюсь сказать – без интереса. Специалисты по этологии как науке о поведении живых существ дали нам прекрасные описания того, что я называю вариативностью, применительно к поведению разных животных. Более того, эти игры ныне благодаря неутомимому труду таких подвижников, как Джеральд Дарелл, Дэвид Эттенборо, авторов постоянной телепередачи « В мире животных » и ее неизменного ведущего Н. Дроздова стали предметом непосредственного восприятия сотен и сотен миллионов людей. Поэтому каждый мало-мальски любознательный человек может согласиться со мною в оценке вариативности игрового поведения животных.

Чтобы точнее оценить смысловое значение этого поведения, приведу лишь один пример из книги Дэвида Эттенборо « В поисках дракона ». Отловив отличный экземпляр орангутана, получившего кличку Чарли, уже на второй день Д. Эттенборо распахнул дверцу клетки, из которой тот вышел добровольно, без принуждения. « Он залез на клетку, и я немного поиграл с ним, - рассказывает автор. – Я щекотал ему под мышками, а он лежал на спине, скаля зубы в беззвучном смехе. Через несколько минут это занятие ему наскучило, и он перекинулся на палубу. Первым делом Чарли обследовал все клетки, задумчиво просовывая пальцы сквозь решетки. Подойдя к клетке Бенджамина, он подцепил с пола тряпку, и медвежонок, решив, что его пришли кормить, закатил такой рев, что Чарли поспешно ретировался. Продолжая обход, оказался возле

клетки с висячими попугаями и, прежде чем я успел вмешаться, умудрился стащить у них порцию риса. Затем его заинтересовали многочисленные предметы, разбросанные на палубе. Он поднимал все подряд и подносил к своему маленькому толстенькому носу, чтобы определить степень их съедобности. Я решил, что на первый раз хватит, но Чарли не желал возвращаться и все время от меня ускользал ».

Вдумайтесь в прочитанное и даже если вы сторонник чисто биологического характера игрового поведения животных, то и в этом случае не станете отрицать его вариативность. Мне же представляется, что не следует упрощать действия животных и мудрость природы, проявляющуюся в них. Животные все действительно играют и в меру своего вида способны предлагать варианты игры. Правда, здесь есть проблема, решение которой – вне моей компетенции: на каком этапе эволюции живого возникает эта способность, и играют ли, например, низшие позвоночные. На ней делает акцент и Р. Хайнд в книге « Поведение животных », отмечая, что прежде надо ответить на вопрос, чем изучаемое поведение отличается от поведения этих же особей в других ситуациях и в чем наблюдается сходство с игровым поведением других видов. Но все же – игра отнюдь не монополия так называемых « высших животных ». Хотите – верьте, хотите – нет, но для меня, не знавшего ни одного часа в мирное время без животных в доме, эта способность представляется абсолютной и неоспоримой. Даже моя любимая черепаха, вполне привыкшая ко мне за многие годы, иногда вызывала меня каждый раз отнюдь не только для того, чтобы я ее накормил либо напоил, но по-черепашьи играла, и каждый раз – иначе, в другом поведенческом варианте.

Наконец, игры животных / как это фундаментально обосновал Карл Гроос еще в конце XIX века / безусловно являются формой самообучения, тренировки тех качеств, без оптимального развития которых та или иная особь конкретного вида животных лишается шансов на выживание в борьбе за существование. Поэтому игры котят и бельчат, щенков и козлят, столь разнящиеся друг от друга по поведенческому типу, свидетельствуют о том, что общей их базой является функционирование механизма самообучающейся системы.

Дитя человеческое – не исключение из общих природных закономерностей, ибо все мы от момента зачатия до прощания с белым светом остаемся животными. Признание этого факта – не унижение человека, но его возвышение до сокровенного величия живой природы. Не буду в данной работе аргументировать кажущуюся сакраментальной мысль, которой я привержен – о том, что человеческая чрезвычайная прибавка в нас есть лишь природная аномалия, что человек – как я уже неоднократно писал – ошибка природы. Он воспроизводит все закономерности природы без исключения и вместе с тем проявляет их в особом, человеческом ключе. Более того, в действиях человека / в том числе и в сфере, анализируемой мною / проявляются иные законы, свойственные только человеческой общности, человечеству как роду.

Играющий ребенок проявляет все те биологические принципы игры, о которых сказано ранее – импровизационность, вариативность, самообучение. Но ни от одного внимательного наблюдателя не ускользнул тот факт, что в них появляется некая чрезвычайная прибавка, и притом – в самом раннем возрасте. Ее исследователи и называют **замещением реальности** в том случае, когда говорят о существовании ребенка в игровом поле.

Ни у одного животного подобного замещения нет и быть не может. Игра для всех живых существ, кроме человека, есть столь же реальная деятельность, как и добывание пищи, забота о потомстве, приспособляемость к фатально изменяющейся веками / а не только ныне / среде обитания. Для входящего же в мир человека ребенка игра выходит за рамки природного бытия, она – надприродна, ибо включает ребенка в особый, человеческий мир. Говоря о замещении реальности в игре, мы подчеркиваем только это обстоятельство, достаточно хорошо изученное в литературе вопроса. В том числе и весьма ценных педагогических трудах русских ученых последнего периода, на которые я сошлюсь в рекомендательном библиографическом списке.

*Действительности противостоит мечта, и мечта в каком-то смысле реальнее действительности.*

*Н. Бердяев*

Между тем для любого наблюдателя, следившего за играми детей, очевидно, что трактовка игры как замещения реальности / игрушкой – реального предмета, игровым действием – жизненных обстоятельств, игровой ситуацией – драматизма самой жизни / в чем-то не срабатывает. Игры детей / в равной мере – и игры взрослых, в данном аспекте абсолютно аналогичные детским / наделены некоей чрезвычайной прибавкой или внеигровым, на первый и вполне традиционный взгляд, качеством. Его я уже охарактеризовал выше, утверждая, что любая игра есть искусство. Соответственно вполне логично предположить, что художественное **творение**, как я вслед за Велемиром Хлебниковым называю игру-искусство, есть не замещение реальности, что мы привыкли бездумно повторять вслед за гегелевской философией, но **новая реальность. И в этом – суть проблемы и пути ее рассмотрения как в теоретическом, так и в педагогическом плане.** И каждое дитя человеческое, и каждый взрослый человек художественно творит, играя, создает новые миры, выводит их из небытия – в бытие благодаря особому качеству этой игры.

Никогда и никакое животное, сколь бы не были изобретательны и хитроумны его игры, не окажется способным на художественное творение. В этом – существенное своеобразие и отличие эмоционального блока единой и целостной духовной сферы от рационального и ценностно-ориентировочного блока, от интеллекта и веры. Рациональный блок, дающий творчество, но не художественное творение в области духа, оказывается решающим и определяющим фактором преобразования материального мира в практических интересах. Вера же делает этот дух стабильным и устойчивым, не дает ему превратиться в некое абсолютно релятивное месиво, ориентирует все действия человека в зависимости от избранных им принципов.

Художественное творение порождает принципиально новый мир человека, то, что в строгом смысле слова и есть вторая природа. Не случайно художественное творение, игра-искусство вторглось и в интеллектуальную сферу, где ныне ни один продукт последней реально не существует без преобразования его творящей силой человек. Даже чудовищную водородную бомбу оформляют по



законам технической эстетики, то - есть по законам художественного творения, а затем экспонируют ее в музее космической техники.

Мир же веры настолько слился ныне с миром художественного творения, что порою трудно докопаться до изначальных ценностно-ориентировочных норм, провозглашенных некогда великими духовными наставниками человечества и его вероучителями. Попробуйте назвать хотя бы одно вероучение, в котором исходные догматы, таинства и церковная организация не были бы далее структурированы при помощи художественного творения, без могучей продуктивной силы представителей игры-искусства. А это – мы все с вами, без исключения, безотносительно к этническому своеобразию и социальной нише, занимаемой нами по воле рока. Попробуйте лишить его художественного оформления, от одежды священнослужителей до интерьера молельного дома, соответствующих песнопений и музыкального сопровождения службы, игрового по характеру и художественного по сути мира ритуалов, обрядов, праздников – и вы « свернете » любое вероучение, в том числе и атеистическое, до его первоначального системообразующего принципа, до краткой суммы некоторых весьма простых и общечеловеческих истин, сформулированных в любом священном писании и священном предании.

Короче – то, что мы называем второй природой, пронизано **художественным творением**. Чтобы осмыслить общие закономерности художественного творения, а не только принципы игры как его формы или же признаки искусства как его сущности, мы должны избрать какой-то иной, чем принятый ныне в литературе вопроса путь развертывания абстрактного понятия / в данном случае – художественного творения / в систему конкретных категорий. Мне он видится в использовании базовой теоретической формулы любого духовного процесса – « П- П- Д », то – есть потребность – переживание – действие , выдвинутой и отработанной мною на уровне гипотезы применительно к эстетическому воспитанию еще в шестидесятых годах прошлого столетия.

Одна из самых великих и сокровенных тайн бытия человека – существование у него **мира потребностей или, как формулировал К. Маркс, идеального полагания предмета производства**. Загадка этого мира потребностей – отнюдь не в его бесспорной сложности,

которая может быть интерпретирована как простое количественное наращивание потребностей всех иных живых существ. Проблема лежит в иной плоскости.

*Сколько людей упорно и вдохновенно трудится ради осуществления некоторой цели, обещающей завтра обеспечить досуг и наслаждаться жизнью! Но «завтра» так никогда и не становится «сегодня». Всегда появляется другая цель, которая обещает еще больше и требует еще чуть-чуть больше усилий. Вот почему столь немногим людям, чей жизненный путь ничем не примечателен, удается сохранить этот чудесный дар, которым мы все обладаем в детстве, - способность по-настоящему радоваться бытию.*

Г. Селье

Человеческие потребности принципиально отличны от потребностей наделенных душой созданий, ибо они – ненасытны и нарастают подобно снежному кому, породившему лавину, все сметающую на пути. Прежде всего, они никогда и ни в какой форме не могут быть удовлетворены, в чем я вижу одно из оснований считать человека ошибкой природы, отклонением от всех ее закономерностей и принципов, аномалией во Вселенной.

Абсолютно верен афоризм – у человека удовлетворенная потребность есть просто новая потребность, и в этом проклятие рода человеческого. Вы – голодны до предела, и в подобной критической ситуации абсолютно равнодушны и к эстетическому оформлению пищи, и к организации ее приема на основе отработанного ритуала. Мне не раз приходилось наблюдать, как в бесчеловечных условиях непрерывных боев вышколенные и в этом смысле – вполне интеллигентные люди в буквальном смысле слова пожирали случайно попавшую в руки пищу, отнюдь не задумываясь об этикете либо соображениях элементарной гигиены. Как они, так и я вместе с ними могли бы служить наглядной иллюстрацией изначального животного насыщения. А через десятилетия, встречаясь с ними на официальных приемах либо торжественных банкетах, с удивлением наблюдал их раздражение по поводу недостаточного подогретого коньяка либо отсутствия общепринятых в подобных случаях «элитарных» закусок вроде черной икры или устриц. Подобное характерно для динамики любой человеческой потребности безотносительно к характеру ее предмета.

Человеческая потребность, далее, как идеальное полагание, как образное провидение желаемого качественно не структурирована. Наши определения ее характера крайне аморфны и неопределенны: « потребность в пище », потребность в крове » и т. п. В ней выражен и современный уровень знаний, и эмоциональный мир конкретной цивилизации, и вера, принятая в ней за естественную, извечную первооснову в мире человеческих ценностей. Здесь наблюдается изначальный синкретизм духовной, человеческой жизни, который при должной мере любопытства открывает нам прошлый опыт или устойчивую веру, сложность реальности, постигаемую только наукой, абстрактным мышлением и возможность новой, желаемой реальности, которая подвигает человека на творение. Потребности – как бы первочастица, « взрыв » которой порождает вселенную многоплановых и не поддающихся какой – либо классификации переживаний.

*Содержание эмоциональных переживаний даже самых простых, не говоря уже о сложных никогда целиком не укладывается в понятия или идеи и поэтому никогда не может быть правильно и точно выражено в словах. Слова могут только намекнуть, навести на него.*

*П. Успенский,*

Потребность как свернутая куколка будущего загадочного существа или как его икринка актуализируется только в **переживании**. Переживание – обобщенное понятие, характеризующее весь мир знаний человека, его убеждений веры и эмоциональных реакций.

В знаниях, в системе понятий, законов, категорий, условных формул и систем мышления он действительно через ошибки, заблуждения и предубеждения идет **к постижению сокровенной сущности как окружающей его реальности, так и реальности своего собственного, исторического и индивидуального бытия**. Выверка мира знаний – только в практике, непосредственной и

опосредованной, только в труде на основе той или иной промышленной, а точнее – производственной базы.

Переживая все многообразие реальных и идеальных потребностей, человек в отличие от животных способен также выразить это многообразие в постулатах веры. В постулатах как догмах и убеждениях, не требующих доказательства, поразительно многоплановых в силу этнического, социального и исторического своеобразия человек усваивает и осваивает прошлый опыт, переводит его в поведенческий аспект, на уровень тех заповедей бытия, которые выразили великие вероучители и отработали сами люди в общении с неведомыми для них могучими силами природы и в общении с себе подобными. Об это все необходимое, на мой взгляд, я сказал в книге « Введение в сравнительное вероучение ». **Подобную сферу переживаний, порождаемых человеческими потребностями, я назвал бы обоснованием мира реальности, его долженствования.**

И, наконец, весь целостный и динамичный мир человеческих потребностей переживается на уровне эмоций, в кипении страстей и противоборстве вкусов, в отработке относительно стабильных, но противоположных идеалов, вполне эфемерных и зыбких и поддерживаемых лишь одной из самых загадочных способностей – воображением. Благодаря этой продуктивной по своей сути способности человек наряду с возможностью постижения сущности реального и идеального бытия и обоснованием долженствования реального мира получил то ли от Бога, то ли от природы, что в интересующей меня связи – равнозначно, **безграничную перспективу художественного творения новой реальности.** Не зря творящего человека в мировой литературе принято уподоблять либо Богу, либо продуктивной, созидающей природе.

Наши переживания на всех уровнях и во всех сферах, актуализируя потребности, стимулируют или провоцируют / в зависимости от их достоверности, то - есть истинности / действия человека. Если два первых вида переживания человеческих потребностей ведут к созданию второй природы / мира техники / и надприродного, духовного человека, то в воображении и его материализованных продуктах выражено побуждение художественно творить новую реальность, а не замещать или возвышать ее.

**Действие** художественного творения / я постоянно употребляю именно этот термин, полагая, что в отличие от деятельности действия человека могут быть и внутренними, сокровенными, духовными, преобразующими весь мир переживаний / есть творение несуществующего и не существовавшего ранее, до начального акта творения. Мне могут возразить последователи традиционной эстетики, что в художественном творении осуществляется процесс отражения или воспроизведения реальности. Безусловно, в неисчерпаемом по многообразию мире творения есть немало таких его родов и жанров, которые воспроизводят формы самой жизни, создавая иллюзию полной, почти научной достоверности ее передачи или описания. Но и их немислимо понять вне учета игры творческих сил и способностей, поскольку в гипотетическом случае познания вне игры мы имели бы дело с суррогатом науки.

На самом же деле действие художественного творения в этом случае дает новую, я бы сказал – нереальную реальность, более достоверную, чем сама жизнь. Данным утверждением я отнюдь не вторгаюсь в традиционную полемику о реализме в искусстве и его границах, но лишь подчеркиваю, что существуют более общие законы для мира художественного творения в целом, безотносительно к его жанрам и эстетическим принципам.

*Я считал, что искусство – это не способ мышления, а способ восстановления осязательности мира, что форма искусства меняется для того, чтобы сохранилась осязательность жизни.*

*В. Шкловский.*

Законы эти универсальны именно потому, что проявляются и в бесхитростных игровых действиях с предметами и в действительно величественной игре воображения в высоком искусстве, на базе которого по преимуществу и разрабатывалась абстрактно – логическая эстетика. Отказ от признания законов творения как системообразующих для духовного бытия человека по неизбежности сужает его мир до постулируемой тем или иным автором сферы « подлинного », « высокого », « истинного » искусства. Для одного это – литература, для другого – музыка, для третьего – архитектура и далее в том же роде, и притом – в их конкретно – исторических

стилевых и жанровых проявлениях. Нелепо оспаривать подобный подход, на базе которого созданы бесчисленные и блестящие эстетические концепции и разворачиваются ожесточенные теоретические баталии.

Но пора признать, что он одновременно способствует зашоренности нашего мышления, мешает преодолению привычных для него логических стереотипов и эстетических штампов, которые не позволяют подняться до более широких обобщений, а тем самым охватить в системе категорий весь мир художественного творения новой реальности.

## **Мир художественного творения как творение мира**

Поиск нового синтеза на пути тех утрат, которые дали нам десятилетия эпохи Просвещения с его безграничной, но утопичной и прекраснодушной верой во всемогущество единого и целостного научного знания, подводит к основе основ современной, интегративной педагогики – к интерпретации игры и искусства как амбивалентных понятий. Интерпретация эта не может быть сколь – либо объективной при механическом сочетании существенных признаков игры и искусства, которые вполне реальны и вместе с тем оказываются на поверку выражением разных теоретических установок для характеристики единого предмета познания. Кстати, именно Аристотель обратил на это обстоятельство впервые в литературе вопроса.

Но, как мне представляется, настало время терминологических и понятийных уточнений, без которых многое в моих дальнейших рассуждениях может показаться странным и нетрадиционным. Такие уточнения были сделаны мною применительно к термину « игра », а также к объему и содержанию обозначаемого им понятия. Иное дело – искусство. Термин этот и его общий понятийный смысл представляются настолько ясными и самоочевидными, что я полагался на полную правомочность его использования, ограничившись характеристикой самых общих принципов искусства.

Между тем здесь скрыта интереснейшая проблема, на что бы мне хотелось еще раз обратить внимание читателя.

Возьмем чисто внешнюю, формальную сторону дела. Обратитесь к универсальному В. Далю – и вы к своему удивлению не найдете в его классическом « Толковом словаре » термина « искусство ». Нет его и в прекрасной « Художественной энциклопедии » 1886 – 1887 г. г. Ф. Булгакова. Это, безусловно, загадочно, так как в русской литературе он был общеупотребителен в его коренном, исконно-русском значении как характеристика высших проявлений творчества, мастерства в каком-либо отношении, т.е. искусности. Весь наш фольклор пронизан этим термином и не побоюсь сказать – сопутствующим ему творческим духом. Осторожность лингвистов вполне понятна, ибо нет ничего более трудного, чем определение терминов, выражающих предельно широкие и по объему, и по содержанию понятия.

В этой связи невольно вспоминаются те дискуссии, которые велись по этому поводу в авторском коллективе первой обобщающей книге по проблемам эстетики в послевоенные годы, выпущенной в свет массовым тиражом в 1961 году – « Основы марксистско-ленинской эстетики ». Мне было поручено написание двух глав – « Художественный образ » и « Искусство и его роль в жизни общества ». Увлеченный в ту пору проблемой художественного образа, я как начинающий специалист рассматривал почти все категории в аспекте своей любимейшей проблемы. Поэтому и искусство трактовал как творческое отражение действительности в форме художественных образов. Кстати, такая трактовка искусства была принята С. Ожеговым в « Словаре русского языка » и сохранена мною в « Кратком словаре по эстетике » / М., 1963 /. Основательные возражения других авторов, и прежде всего – весьма авторитетных искусствоведов, отрицавших возможность определения « искусства вообще » и склонных говорить об изобразительном искусстве, о пластических искусствах, о музыкальном искусстве и т. д., побудили главных редакторов книги поручить доработать мою главу известному в те годы искусствоведу Г. Недошивину. И все же в итоге исходная и крайне ограниченная по теоретическому смыслу формулировка, предложенная мною, в главе об искусстве сохранилась. Между прочим, искусствоведы в своих справочно –

информационных изданиях продолжали проявлять рационально обоснованную осторожность, предпочитая говорить о « музыкальном искусстве », « искусстве композиции » и т. д. Именно так, например, поступили авторы « Популярной художественной энциклопедии » в двух томах, выпущенной у нас в 1986 году.

Бурный поток художественных исканий в XX веке и особенно – в условиях информационной цивилизации, радикально изменил каноничные представления об искусстве как отражении жизни в художественных образах. Кстати, определение это вполне тавтологично. Он сломал подобное ограниченное, хотя и верное в узкой области творчества, толкование. Все явственнее становилась мудрость древних мыслителей, умевших проникать в самую сокровенную суть явлений и процессов. Напомню, что Аристотель обращал внимание на то, что науки изучают необходимое, художественное же творение осваивает возможное. Поэтому произведения последнего всегда несут в себе черты случайного, а их форма и содержание полностью являются продуктом воображения и умения художника. Не случайно же древние греки именовали искусство – *techne*, подчеркивая тем самым его широкий и всеобщий творческий характер как проявление высшего мастерства, совершенства в действии, **искусности**. Не случайно также в весьма авторитетном современной издании – английском « Словаре искусств » авторы определяют искусство в широком смысле, как процесс и результат деятельности человека, связанной с творчеством и фантазией, как то, что противоположно природе, но игру, к сожалению, относят только к творчеству актера.

К операционному значению такого термина я вернусь в следующем разделе работы. Пока лишь хочу привести серьезную интерпретацию проблемы, предложенную авторами известного « Словаря античности », выпущенного Лейпцигским библиографическим институтом. В нем термин и понятие « Искусство » определяются следующим образом: « Согласно античным воззрениям, получившим наиболее ясное выражение у Аристотеля, И. ( в широком смысле ) « появляется... тогда, когда на основе приобретенных на опыте мыслей образуется один общий взгляд на сходные предметы... »; осмысл. и обобщ. опыт, который, по Аристотелю, является иск-вом в широком смысле и может быть



использован в тех или иных целях. Одни И. ( в этом смысле слова ) служат удовлетворению материальных потребностей ( все виды ремесел, медицина, агрикультура, гимнастика ), а другие – для досуга ( это мусич. художеств. И. – музыка, танцы, поэзия ). Все И. в узком смысле основаны на подражании. Подражательными являются не только мусич., но и изобразительные И. ( скульптура, живопись, графика ); с нек-рыми оговорками и архитектура, тогда как сами мастера изобразительных И. причислялись к ремесленникам. И., как и природа, создает из противоположностей гармонич. единство. Разница состоит в том, что природа содержит творческое начало в себе самой, а в создании произведений И. непосредств. источником содержания и формообразования является художник ».

Как говорят, дальше можно идти двояким способом – дальше вперед или дальше назад. Так вот вперед в действительности нельзя идти, не обращаясь назад, не учитывая всего того, что уже наработано человеческой мыслью. Античные мыслители задолго до нас поняли и значение искусства как игры как творения новой реальности, и диалектическое ее соотношение как содержательного фактора с другими формами действия, стимулированными в конечном счете бескрайним миром человеческих потребностей. И одна, подлинно универсальная в их ряду – потребность в игровом действии.

Конечно, когда мы говорим об игре как форме процесса художественного творения, мы вправе выдвигать гипотетические представления о ней как формообразовании и принципах этого формообразования. Напомню, что результатом такого подхода и было выделение мною как основополагающих таких принципов игры и игрового действия, как **репродуктивность, состязательность и интерпретационность**. Но при этом нельзя забывать, что игра как чистая форма существует лишь в абстракции, ибо она – всегда содержательна, что уже предполагают сформулированные мною ранее принципы.

Соответственно столь же правомерно стремиться к обособленному логическому анализу предельно широкого понятия искусства как сущностной качественной характеристики любой без исключения игры, его формообразующего начала. Предложенные мною в дискуссионном порядке как всеобщие принципы искусства

/ **постижение, выражение, заражение** / отвечают, на мой взгляд, этому требованию. Естественно, что принципы, относящиеся к содержанию искусства, не имеют операционного значения без учета всех поразительных тайн формы, то – есть игры. Более того, характеристика искусства вообще, как **несогласованного определения**, на базе анализа его конкретного и устоявшегося для вида традиционного / в этническом и историческом аспекте/ содержания безотносительно к игровому значению формы - будет в этом отношении некорректна. Так что отдельное рассмотрение формы и сущности, сделанное мною ранее, вполне допустимо и обосновано в теоретическом аспекте. Но бесперспективными оказываются любые попытки механического суммирования признаков амбивалентных понятий, ибо сами они отражают некое более значимое единство при сохранении в снятом виде добытых знаний о сторонах этого единства. В итоге такого суммирования мы получим не целостный образ творения, но нечто вроде прекраснотушных мечтаний об облике идеального жениха гоголевской героини из « Женитьбы ».

**Категория « художественное творение »**, как мне представляется, – продукт более широкого обобщения, позволяющего выделить наиболее общие признаки не только игры как формы и искусства как содержания, но прежде всего художественного творения как **содержательной формы**. Вот на них-то и следует сделать акцент, предваряя все рассуждения об эмоциональном блоке в содержании современного образования.

Художественное творение – продукт свободного воображения человека, идеального действия, стремящегося вырваться за пределы необходимого и закономерного, игрую всех своих душевных сил и способностей преодолеть его земное притяжение. Действие это, в отличие от научной практики и логики научного мышления, которые, по Вернадскому, « связаны в единое научное построение и не могут логически противоречить одна другой », в принципе **поливариантно**. Конечно, есть условия художественного творения, его определенные правила и принципы, есть и общие духовные особенности восприятия его продуктов, переживания содержания через осмысление формы, есть, наконец, реальность и символизм этой формы, незримой пуповиной связанной с формами действительности.

Но при более внимательном и конкретно-историческом подходе к социальной динамике процесса художественного творения становится очевидным, что и эти условия в конечном счете вполне конвенциональны и релятивны, что здесь творец абсолютно свободен, более того – он свободен создавать новые законы и принципы художественного творения.

Не следует забывать, что их порождают идущие на смену одна за другой цивилизации, дающие каждый раз свою, особую систему эмоциональных координат, свою систему переживаний и соответственно – действий, художественных творений. Забвение этого обстоятельства приводит к той убогой европоцентристской концепции, которая основана на полном игнорировании безграничности красочного спектра человеческого творческого воображения, космического многообразия художественных творений разных цивилизаций и этносов. Раз утвердившись, эта концепция благодаря иллюзиям европейского Просвещения выработала у нас, его последователей, устойчивый рефлекс тяготения к « научному » единообразию, а точнее – однообразию в оценке того, что есть истинное творение. Не случайно многих из нас до сих пор повергает в шоковое состояние подлинный взрыв неповторимых индивидуальных проявлений художественного творения в эпоху информационной цивилизации, который отождествляется чуть ли не с концом света.

*В отдаленных частях земли под натиском современной цивилизации ломаются образы жизни, о которых нам ничего не известно. Описать их нужно теперь, т е п е р ь, в противном случае они навсегда будут потеряны для нас.*

*Маргрет Мид*

Но ведь аналогичный шок вызывал у наших европейских предков еще не так давно макромир иных цивилизаций, художественные творения которых были для них непостижимы из-за стереотипных представлений о прекрасном. Да и теперь многие залы музеев, где сосредоточены немеркнущие ценности художественного творения этих цивилизаций, всегда пустынные, свитки с литературными произведениями, порожденные ими, так и остаются непрочитанными до сих пор. А обычаи, обряды, праздники, равно как украшения и

одежда исчезнувших в небытие миллиардов людей нам кажутся верхом нелепости.

Нет, единообразие научного постижения истины принципиально отлично от поливариантного ее же открытия в процессе художественного творения. Если первое устремлено вглубь, то второе распространяется вширь словно ядерная реакция, создавая весь мир человека, все его духовные и материальные ценности каждый раз в новой и неповторимой форме. Свой и неповторимый мир, которому нет аналога в реальности, а посему – **вторую реальность**. Мне могут возразить вопросом – не хочу ли я доказать, что каждый человек в таком случае, вследствие принципа поливариантности художественного творения, способен проявить себя в нем? Безусловно, и это – **главный постулат, который я обосновываю и отстаиваю**. Ибо сколько людей, столько и капель вливается в единый океан художественного творения. Здесь не имеет значение характер такого творения – подлинно ли оно оригинально как открытие чего-то нового, еще неизвестного или же представляет собой творческую интерпретацию уже созданного оригинала. Более того – здесь нет никакого абсолютного, единого и неоспариваемого критерия на все века и народы.

В процессе художественного творения, открывая новые, неизвестные миры, человек по самой природе этого действия обречен на оригинальность. Повторение здесь принципиально невозможно, если, конечно, речь не идет о механическом тиражировании изначального и оригинального образца. Естественно, в созидании новой, художественной реальности существует разномасштабность, предопределенная отнюдь не одинаковым уровнем способностей, дарований людей. Любой школяр, неизбежно выражающий в стихах свои неосознанные интимные чувства, отнюдь не равнозначен великому поэту, синтезирующему в поэзии чувства миллионов. Отработанные веками школы поэтики дают стабильную основу оценки реальной значимости каждого феномена художественного творения. Но безотносительно к масштабу поэтического дарования, который в данной работе находится вне сферы моих интересов, и детский поэтический лепет и боговдохновенные стихи выражают многогранность человеческой эмоциональной природы, всего мира наших индивидуальных переживаний. Кстати, в той же самой мере,

как исполнение классических поэтических произведений наивным любителем поэзии и высокопрофессиональным чтецом на эстраде, как пение ребенка и великого маэстро.

*Люди судят по-разному, хотят разного, и те, кто, одновременно слушают одно и то же дело, воспринимают его различно, а если и одинаково, то по различным душевным побуждениям.*

*Плиний Младший.*

Второй принцип художественного творения безотносительно к историческому, этническому и индивидуальному его проявлению в действии – **полифоничность**. Многоголосие, сочетание разного – в едином отнюдь не монополия музыкального действия. Оно прослеживается во всех типах и формах художественного творения, которые нетрудно зафиксировать при условии отказа от абсолютизации европейских традиций эпохи Просвещения, в частности – от его ограниченной трактовки полифонизма.

Играя, человек сочетает в целостность отнюдь не абстрактные правила игры, но неизмеримое богатство формальных решений, характерных и для предмета игры, и для ее процесса и конечно же – результата. Ведь не случайно одна и та же игра, будь то настольный ее вариант либо сценическое игровое действие / не следует забывать, что актер в переводе есть действующий! / в реальной жизни, в процессе человеческого общения исторически развивается в непередаваемом словами формальном разнообразии. Вспомните хотя бы «обычные карты», структура формы которых при специальном рассмотрении оказывается поразительно сложной. И конечно же, она была отработана не для того, чтобы играть в подкидного дурака.

Все в картах, в их формальном решении – и масти, и цифры имеют глубокий, исторически отработанный **символический смысл**. Вот что сказано по этому поводу в любопытнейшем «Словаре символов» Х. Э. Керлота, на который я ссылаюсь, дабы не повторять общеизвестные труды по проблеме: «Полная колода игральных карт символична в самом истоке. Исчерпывающее выражение ее символика получает в двадцати двух великих арканах колоды Таро, где каждая карта представляет цельную и в определенной степени самодостаточную аллегория; за ними следуют пятьдесят шесть малых арканов, которые содержат четырнадцать фигур в каждой из

четырех мастей: золотая – эквивалент бриллиантов / состоит из кругов, дисков и колес /, трефы / жезлы и скипетры /, пики / мечи / и кубки – эквивалент червей. Золотая масть символизирует материальные силы; трефа или жезл – власти или видения; кубок или чаша, несколько видоизменяется по значению, но вообще относится к вместилищу как таковому: чаша или сундук, например; меч в этом особом случае является символом умения разобраться, где заблуждение, а где справедливость. Число, обозначенное на каждой карте, отражает символику, относящуюся к каждому отдельному числу». Истоками колоды Таро уходит в глубочайшую древность, к Каббале с ее мистическим символизмом и признается современными исследователями одним из величайших изобретений человеческого ума. В игре символы реализуются в значения, определяя первый слой единства в многообразии, иначе говоря – полифонизма художественного творения. Второй, не менее важный его слой – потенциальная возможность использовать значение как форму для достижения игрового результата, предполагающего способность творческого, прогностического и вариативного мышления.

Можно только диву даваться, как опытный игрок не только предвидит ходы оппонента, но и в буквальном смысле слова, без каких-либо примитивных шулерских приемов знает, что у того на руках, а что остается на столе. Наконец / еще раз напомним мысль Аристотеля о художественном творении как сфере возможного / игра потому и игра, что она практически непредсказуема в полном ее объеме, ибо ее форма всегда переходит в непредвиденное содержание благодаря практически безграничному количеству возможностей в игровом действии. Здесь существенное значение начинают играть такие пневмологические, то – есть связанные с душевными движениями факторы, как выдержка, разумная хитрость, анализ подтекста творческого плана оппонента. Но и эти факторы связаны неразрывно с игровой формой и умением искусно, мастерски владеть ею в любой момент, то - есть формой, переходящей в содержание, а точнее – в целостное художественное творение.

Полифоничность « чистого » игрового действия, где доминирующее значение имеет формальный аспект художественного творения, включает в « многоголосие » этнический компонент, делающий шифрограмму художественного творения еще более

сложной и увлекательной. Приведу лишь один пример – китайскую игру в мааджонг, еще недавно бывшую под запретом в стране, породившей ее тысячелетия тому назад. Оставаясь тем же вариантом карт / ибо четыре колоды карт здесь заменяют соответствующие картам по значению 144 кости /, сохраняя принцип распасовки, маджонг одновременно переносит нас в иной мир выразительных ценностей, выражающихся не только в символике иероглифов, но и в особых картинках, имеющих не только знаковое, но и эстетически – выразительное значение. Играть, не наслаждаясь ими как предметами костерезного искусства и графики, практически для истинного игрока – невозможно. Абсолютно по аналогии с чайной церемонией в Японии, которая поразила меня во время пребывания в этой удивительной и загадочной стране своей полифоничностью и в частности тем, что моментом содержательной игровой, ритуальной формы в ее проведении является тонкое, изысканное отношение к редкому фарфору, который подан хозяином, умение говорить о нем и профессионально судить об его достоинствах.

Полифония как одновременное и гармоническое сочетание и движение всех компонентов структуры художественного творения – универсальный признак последнего. Он характерен и для тех сфер художественного творения, где предметом игры и творцом ее содержания выступает сам играющий человек, прежде всего – для великого и древнейшего искусства театра. Не случайно во многих языках актер именуется « игроком спектакля » / по-немецки это – « schauspieler “ /, а игровая деятельность определяется выражениями « играть роль », « актерская игра », « драматическая игра ». Действия же актера самым причудливым образом, но всегда одновременно и гармонически сочетаются и с драматургией действия, и с костюмерией, и со сценографией, и с музыкальным сопровождением и со многими, ныне – крайне причудливыми сценическими эффектами.

Сам принцип полифоничности закономерно породил одну из увлекательнейших и пограничных с наукой и верой художественных профессий – режиссуру, завоевывающую ныне обширные сферы художественного творения: зрелища, праздники, кинематографическую индустрию, телевидение. Она, подобно другой, столь же сложной и требующей незаурядного творческого

таланта, эрудиции, педагогического такта профессии – дирижера, предопределяет единство в многообразии, она создает из противоположностей единство, то, что принято теперь называть целостностью спектакля. Символика театрального зрелища и его знаковый смысл – результат художественного творения режиссера. Здесь полифоничность художественного творения или игры-искусства в их органическом синтезе породила в двадцатом веке эффект веера, всегда остающимся единым в многообразии размаха, в его амплитуде.

Его одна « крайность », породившая бессмертные сценические творения и их стилистику, предугаданную Д. Дидро в « Парадоксе об актере » – **театр представления** Вс. Мейерхольда, где на первый взгляд доминирует игра как формообразующий принцип, прием, трюк, неожиданная формальная находка, требующая от актера истинно цирковых навыков. Кстати, именно на таком определении этих навыков настаивали все великие ученики Вс. Мейерхольда, с которыми мне пришлось неоднократно лично общаться, от В. Бебутова до Р. Плятта. Играя же, актер этого направления с тысячелетними традициями в разных этнических сообществах, представляет не игру как таковую, но ее знаковое значение, ее смысл. **Он играя – творит** Нельзя поэтому не согласиться с автором уникального по обобщающему значению « Словаря театра », который я воспринимаю как удивительно содержательное и нестандартное монографическое театроведческое исследование – Патрисом Пави, который пишет, что « театральная игра ( так раньше называлась *сценическая* игра, то, что актер делает на сцене вне дискурса ) представляет собой видимую и собственно сценическую часть постановки. Она заставляет зрителя воспринимать совокупность события в значении его акта высказывания. Даже чтение текста пьесы требует зрительного представления актерской игры, как об этом напоминает Мольер будущим читателям: « Известно, что комедии пишутся только для того, чтобы их играли, вот почему я советую читать эту пьесу только тем, у кого достаточно зоркие глаза, способные за текстом увидеть представление ».

Другая грань единого веера – гениальные искания режиссера, педагога и психолога К. С. Станиславского, полагавшего путь художественного творения от осмысленного физического действия к



переживанию, способствующему выразить все сокровенное в замысле драматурга, в его видении эпохи и характеров, порожденных ею. Активизируя через логически обоснованные, глубоко осмысленные действия в себе, в самой глубинной своей сущности и даже – в подсознании эмоциональные переживания в соответствии со сверхзадачей роли актер в сотрудничестве с режиссером получает радостную возможность **творить, играя.**

**Подобный логический веер существует во всех типах художественного творения** / именно так я и буду именовать впредь классификацию не по родам, видам и жанрам, оправданную применительно к традиционным искусствам, но не работающую применительно к зрелищам, праздникам, ритуальным играм, обрядам, системе игр в узком и не точном смысле слова /. Речь идет не о том, чтобы признавать или отрицать этот веер как показатель полифоничности художественного творения, но об его рациональном и активном использовании в развитии эмоционального мира людей эпохи информационной цивилизации.

*Литература провидит законы будущего,  
воспроизводит образ будущего человека.  
Н. Е. Салтыков-Щедрин*

И, наконец, третий принцип художественного творения – его **прогностичность**. Знание /если это действительное знание, какова бы ни была мера ее соответствия реальности, пусть это будет еще алхимия, но не современная и всемогущая химия / не связано с прогнозами. Предвидеть ожидаемый результат расчетов и выкладок можно лишь на основе выдвинутой теоретической гипотезы, но отнюдь не на базе прогноза. Понимаю, что вы сразу же, возражая, назовете мне социальные исследования, прогнозирующие будущее развитие общества, в том числе и великие, общеизвестные социальные утопии, вплоть до « научного коммунизма ». Но здесь примечательны два взаимосвязанных обстоятельства.

Во-первых, никогда, ни разу в процессе истории социальный прогноз, в какую бы наукообразную форму он не был облечен, не оправдывался, подобно прогнозам погоды. Он – сфера легенд и мифов, а в итоге, при более спокойном его анализе – игра ума, игра свободных предположений или догадок, вполне вписывающихся в

сферу литературы. Ныне их принято вполне алогично именовать футурологией, которая не может дать социального прогноза даже на следующий день как и метеорология. То, что преподносят нам футурологи через средства массовой информации – не больше, чем гадание, то - есть игра праздного ума, призванная околпачить жаждущих истины о том, что еще не произошло. Ей место – в художественной фантастике. Но лишь – на первый, поверхностный взгляд, ибо художественное творение и прогностичность духовной жизни взаимосвязаны гораздо глубже и органичнее.

Во-вторых, прогноз в сфере социальных наук на практике оборачивается интерпретацией уже протекшего исторического процесса, его более или менее достоверным анализом. Подобный метод исторических аналогий грешит полной теоретической импотенцией, ибо сама история в принципе неповторима во всех проявлениях нового, наступившего неизбежно как восход солнца общественного бытия. Здесь « так было » отнюдь не означает, что « так будет ». Попробуйте дать прогноз социального развития нынешней России на основе осмысления опыта истории развитых капиталистических стран за последние триста – четыреста лет! Дело это непосильное даже для армии « чикагских мальчиков ». Попробуйте дать прогноз развития общественных отношений в эпоху информационной цивилизации, когда все более очевидной становится исчерпанность товарно–денежных отношений. Об этом « социологи » прогнозисты даже боятся заикаться, хотя Молоха истории не может остановить никто, даже все армии мира в совокупности.

Но метод прогноза приобретает вполне реальный смысл в сфере художественного творения, приоткрывающего завесу над нашим будущим, и отнюдь не только в произведениях утопического либо фантастического плана. Художнику – творцу в любом типе творения подвластно будущее, он « зрит сквозь целое столетие », он провидит в воображении будущего, идеального человека и приближает его приход на нашу грешную и измученную Землю. Он приближает его и в великих, пророческих по значению мировых шедеврах художественного творения и в бесхитростных на первый взгляд шедеврах прикладного искусства. Ибо все, что он творит в этом мире, преобразуя его, действительно есть « прекрасная игра ».

Что касается веры и соответствующих ей вероучений, « великих » и « малых », то их сущность в принципе исключает прогноз как лукавство ищущего ума либо чувств, мятущихся в страхе перед неизвестным и неизбежным. Верить – значит принимать реальное как неизбежное, подтвержденное прошлым опытом. Верить – значит не прогнозировать, а надеяться всей силой души, ориентировать себя в мире человека и космоса принятым символом веры. Когда же вероучение использует прогнозирование, оно принимает иную ипостась и становится явлением художественного творения. Тогда писание переходит в легенды, сказания и фольклор.

**Прогноз - закономерный итог, продукт прогностического по характеру художественного творения.** В глубинной своей сути оно вызвано отнюдь не только потребностью остановить прекрасное мгновение и увековечит его и себя – в нем, равно как и не только желанием « возбуждать доблесть сограждан подвигами предков », игрою воображение восстановить прошедшее, вызвать его из небытия для поучения и назидания, а то и просто для развлечения над склепами предков.

**Прогноз - постигнутая воображением новая реальность.** Воображение позволяет преодолеть антиномию игры и искусства, доказательство различия которых в литературе осуществляется вполне адекватно предмету рассмотрения тождественным логическим путем. В форме есть те запредельные границы, которые предопределяют разрыв между ними и самостоятельное, независимое существование каждой из них. Есть же, на самом деле, игры, которые не содержат в себе ничего иного, кроме стремления на основе некоторых установленных правил, конвенций обогатиться либо приобрести какую-либо иную выгоду. Таковы, например, политические игры. Есть и в искусстве явления запредельные, лишенные игровой формы, а потому понятные лишь их создателям, тешащие лишь их бесплодное как смоковница самомнение. Следует помнить, что все границы и грани нашего бытия – вполне условны, но они – безусловно существуют и с ними следует считаться как с необходимостью.

Одной из самых мудрых книг, созданных человечеством на протяжении тысячелетий, безусловно является Артхашастра, замечательнейший памятник древнейшей и непреходящей политико-

экономической культуры Индии. Ее перевод с санскрита на русский язык, осуществленный при участии крупнейших санскритологов – академиков С. Ф. Ольденбурга и Ф. И. Щербатского и их выдающихся учеников в течение многих десятилетий ныне увидел свет – он был подготовлен к изданию В. И. Кальяновым и опубликован в 1993 году. / Позволю себе небольшое отступление от темы исследования, ибо следует сказать со всей определенностью, что впредь развивать российскую образованность без классических трудов Древнего Китая, Древней Индии, Арабского Востока, Японии так же невозможно, как и без духовного наследия античного мира /.

В Артхашастре, регламентирующей все стороны жизнедеятельности древнеиндийского общества, мудрые законодатели четко разделили игры во имя неумемной и преступной наживы, игры, порожденные лишь страстью к стяжательству за счет ограбления партнера / по моей терминологии игры как бессодержательные формы / от игр, поднимающихся до уровня совершенства, искусства. Относительно первых, поражавших все общество подобно раковой болезни, в тексте памятника сказано вполне определенно: « ...Если сопоставить игру и пьянство, то игра есть более тяжкий порок. Победа или поражение / в игре /, связанная с приобретением / или имеющая цель приобретение /, причем объектами / игры / могут быть живые и неживые предметы, вызывает раскол партий и создает таким образом волнение среди подданных. В особенности среди объединений и семейств владетелей, имеющих сходство с объединениями, игра является причиной раздора, что ведет к гибели ». Мошенников в корыстной игре / по нашей новейшей терминологии – шулеров, со всех сторон описанных и охарактеризованных современным искусством / ждало весьма суровое наказание: « Если кто-нибудь / при игре в кости / мошенничает посредством подложных раковин, костей или иных принадлежностей игры или же обманом движением рук, то ему отрубается одна рука или взимается штраф в 400 пана ». Если учесть, что пана – медная монета весом 9, 33 грамма, то 400 пана в то время равнялись целому состоянию!

Честное слово, неплохо было бы восстановить это правило у нас, в условиях игорного беспредела, лишаящего игру ее отмечаемого всеми признака – бескорыстности, незаинтересованности в процессе

состязания, иначе говоря, той содержательности, которая делает ее искусством. И не только в игорном доме, казино, но и полях традиционно рыцарских спортивных сражений, где погоня за чистоганом приобретает вполне чудовищные, криминальные формы, которые и близко не стоят к высокому искусству игры, где покупают и продают игроков и целые команды. Впрочем, так уже было в Древней Греции, когда как провозвестие гибели этой уникальной цивилизации народный агон был заменен профессиональным атлетизмом. С возникновением последнего началась деградация системы свободной состязательности, в практику вошли хорошо знакомые нам коррупция, подкупы, откровенное шарлатанство.

Думаю, что не случайно авторы комментариев к Артахшастре специально выделили термин «расточительные игры» - *vuaya-krida*. Мне представляется целесообразным использовать этот термин в дальнейшем изложении. Он более точен, чем наш термин – «азартные игры», ибо трудно представить себе любую игру, а стало быть – и искусство без азарта. Им в Артахшастре противопоставлено не искусство вообще / в древнейшем индийском тексте опять – таки нет подобного термина, а стало быть – и понятия /, а искусство как духовное содержание игровых форм, достойных всяческого поощрения. « Лица, обучающие гетер, рабынь и актрис пению, искусству речи, чтению, танцам, актерскому искусству, письму, рисованию, игре на лютне, флейте и бубнах, ремеслу гадалок, приготовлению духов и венков, массажу и прочим искусствам публичных женщин, получают содержание от царского двора ».

**Именно благодаря духовному содержанию художественного творения, отмеченному во всех литературных памятниках прошлых эпох, рождается его удивительное качество – прогнозирование будущего.** Художественное творение – действительно езда в незнаемое, ибо оно одухотворено идеалом, продуктивной творческой мечтой человека, наделенного сокровенным даром прозрения. Повествуя о бедах человечества и его страданиях, художественное творение открывает « враждебным словом отрицания » возможность иной, подлинно человеческой и человечной реальности не в потустороннем мире, но здесь, на нашей грешной и родной Земле. Рисуя картины дня

нынешнего, протекающего на глазах современников, лишенных возможности увидеть его тенденции и перспективы в неумолимой и порою безжалостной повседневности, художественное творение создает иллюзию иной, совершенной и прекрасной реальности. Да, именно иллюзию, но которая куда более действительна, чем то, что мы наименовали обыденной жизнью и что засасывает каждого из нас, безотносительно к социальному положению, целиком и без остатка. Художественное творение, наконец, оставаясь миром создаваемой человеком иллюзии, остается единственным способом «футурологического» сознания, ибо оно способно увидеть то, чего еще нет, а именно – будущее. Здесь речь идет не только о фантастике в игре-искусстве, ибо весь мир художественного творения – фантастический мир, как бы ни были крепки его связи с реальностью. Все великие утопии, все гениальные прозрения будущего типа «Государства» Платона либо «Города Солнца» Т. Кампанеллы / их практически не перечислить! / предопределили прорыв человечества в будущее не в меньшей степени, чем самые масштабные, эпохальные практические и научные открытия, начиная с колеса и письменности.

Но ошибочно полагать, что монополия здесь принадлежит какому – либо одному, пусть необычайно важному виду или типу творения, скажем – художественной литературе. Самая простая хохломская роспись либо китайский веер, новое решение в дизайне одежды и бесхитростная народная песенка или песни негров – рабов на плантациях Америки – абсолютно равнозначный прорыв в будущее, ибо весь мир творения без исключения создает ту иллюзорную, новую реальность, вне которой человек не был бы человеком.

А спорт как агон, как непрерывное состязание, в конечном счете – с самим собой, для преодоления всего того несовершенства, нецелесообразности, дисгармонии, которые характеризуют природу человека в отличие от мира естественного, системой предопределенного совершенства всех животных без исключения? Разве можно его трактовать иначе как стремление человечества из поколения в поколения вырваться из мира своего несовершенства. Часто слышу возражения – но мы же венец творения, нет ничего прекраснее человека, в том числе и в физическом, естественном отношении. В ответ я предлагаю моей аудитории проделать не столь

уж дерзкий по нынешним меркам эксперимент - раздеться и остаться в чем мать родила. Сама мысль о том, что может предстать нашим глазам / подобно банному ландшафту / вызывает у всех гомерический хохот. А ведь мы можем, подобно молодым спартанцам, и себя создать как новую реальность, если уверуем в прогностическую силу художественного творения и в себя как творцов.

Значение художественного творения как прогноза новой, будущей реальности особо остро осознаешь тогда, когда ситуация разрушает иллюзорный мир, который вместе с тем подобно Протею фатально обречен на воссоздание. Каждый, кто действительно был на фронте, в непрерывных и изнурительных боях, мог бы немало порассказать о том, как все мы зверели и забывали об иллюзорной эстетической реальности, как пили воду вместе с навозной жижей, как месяцами не снимали обветшавшей одежды, смирившись и со вшами, и с грязью. Но вот забрезжили в 1943 году, после Сталинграда и Курска, первые зарницы Победы – и вдруг все как по мановению ока вспомнили и о подворотничках, и о блеске сапог, и об игре в воинские звания между фактическими сверстниками, если хотите – об особом фронтовом щегольстве. Но ведь Победа была еще впереди, через два года невероятных, нечеловеческих страданий всего русского народа. А художественный прогноз о встрече в семь часов вечера после войны, и не только в фильмах, но и в дизайне, и в проектах архитекторов, думавших о будущем облике разрушенных немцами русских городов, и в зарождавшейся уже тогда индустрии моды – оказался пророческим.

Увидеть в обычном необычное – так формулирую я призвание художественного творения. Как прогноз, оно в истории человеческого духа выполняет поразительную функцию – способствует превращению « созданного в тайных мечтах мира идеальной природы» в новую реальность. В этом смысле оно действительнее самой действительности. Сегодня – иллюзорный мир художественного творения, завтра – воплощение этой новой реальности в повседневность, и так – без провидимого конца и во всех проявлениях духа.

Прогностическая миссия художественного творения выражается еще в одном аспекте, который нельзя обойти при анализе природы игры-искусства. Я бы позволил себе в порядке первого приближения

назвать его утверждением иллюзорной новой реальности враждебным словом отрицания. Прогноз здесь принимает форму предупреждения об изначальном несовершенстве природы человека, о том, что он не только чаша добра, но и сосуд зла. Полотна Иеронима Босха и «Капричос» Гойи, йеху Свифта и загадочный, еще нерасшифрованный мир Гоголя, раскрывшего, сколько действительно бесчеловечья – в человеке, словом, все примеры, сразу приходящие на ум элементарно образованному человеку – лишь малая вершина колоссального айсберга.

Практически во всех типах и формах художественного творения органично соседствуют и рай, и ад, ангелиада и дьяволиада. Возвышающие человека маски и украшения немислимы без чудовищных, страшных гримас того же продуктивного воображения. И это – **универсальная особенность художественного творения**, но отнюдь не его болезненное проявление в нашу весьма экстравагантную эпоху, где дозволено практически все, вплоть до откровенной и порочащей достоинство человека мерзопакости. Но и наш отдаленный предок в какой-либо части света не гнушался ожерельем из высушенных человеческих голов или коллекцией скальпов. Пусть кается католическая церковь за бесспорные преступления своей инквизиции, но разве можно забыть тот факт, что сотенные толпы добропорядочных граждан наслаждались нечеловеческими муками пытаемых либо сжигаемых на костре как театральным зрелищем. А ныне их наследники с тем же нескрываемым восторгом созерцают фильмы черной серии, кулачные бои без правил, стравливание на арене ни в чем не повинных животных.

Поливариантность, полифоничность и прогностичность художественного творения как его обобщенные принципы помогают нам рассмотреть все проявления игры как формы и искусства как ее содержательной характеристики и тем самым избежать вполне оправданной и рациональной профессиональной ограниченности специалистов в какой-либо его конкретной сфере. А тем самым – предопределяют возможность более точно и корректно охарактеризовать художественное развитие, или точнее – художественное бытие человечества. При подобной исходной послышке открывается перспектива общетеоретического анализа места



и роли художественного творения в образовании человека в широком, общепринятом смысле, равно как и в его становлении как художника.

Но этот анализ по самой сути предложенной мною концепции игры-искусства или художественного творения как целостной сферы жизнедеятельности человека не может быть повторением отлично отработанной в педагогической литературе характеристики игры как средства совершенствования и самосовершенствования человека, а искусства как активного средства его воспитания эстетическими средствами. **Образовательный потенциал художественного творения определяется не тем, что человек играет, а продукты художественного творчества – его воспитывают, но тем, что он сам творит играя**

## Творение мира и человекотворение.

*Даже о самом простом, без труда понятном предмете люди иной раз создают себе противоречивейшие представления.*

*И. В. Гете*

Алогичное разделение и даже противопоставление игры и искусства, возникшее в эпоху Просвещения и бездумно ретранслировавшееся в двадцатом веке породило своеобразную антиномию в истолковании их значения. Возникли / особенно в педагогической теории и практике / независимые и разнонаправленные потоки концептуального значения. Один из них, справедливо делая акцент на преобразующей функции игры, незаметно, постепенно и вполне очевидно – вопреки воле и благим намерениям ее масштабных адептов, слил ее с дидактикой как общей теорией образования безотносительно к содержательной характеристике предмета, процесса и результата игры. Потеряв своеобразие содержания в системе триединой истины / знания, эмоции, вера /, игра оказалась чисто техническим средством, вполне аналогичным математическим заданиям, логическим упражнениям и интеллектуальным кроссвордам.

Здесь еще и еще раз следует напомнить, что все в мире взаимосвязано и крайне многопланово, в том числе и по функциональному признаку. Венед, брившийся перед боем с римлянами своим мечом, и не подозревал, что он подтверждает данный принцип. Любитель кроссвордов, вырвавшийся из кошмара нынешней, изжившей себя школы как образовательного учреждения протекшей на наших глазах технической и технологической, промышленной цивилизации, точно также не подозревает, что он – играет, но не учится. Он преспокойно забыл, что учебный прием кроссворда доставил ему в школе немало пренеприятных минут вынужденного усвоения знаний, что теперь он, в вечерней тишине, свободен, ибо решает кроссворд для наслаждения.

Еще более печальная судьба постигла в школе, ориентированной только на усвоение системы весьма примитивных знаний и сведений, сразу же забываемой ее выпускниками, искусство. Благая и сама по себе отнюдь не примитивная мысль о воспитательном значении искусства претерпела за последние годы чудовищную метаморфозу, ибо искусство осталось в школе лишь в той мере и степени, какая необходима для его рассмотрения как подсобного учебного материала к интеллектуальному « образованию ». За относительно краткий период, протекший с момента моего пребывания в школе в тридцатые годы прошлого, двадцатого века художественная литература превратилась из творческого постижения великого искусства слова, из искусства словотворения, безгранично любимого учащимися безотносительно к возрасту, из преисполненного таинства художественности священнодействия совместно с педагогом – литератором в заурядный обществоведческий предмет.

Не случайно выдающийся русский философ XX века В. Ф. Асмус в сердцах воскликнул: « чтение – это творчество! ». И как сфера творчества литература исключает традиционные методики и технологии « обучения литературе », которыми буквально кишит наша педагогическая литература. Что же касается всех других типов художественного творения / включая игру в ее истинном понимании как формы искусства /, то с ними нынешние просвещенцы разделались еще более беспощадно, просто и ничтоже сумняшеся выбросив их за пределы образовательного процесса, отнеся к « досуговой, развлекательной деятельности ». А если в учебно –

тематических планах общеобразовательных учреждений что-либо и осталось от этих типов, так это опять подсобные материалы для «обучения» тому, что должно знать и сдать. Об этом я писал много и неоднократно, ни разу не вызвав открытых возражений просвещенцев. Да это и понятно – ни блок эмоционального развития ребенка, ни его убеждения веры их практически не интересуют, до появления очередных инструкций сверху. А мировой педагогический опыт, выработанный великими и малыми цивилизациями, они попросту не признают, полагаю – в силу неведения, ибо он достаточно хорошо изучен в теоретической литературе.

*Переходя из старого мира в новый, ничего нельзя взять с собою.  
А.И. Герцен*

Стереотипы мышления – удивительные, преисполненные загадочности феномены сознания. Раз утвердившись, они определяют буквально все наши жизненные установки, от пристрастий до толкований. Разделение игры и искусства – один из таких стереотипов, возникших в период цивилизационного безвременья, когда действительно новая, информационная цивилизация еще не утвердилась, а старая отнюдь еще не ушла в небытие. Наверное, в таком разделении был какой-то смысл, что требует специального лингвистического, социологического и искусствоведческого конкретно-исторического анализа. Но сегодня это – опасная бессмыслица, мешающая нам понять новые перспективы развития эмоционального мира человека как базы информационного сознания и препятствующая образованию / воспитанию и обучению / наших юных соотечественников на достойном уровне.

Кстати, когда мы вспоминаем о литературе, поэзии, искусстве русского «серебряного» века, трудно не признать ее пророческое, дельфийское значение как эмоционального провидения мира художественного творения как нового способа человекотворчества.

Короче – приняв гипотезу художественного творения как игры-искусства, мы неизбежно преодолеваем просвещенческие и если хотите – просветительские иллюзии и об игре, и об искусстве как отдельных факторах «обучения» и «воспитания», которые отнюдь не являются чем-то специфическим, своеобразным только для этих

тождественных явлений, определяемых амбивалентными понятиями. Все то, что до сих пор в педагогике относится к их сфере, вполне успешно решает взятое в отдельности интеллектуальное образование и может решить – потенциально – выработка у человека убеждений веры. Отрицать позитивные педагогические наработки в данной области может только Герострат от педагогики. Но у художественного творения – иной мир и иные перспективы, иные, действительно фантастические возможности человекотворчества, где его беспредельное господство – абсолютно и неоспоримо.

*Обычаи рабского народа составляют часть его рабства;  
обычаи свободного народа составляют часть его свободы.  
Ш, Монтескье*

Подчеркну еще и еще раз – возможности эти изобретены не мною, но выявлены в течение многотысячелетней истории человеческого духа, более того – давным-давно облечены в строго научную форму, художественно осмыслены и внедрены в бытие человека как символ любой веры. Могут они служить и дьяволиаде, осреднению « массового человека », а проще и откровеннее говоря – превращению его в легко манипулируемого современного раба. Пора признать – лучшие, перспективно мыслящие умы оказались в своеобразном пневмологическом нокдауне под натиском практически всемогущей индустрии зрелищ, обобщенно именуемой « массовой культурой ». Ее теоретики и практики преотлично осознали возможности игры-искусства или художественного творения. Здесь виновата не сама по себе бритва, ибо ею в равной мере успешно можно бриться и убивать подобно мечу венеда. Магистральный путь цивилизации, в который я верю, принципиально иной – использовать всемогущие художественного творения для того, чтобы человек смог бы превзойти самого себя, доказать в провидимом будущем, что он – отнюдь не природная аномалия, но действительно совершеннейшее творение той же природы, венец ее творения.

*Культура – совокупность прогресса человека и человечества во всех областях и направлениях при условии, что этот прогресс служит духовному совершенствованию индивида как прогрессу прогрессов.*

*А. Швейцер*

Вы не найдете ни одного сколь - либо значимого трактата по педагогике во все времена, в котором с той или иной степенью теоретической ясности художественное творение не анализировалось бы с позиций образования **будущего, грядущего человека, способного преодолеть в процессе совершенствования и самосовершенствования свою природную аномальность. Но об этом же повествует и все мировое искусство, и все великие и малые вероучения, кроме откровенно сатанинских.**

Веер художественного творения, весь его диапазон от « чистой игры » до « чистого искусства », существующий, как я уже показал, только в умозрительной сфере, выполняет все те образовательные, учебные и воспитательные дидактические функции, которые никем не оспариваются. Они в снятом виде входят и в тот процесс, который я называю человекотворением и который отлично, всесторонне исследован лучшими умами человечества. Теми, кто в разных социокультурных условиях обосновывал необходимость и результативность существования трех взаимосвязанных блоков в образовании грядущих поколений – знаний, эмоций и веры. Теми, кто характер и направленность педагогических действия определял своеобразием безграничного мира эмоциональных переживаний и верил в реальную возможность совершенствования и самосовершенствования всей системы человеческих потребностей.

Процесс человекотворения, помогающий нам лучше и глубже понять и необходимость художественного творения / игры - искусства /, и его всеислие, условно, чисто теоретически можно разделить на ряд неразрывно взаимосвязанных и взаимопроникающих сфер. Оговорюсь еще раз, что вне поля моего зрения остается разделение « художественного производства » и « художественного потребления », ибо и то, и другое в равное степени являются творением в интересующей меня связи.

Первая сфера эмоционального мира, преобразуемого художественным творением – обширнейшая и отлично изученная психоанализом со времен З. Фрейда и К. Юнга область **бессознательных психических процессов**. Важнейшие в их ряду – сексуальные влечения в узком и широком значении слова, по мнению З. Фрейда, участвуют в создании высших культурных, художественных и социальных ценностей человеческого духа.

К. Юнг идет дальше, отстаивая идею существования бессознательного в коллективе, иначе говоря – единого и однообразного, присущего всему человечеству свойства, складывающегося из архетипов. « Все основные формы и основные стимулы мышления – коллективны. Все, что люди единодушно расценивают как всеобщее, - коллективно, так же как и то, что всеми понимается, всем присуще, всеми говорится и делается ».

Следует подчеркнуть, что со времен З. Фрейда и К. Юнга роль бессознательного в художественном творении, от знаменитого Эдипова комплекса до сексуального катарсиса изучена весьма многопланово и фундаментально, что позволяет мне не останавливаться на этом аспекте проблемы. Путь моих размышлений иной – от художественного творения к миру бессознательного и его преобразованию. Он также был намечен в психоанализе как путь от фантазии к реальности, максимально развитый и художественно одаренного человека. Здесь уместно привести наблюдение на этот счет З. Фрейда полностью. Он писал, что если кто-нибудь истинный художник, « он имеет так обрабатывать свои грезы, что они теряют все личное, отталкивающее постороннего, и становятся доступными для наслаждения других. Он умеет также настолько смягчить их, что нелегко догадаться об их происхождении из запретных источников. Далее, он обладает таинственной способностью придавать определенному материалу форму, пока тот не станет верным отображением его фантастического представления, и затем он умеет связать с этим изображением своей бессознательной фантазии получение такого наслаждения, что благодаря этому вытеснения, по крайней мере временно, преодолеваются и устраняются »

Наблюдения З. Фрейда, соответствующие традиции мировой духовной культуры, примечательны не только новыми возможностями истолкования природы художественного творения как пути от фантазии к реальности, но и объяснения действительно загадочного его **духовно-терапевтического значения**. Того значения, которое присуще отнюдь не только избранным художественным гениям, но любому человеку, включенному в процесс художественного творения.

Речь идет не о той « сексуальной революции », под которой ныне понимают примитивное и весьма пошрое изображение / в том числе и

в зашифрованной знаками и символами эстетической форме / всех граней и деталей половой жизни человека. Да и нет в этом ничего нового, ибо мы все под одеждой – голые.

Такие «революции» уже не единожды бывали в истории человеческого духа, как правило предвещая его безнадежный кризис или свидетельствуя о социальном маразме. Все проходит, пройдет и это.

Суть дела в другом, а именно в потенциальной возможности через художественное творение проникнуть в самые сокровенные уголки нашего подсознания, актуализировать его и тем самым – сформировать свободного в эмоциональных проявлениях, не побоюсь сказать – красивого и здорового духом человека, не стыдящегося своих «тайных помыслов» подобно озадаченному нахлынувшем на него миром сексуальных переживаний прыщавому юнцу.

Не буду говорить об общеизвестном – о терапевтическом значении лирики, от «Песни песней» царя Соломона и эпиграмм Сапфо до поэзии Сергея Есенина. Подобной терапевтической возможностью, прямой и опосредованной через возвышающее воздействие красотой, обладает весь веер художественного творения.

Ведь именно таким воздействием обладали спортивные совместные ристалища обнаженных юношей и девушек, а ныне – очаровательные бальные танцы либо танцы на льду, которыми в мечтах желают заниматься почти все юные существа. Пора признать – все, к чему прикоснется истинный художник, словно по волшебству преображается и становится либо проявлением, либо символом красоты. Прекрасное – его царство ибо это – царство свободы, вдохновения и воображения, создающего новые, поэтичные в своей основе миры. Интерпретируя мысль Канта о том, что прекрасное есть звено между миром нравственным и чувственным, Ф. Шиллер подчеркивает, что красоте есть свобода в явлении. А далее делает удивительный по прозорливости вывод: «В природе нарушение свободы оскорбляет наше чувство. Но то, что безобразно в природе, может быть прекрасным в искусстве».

Нет ничего запретного в мире человеческих эмоциональных переживаний и действий для всех типов художественного творения. От «Кама - Сутры» до Мопассана, от приапической комедии до Феллини, от «Золотого осла» Апулея до фривольной с точки зрения

мещанина оперетты простирается его мир красоты, а стало быть – духовности, а стало быть – возвышающего значения.

Так давайте подумаем – куда ведут нашу школу « просвещенцы », продолжающие, вопреки всем историческим традициям, изгонять свободное, радостное художественное творчество детей во всех его типах из школы, полагая, что это – сфера досуга, но не человекотворчества! Более того – продолжающие подготавливать десятки тысяч молодых учителей, не владеющих ни одним типом художественного творения. Как не вспомнить в этой связи высказывание великого реформатора Мартина Лютера: « Музыку я любил всегда. Кто знает это искусство, тот хороший человек, искусный ко всему. Школьный учитель должен уметь петь, иначе я на него и глядеть не хочу ».

Влияние мира художественного творения на глубинные, бессознательные сферы духовной жизни человека прекрасно прослежено в работах Эрика Берна « Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений » и « Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы ». Духовно – терапевтическое значение этого мира автором интерпретировано последовательно и корректно в научно–теоретическом отношении.

*Художник скорее стремится выразить чувство,  
чем зафиксировать наблюдения.*

*Герберт Рид*

Способствует этому исходная теоретическая установка Э. Берна, отказавшегося от бесплодной попытки найти какую-то особую специфику в играх как ограниченной области действий. Игры для него по природе своей – транзакционный феномен. Отсюда – и рабочее определение игр, развитое им в целом ряде взаимосвязанных психоаналитических положений, легко поддающихся экспериментальной проверке, то - есть обладающих общенаучным критерием повторяемости. Он пишет: « Последовательности транзакций, основанные, в отличие от времяпровождения, не на социальном, а на индивидуальном планировании, мы называем и г р а м и ». Жаль, что он не делает следующего шага к признанию органической взаимосвязи игры и искусства как формы и содержания, хотя невольно, по ходу изложения, выходит за поле



своего представления об играх. Поэтому его вывод: « Существенной чертой игр людей мы считаем не проявлением неискреннего характера эмоций, а их управляемость. Это становится очевидным особенно в тех случаях, когда необузданное проявление эмоций влечет за собой наказание " мне представляется общепедагогическим по значению и весьма операционным по конкретному применению в системе образования. Как это ни парадоксально, но и такой « чистый» психоаналитик как Э Берн, сам – естественник – экспериментатор, все же не смог вырваться за рамки философской логики. Отсюда – положения об игре, которые общеизвестны, но помогают автору теоретически обосновывать логическую конструкцию более широкую, чем заявлено / природа игровых компаний людей, свобода выбора роли играющими, повторения элементарной истины о формальных и неформальных ритуалах и т. д./.

Видимо, болезнь философичности – неотъемлемый знак XX века. Не менее загадочным, но вместе с тем признанным в истории культуры является **психофизиологическое эмоциональное воздействие художественного творения на реальную типологию человека.** В литературе вопроса есть немало интереснейших, в том числе и иллюстрированных весьма щедро и убедительно научных изданий, повествующих об отражении в тех или иных художественных творениях внешнего облика человека, от одежды до физиологической конструкции. Меньше внимание обращает на себя иной подход – истолкование того феномена, что через все типы художественного творения, участвуя и соучаствуя в них, человек неизбежно приходит к преобразованию, скажу образно и в переносном смысле – совершенствованию своего физиологического облика. А между тем он – бесспорен. Создавая в процессе повседневного и изнурительного труда мир вещей, наш предок не только открывал для себя его утилитарное, функциональное значение, но и осознавал их символический подтекст. Жезл в руках вождя в корне отличен от посоха путника, хотя и то, и другое – лишь особым образом обработанные палки. Но тот, кто держит жезл – уже иной, изменившийся человек, по всем житейским установкам, по всем параметрам поведения. Смените сельский посох на трость европейского денди – и вы не можете не стать другим / естественно, при изменении всей жизненной ситуации в совокупности /. Огромная

литература существует о таких типах художественного творения, как обычай, обряд, праздник, о причинах их возникновения и характере развития, об их историческом и этническом своеобразии. Но ведь укоренившийся и кажущийся изначально вечным обычай, и художественно – оформленный традиционный и вроде бы незыблемый обряд, а уж тем более праздничное действие, предельно - обнаженно выявляющее свою изначально творческую природу и открывающее широчайший простор и коллективной, и индивидуальной фантазии всех участвующих в нем безусловно и неоспоримо оказывают мощное формирующее воздействие на появление и стабильное существование определенного, всегда – своеобразного типа человека. Если мы сегодня никогда не спутаем по облику, по неизъяснимым словами внешним признакам неаполитанца и полтавчанина, то очевидно не в последнюю очередь потому, что они жили и живут в особом микромире национальных обычаев, обрядов и праздничных действий.

Стала банальностью мысль об исторически – предопределенном значении костюма, об отражении в нем целого комплекса духовных представлений, ценностей, социальных ориентиров. Его первоначальная гигиеническая функция / естественно, кроме экстремальных ситуаций, в которых может оказаться каждый из нас, оставшись, как говорится, голым среди волков / скрыта под целым массивом условных знаковых систем и конвенциональных символов, понятным только современникам.

Едва ли московский юноша, без удивления всмотревшийся в человека, обряженного в тогу / а каких только одеяний не увидишь ныне на улицах нашей Москвы /, поймет, что значило это покрывало из отбеленной шерсти для римлянина в течение существования родной ему Римской империи в течение 2.700 лет! А ведь тога была и символом мира, ибо ее не носили в годы военных сражений, и символом социального статуса гражданина: *toga pura*, чистая, без окаймления – для недолжностных лиц и молодежи, *toga praetexta* – для должностных лиц и жрецов, *toga picta* – для полководцев – триумфаторов и императоров и т. д. Вообразите, как должна была та или иная тога влиять в итоге, в тенденции на внешний облик, на осанку, на манеру речи того, кто был ее удостоен. И сразу же соотнесите подобный тип рациональной одежды с тем, что ныне

миллионными тиражами выбрасывают швейные концерны, поставившие себе на службу незаурядный художественно – творческий потенциал многочисленных кутюрье и художников по тканям, размывающие своей общепринятой ныне продукцией национальное и социальное единство, принятую в нем знаковую символику.

Это – и не плохо, и не хорошо, ибо подобный взрыв в эстетике одежды намекает нам о типе человека новой, информационной цивилизации. Костюмы голливудских кинозвезд и традиционные фраки у нашего « бомонда », идущие к их заурядному полукупеческому типу как корове – седло в этой связи – лишь вопль отчаяния и страха перед тем миром, где одежда как художественное творение все больше становится делом каждого как художника, равного среди равных, где трудно быть исключительным и великолепным. Но все – таки именно художественного творения, для которого нужен и талант, и воображение, и выучка с ранних лет, едва ли не с первых шагов ребенка. И все – таки творения, вырастающего на прекрасных, тысячелетиями отработывавшихся символических и знаковых принципах, в свою очередь определяющих типологию этноса. Остается только уповать, что у человечества хватит и мудрости, и рефлекса самозащиты в деле неизбежного сочетания прошлого и будущего в данной области движения духа.

Начиная с игровых « секций » веера художественного творения, я стараюсь включить в мои раздумья ассоциации вдумчивого читателя, которому, конечно, хорошо известно, что литература, театр, изобразительное искусство тысячелетиями выполняли психофизиологическую роль в деле становления определенной типологии человека, что ныне такое воздействие многократно усилено кинематографом, телевидением, всем арсеналом новейших информационных технологий. Вряд ли в этой связи целесообразно приводить хрестоматийные примеры. Важнее другое – перед теорией образования возникает реальная проблема глубокого анализа механизма этого воздействия и талантливого, творческого использования даже того ограниченного художественного материала, который включен ныне в учебный процесс. Здесь нельзя не вспомнить добрым словом В. А Сухомлинского, опыт которого так и остался гласом, вопиющим в пустыне педагогической косности. Но

столь же необходим теоретический анализ человекотворения на базе традиционных, « высоких » видов искусства, изгнанных из современной школы в « систему дополнительного образования ». Не уверен, что школа без пения может приблизиться к тем вершинам человекотворения, которых достигли многие получившие ныне мировое признание хоровые школы России.

Человек – система сложнейших отношений. Вне этих отношений и их реального выявления – конкретно-исторических типов общения он не существует и не может развиваться. Внешняя форма подобного общения – то, что мы привыкли именовать в быту поведением / кстати, отнюдь не столь уже далеким от научной терминологии расхожим словом / откристиализовывается под влиянием множества взаимосвязанных факторов. Пора признать, что мир художественного творения – решающий и едва ли не древнейший из них.

И наконец, последнее наблюдение. **Человек – существо, задающее вопросы не только природе, но и самому себе как проблеме проблем.** Нередко теоретики склонны полагать, что с незапамятных времен человек одолевает страхом перед природой, перед ее таинственными силами, которым он поклоняется как сонму богов, требующих и ублажения, и жертвоприношения. Сомневаюсь в логичности подобной посылки, ибо нет и не может быть в нашей Вселенной существа или стихийной природной силы, более страшных чем человек. И всемогущих богов он создал по своему образу и подобию, безотносительно, в какую игровую форму он облакает их – в природную или антропоморфную.

Убежден, что лучшим определением человека было бы признание за ним существенной и загадочной способности осознания драматизма своего бытия. Подобное осознание не дано ни одной живой твари, но лишь человеку как продукту человекотворения. Драматизм бытия, подавляющий воображение как неотвратимая повсеместная и универсальная реальность, побуждает человечество тысячелетиями задумываться об его направляющей тенденции и лукавить в мыслях, эмоциях и верованиях, поддаваясь самогипнозу верования нахождения смысла временного пребывания рода людского на Земле - временном пристанище во Вселенной.

Лукавство это безгранично многообразно и простирает свою область от простой и незамысловатой песенки до гигантской

индустрии шоу-бизнеса, от простенькой крестьянской поделки, вызывающей неумеренный восторг этнографов, до космических по масштабу воздействия на род людской произведений титанов искусства, от наивного суеверия до веры, приобретшей значение той или иной мировой религии, от заумных пророчеств юродивого до претендующих на глобальное значение философских систем. Художественное творение – одна из удивительнейших форм подобного лукавства, дающего нам надежду стать людьми в высшем, действительно божественном смысле этого слова. Информационная цивилизация дает нам в этом отношении последний шанс.

## Литература вопроса.

1. Артхашастра. М.,1993.
2. Аристотель. Поэтика. Соч. в четырех томах. Т. 4. М., 1984.
3. Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре. М., 1993.
4. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М.,1979.
5. Бакушинский А. В. Художественное творчество и воспитание. М., 1922.
6. Бартрам Н. Д. От игрушки к мастерству. М., 1925.
7. Белкин А. А. Русские скоморохи. М., 1975.
8. Бек-де-Фукьер Л. Игры древних. Киев. 1877.
9. Бенуа А. Русская народная игрушка. СПб.,1905.
10. Берн Э. Игры, в которые играют люди... М.,1988.
11. Ветлугина Н. А. Художественное творчество и ребенок М.,
12. Гагеман К. Игры народов. Япония. Л.,1924.
13. Гагеман К. Игры народов. Китай. Африка. Л., 1924.
14. Гагин В. Н. Культура России: праздник как феномен культуры. М., 1998.
15. Генкин Д. М. Массовые праздники. М.,1975.
16. Голан А. Миф и символ. М.,1992.
17. Гроос К. Игры людей. 1896.
18. Гроос К. Игры животных. 1899.
19. Грузенберг С. О. Психология творчества. Минск. 1923.
20. Евреинов Н. Н. Аазел и Дионис. Л.,1924.
21. Игрушка, ее история и значение. Сб. статей. М.,1912.
22. Изард К. Эмоции человека. М.,1980.
23. Кэй Э. Век ребенка. М.,1905.
24. Керженцев П. М. Творческий театр. М.,1923.
25. Керлот Х. Э. Словарь символов. М., 1994.
26. Колодци Д. А. Детские игры, их психологическое и педагогическое значение. М.,1909.
27. Коропчевский Д. А. Волшебное значение маски. СПб., 1892.
28. Ксенофонт. Киропедия. М.,1993.
29. Кушнир А. М. Педагогика грамотности. Школьные технологии. № 4-5. М.,1996
30. Леви-Брюль Л. Первобытное мышление. М., 1930.
31. Липс Ю. Происхождение вещей. М.,1964.

32. Луначарский А. В. О массовых празднествах, эстраде и цирке. М., 1981.
33. Мазаев А. И. Праздник как социально-художественное явление. М., 1978.
34. Мак-Фарленд Д. Поведение животных: психология, экология и эволюция. М., 1988.
35. Махабхарата. М.- Л. 1955
36. Мейерхольд Вс. О театре. Статьи и письма. В кн.: Мейерхольд В. Э. Статьи. Письма. Речи. Беседы. Т.2. М., 1968.
37. Мид М. Культура и мир детства. М., 1988.
38. Монтессори М. Дом ребенка. Метод научной педагогики. М., 1915.
39. Наторп П. Развитие народа и развитие личности. СПб. 1912.
40. Новосадский Н. Елевсинские мистерии. СПб., 1877.
41. Оршанский Л. Игрушки. М.- П., 1923.
42. Пави Патрис. Словарь театра. М., 1991.
43. Панчатантра или пять книг житейской мудрости. М., 1989.
44. Платон. Государство. Собрание сочинений в четырех томах. Т. М., 1994.
45. Попов А. Пирь и братчины. М., 1854.
46. Прутченков А. С. Учим и учимся, играя. М., 1997.
47. Расторгуев С. П. Философия информационной войны. М., 2000.
48. Разумный В. А. Эстетическое воспитание. Сущность. Формы. Методы. М., 1969.
49. Разумный В. А. Клуб и культура общения. М., 1989.
50. Разумный В. А. Драматизм бытия. Истоки бесперспективности. М., 1990.
51. Ренан Э. Очерки по истории искусства и культуры. Киев. 1903.
52. Русская литература для детей. Учебное пособие. Под ред. Т. Д. Полозовой. М., 1997.
53. Русский народ. Его обычаи, обряды, предания, суеверия и поэзия. Собр. М. Забылиным. М., 1980. / Репринтное издание /.
54. Сахаров И. П. Сказания русского народа . М., 1989. / Репринтное издание /.
55. Спенсер Г. Основания социологии. СПб., 1898.

56. Станиславский К. С. Работа над собой в творческом процессе переживания. В кн.: К. С. Станиславский. Собрание сочинений в восьми томах. Т.2. М.,1954.
57. Тайлор Э. Первобытная культура. М.,1989.
58. Тодоров Л. В. Работа над стихом в школе. М.,1965.
59. Тодоров Л. В. Жизнь стиха: как читать и понимать стихи. М., 2000.
60. Филий Д. Елевсин и его таинства. СПб.,1911
61. Фрезер Дж. Золотая ветвь. М.,1983.
62. Фрейд З. Введение в психоанализ. Лекции. М., 1995.
63. Хайнд Р. Поведение животных. М., 1975.
64. Хейзинга Й. Homo Ludens. М., 1992.
65. Церетели Н. Русская крестьянская игрушка. М.,1933.
66. Цыпин Г. М. Психология музыкальной деятельности. Проблемы. Суждения. Мнения. М.,1994.
67. Чекалова А. А. Эволюция празднеств и зрелищ в Византии в УП – XII вв. В кн.: Культура и общественная мысль. М.,1988.
68. Чурилова С. В. Имиджелогия. М., 1999.
69. Швейцер А. Культура и этика. М.,1973.
70. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. В кн.: Шиллер Ф. Полное собр. соч. в восьми томах. Т. У1, М.,1950.
71. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.,1978.
72. Энгельмайер П. К. Теория творчества. СПб., 1910



**Разумный Владимир Александрович**  
**Игра – искусство или искусство – игра ?**  
**/ парадокс амбивалентности /.**

*Факультативный курс.*

**О. АПРИКТ**

123007 Москва

5-я Магистральная, 5/12

Объем – 4 п.л. Тираж – 500 экз

*Компьютерный набор и верстка –*  
*Мороз Валентина Григорьевна.*

*Ксерокопирование –*  
*Полякова Светлана Ильинична.*

*Брошюровка –*  
*Кузин Юрий Александрович.*

**О. Разумный В. А.**