

Фуко, 1996 – *Фуко М.* Воля к знанию. История сексуальности. Том первый // Фуко, М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет / Пер. с франц. С. Табачниковой. М.: Касталь, 1996. 448 с.

Халфин, 2023 – *Халфин И.* Автобиография большевизма. Между спасением и падением. М.: Новое литературное обозрение, 2023. 848 с.

Хелльбек, 2021 – *Хелльбек Й.* Революция от первого лица: дневники сталинской эпохи. Пер. с англ. С. Чачко. 2-е изд. М.: Новое лит. обозрение, 2021. 416 с.

Цыпина, 2014 – *Цыпина Л. В. Н.* Кузанский и Г. В. Лейбниц о философском смысле метафоры зеркала / Л. В. Цыпина // Логико-философские штудии. 2014. Т. 11, № 3. С. 106-119.

Buckland, 1997 – *Buckland M. K.* What Is a «Document»? Journal of the American Society for Information Science. 1997. 48(9). P. 804-809.

Ferraris, 2013 – *Ferraris M.* Documentality: Why It Is Necessary to Leave Traces. Fordham University Press. 2013. 380 p.

Jancke, 2002 – *Jancke G.* History of the Research Group «Self-Narratives in Transcultural Perspective». Zeitenblicke. 2002. 1(2).

Levy, 2003 – *Levy D. M.* Scrolling Forward: Making Sense of Documents in the Digital Age. Arcade Publishing. 2003. 240 p.

Smith, 1974 – *Smith D. E.* The Social Construction of Documentary Reality. Sociological Inquiry. 1974. 44(4). P. 257-268.

Weinberger, 1996 – *Weinberger D.* What's a Document? // Wired. 1996. № 4 (8).

УДК 130.2+7.01

Ковалева Е. В.,

кандидат философских наук,

доцент кафедры философии и культурологии,

Орловский государственный университет им. И. С. Тургенева.

Пластические искусства в свете игровых концепций

Фридриха Шиллера и Йохана Хейзинги

DOI: 10.33979/2587-7534-2025-3-52-61

В статье обращается внимание на сложность и проблематичность рассмотрения связи пластических искусств и игровых принципов, а также проводится анализ подходов к данной теме Фридриха Шиллера и Йохана Хейзинги как авторов игровых концепций искусства и культуры.

Ключевые слова: *пластические искусства, игра, игровая концепция культуры, миф.*

Kovaleva E. V.,
Candidate of Philosophy,
Docent, Associate professor of Department of Philosophy and Cultural Studies,
Orel State University named after I.S. Turgenev.

Plastic arts in the light of game concepts Friedrich Schiller and Johan Huizinga

The article draws attention to the complexity and problematcity of considering the relationship between plastic arts and game principles, and analyzes the approaches to this topic of Friedrich Schiller and Johan Huizinga as authors of game concepts of art and culture.

Keywords: *plastic arts, game, game concept of culture, myth.*

Изобразительная деятельность в европейской культуре прошла сложный и уникальный путь: от анонимного ремесла до «искусства по-преимуществу» – своеобразного эталона художественности. Классическая эстетика, как правило, вела речь о *созерцании* прекрасного. Иммануил Кант, выделяя прекрасное как центральную эстетическую категорию, обосновывает это необходимостью стремления к идеалу. В его представлении «эстетические суждения, кроме суждений о прекрасном и возвышенном, замутнены аффектами, страстями, материальными влияниями, из-за которых душа не свободна» [Демидов, 2012: 29]. Переживания грусти, тоски или эффект комического – не эстетическое «в чистом виде», а привходящие и замутняющие его «аффекты» [Кант, 1994: 112-114]. Классическая эстетика в целом ориентирована не столько на катарсис и переживание, сколько на медитативное и возвышающее созерцание воплощенной гармонии. В период ее зарождения культ пластических искусств, выражающих «незамутненную» красоту, достигает своего апогея.

Начиная с эпохи романтизма, пластические искусства постепенно теряют статус эстетического «эталона», уступая вступившей в период расцвета литературе и музыке. И все же в сознании современного человека слово «искусство» в первую очередь ассоциируется с музеями и выставками, а его история приводит на память хронологию артефактов: от пирамид Гизы до «Черного квадрата» Малевича. И только разговор о взаимосвязи игры и художественной сферы почти всегда проходит мимо пластических искусств. Значительное количество исследований посвящено игровому компоненту произведений музыки, театра, поэзии, но связь игры и искусств, работающих в пространственном измерении, остается слабо раскрытой. Отдельные обращения к этой теме можно заметить в последнее время. Так, В. И. Жуковский рассматривает рисование как игру, построенную на особых отношениях, где материал (в частности графит) «выступает как нечто „масочно очеловеченное“, то есть, когда одушевленное „нечто“ становится одушевленным „некто“» [Жуковский, 2016: 45]. Эта экстравагантная теория, сводящая диалектику Гегеля

и принципы анимизма, кажется теоретическим развертыванием идиоматического выражения «чувствовать душу материала». При таком «субъектном» понимании материала внимание с результата изобразительной деятельности смещается на процесс и с творческого замысла на техническое мастерство. Статья Р. Г. Апресяна [Апресян, 2018], посвященная творчеству Лукаса ван Лейдена, обнаруживает присутствие игры как на уровне содержания произведений живописи (рассматриваемые картины изображают игру), так и на уровне семиотики. Игра разворачивается между художником и зрителем, а ее предметной стороной служат образы-знаки, которые должны быть «разгаданы». Игровая теория Хейзинги здесь работает, как удачно найденный ключ, позволяющий раскрыть смысл произведений, но задача расширения или дополнения этой теории не ставится.

Приведенные примеры обращения к теме «игра и пластические искусства» – скорее, исключения, чем тенденция. Возможно, к пониманию причин, по которым живопись, скульптура, архитектура редко привлекают авторов, исследующих игровой компонент культуры, удастся приблизиться, обратившись к классикам игровой теории – Фридриху Шиллеру и Йохану Хейзинге.

В целом связь игры и искусства была замечена раньше, чем связь игры и культуры. Первым об искусстве как особого рода игре заговорил Иммануил Кант. Высказывания Канта об игре были новым словом, получившим развитие и продолжение, но они не претендовали на звание новой теории. Понятие игры используется Кантом, скорее, метафорически; игра выступает как образ и образец свободной произвольной деятельности. Кант не дает четкого определения игры при том, что значение этого слова является достаточно широким, а в немецком языке даже более широким, чем в русском¹.

Эстетика Фридриха Шиллера во многом продолжает линию Канта, но высказывания об игровом характере творчества обладают большей конкретностью и нацелены на выстраивание концепции. Немецкий поэт стремится придать понятию игры философское значение. По справедливому замечанию Л. Ю. Стрельниковой, «в понятие игры Ф. Шиллер закладывает не просто эстетическое назначение, но расширяет ее функционирование до уровня витальной и экзистенциальной категории» [Стрельникова, 2015: 123]. В «Письмах об эстетическом воспитании человека» (1795) игра попадает в круг шиллеровской диалектики. «Побуждение к игре направлено так, чтобы уничтожить время в самом времени, соединить становление с абсолютным бытием, изменение с тождеством» [65, с. 116] – здесь игре отводится роль медиатора: она осуществляет переход, даже невероятный скачок, соединяя несоединимое, связывая крайности. Но, кроме того, понятие игры в эстетической концепции Шиллера соединяет разные мета-установки: восходящую к

¹ Это особенно заметно при обращении к игровым концепциям немецких теоретиков Е. Финка и Ф. Юнгера. Оба автора заметно расширяют «поле игры», при этом Финк опирается именно на традиции словоупотребления. Интересно также, что именно в Германии возникла самая широкая словарная дефиниция игры: «Игра — каждое определенное движение вообще» («Словарь Адельунга», цитируется по Ф. Г. Юнгеру).

объективизму Платона метафизику прекрасного и набирающий силу антропоцентризм или «метафизику культуры».

Так же, как и для Канта, для Шиллера игра – наиболее чистое выражение свободы, без которой невозможно подлинное творчество: «побуждение к игре даст человеку свободу как в физическом, так и в моральном отношении, ибо уничтожает всякую случайность и всякую зависимость» [Шиллер, 2018: 117]. Далее игра связывается с центральным понятием эстетики Шиллера – красотой, которая также рассматривается в свете диалектики связи и разделения идеально-отвлеченного и человеческого миров.

Художественное творчество, которое у Шиллера выступает главной «видовой особенностью» человека, предполагает не просто созерцание красоты как эйдоса и понимание ее как идеи, но активное и свободное взаимодействие – игру красотой: «человек должен только играть красотой, и только красотой одною он должен играть» [Шиллер, 2018: 126]. То есть красота не терпит эксплуатации, а игра в своем высшем «идеальном» измерении эстетична.

В представлении Шиллера игра связана не только со свободой, но и с особым рода праздностью – отстраненностью от борьбы за выживание, от забот о насущном. Признаки такого состояния жизни-игры отмечаются им в облике античных статуй, изображающих богов олимпийцев. Для человека отстранение от озабоченности насущным означает приближение к высшему божественному состоянию. На этом фоне раскрывается смысл шиллеровского высказывания: «человек играет только тогда, когда он в полном смысле слова человек, и он бывает вполне человеком только тогда, когда играет» [Шиллер, 2018: 125].

Игра – свобода и непреднамеренность и, хотя она ассоциируется с праздностью, сущность ее – взаимодействие, связь, движение. Подходя к проблеме красоты через игру, Шиллер стремится соединить красоту с творческой активностью: красота объективна как идея, и, в то же время, она выражается в искусстве – «игре красотой». Эта игра разворачивается в пространстве, антиномически соединяющем и отделяющем друг от друга рациональность и чувственность. Эта способность балансировать на границе знания и чувств относится ко всем видам искусства, но каждое из них прокладывает условную линию соединения/разъединения по-своему. Так, музыка, по мнению Шиллера, стоит в более тесной связи с чувствами, «чем то может допустить истинная эстетическая свобода», поэзия чрезмерно склонна увлекаться «случайной игрой воображения», и это отдаляет ее от «истинно прекрасного», а пластические искусства более других «граничат с серьезной наукой» [Шиллер, 2018: 165]. И здесь с Шиллером трудно не согласиться: классическая живопись и ваяние требовали от мастера и серьезных теоретических знаний, и технических навыков, и даже научной вьедливости.

Эстетика Шиллера и сама играет роль соединяющего элемента, перекидывая мост между классицизмом с его культом «истинно прекрасного», и романтизмом, обращенным к изменчивым чувствам. Его рассуждения о видах искусств перекликаются с идеями Канта и во многом проникнуты идеями и настроениями классицизма. Поэтому пластические искусства, уклоняющиеся в

сторону рациональности, в его представлении меньше грешат против «идеально прекрасного», чем музыка и стихи. А вот трагедия как «искусство аффекта» получает у драматурга Шиллера не слишком высокую эстетическую оценку. Она оказывается «не вполне свободным» искусством, которое должно стремиться по возможности смягчать свою «аффективность» ради достижения красоты. Совершенно в духе XVIII века образцом эстетики выступает у Шиллера античная пластика, чуждая как аффектам, так и назидательности. Как замечает А. Ерохин, в иерархии чувств у Шиллера «самое почетное место принадлежит глазу» [Ерохин, 2016: 22], чему соответствует высокая оценка пластических искусств.

Красота для Шиллера, как и игра, и состояние, и действие – и созерцание, и переживание. И все же, совершая экскурс к истокам становления эстетики, он, так же, как и Кант, придает большое значение именно созерцанию. «Как только глаз начинает доставлять ему (первобытному человеку – *Е. К.*) наслаждение и зрение для него получает самостоятельную ценность, он тотчас становится эстетически свободным, в нем развивается побуждение к игре» [Шиллер, 2018: 197]. Это высказывание как бы указывает на «эталонность» визуальных искусств, доставляющих наслаждение зрению, но дальнейшее рассуждение о взаимоотношениях созерцания и игры уходит в иную плоскость. В этих рассуждениях центральным становится понятие *Schein*, которому в русском переводе «Писем» соответствует слово «видимость» в значении близком к «наружность». Во всяком случае, немецкое «*Schein*» – означает именно явление внешнего, в какой-то степени это слово близко по смыслу к «иллюзорности», «кажимости» (оно также имеет значение «блеск, мерцание»). Можно сказать, что «видимость», о которой говорит Шиллер, – это субъективное восприятие формы, процесс ее отделения от материального носителя. Эстетическая игра для классика немецкой литературы – это внутренний процесс отвлечения зримой формы от предмета, в результате которого и появляется «видимость», то есть некая духовная сущность: образ, иллюзия. «Видимость» создает условия для игры субъективного воображения: «дух, наслаждающийся видимостью, радуется уже не тому, что он воспринимает, а тому, что он производит» [Шиллер, 2018: 199]. В итоге понятие игры, трактуемое максимально широко, не столько выводит Шиллера за рамки классической эстетики, сколько само включается в круг ее понятий, внося долю психологизма. По существу, мы видим здесь вариант платонической эстетики, с точки зрения которой, пользуясь выражением Эрвина Панофского, «Рафаэль без рук», то есть созерцатель идей, визионер, оказывается важнее Рафаэля – мастера [Панофски, 1999: 22].

Игра в эстетике Шиллера – это, в первую очередь, движение духа, отвлекающее бесплотные формы от реальных предметов и делающее их материалом для творческого воображения. Эстетической игре отводится внутренний – потаенный, ноуменальный – уровень, а ее свобода ограничивается необходимостью балансировать между эмоциональностью и рациональной назидательностью, поскольку лишь срединный путь ведет к «истинно прекрасному». Как замечает Шиллер, далеко не всякая игра воображения

созидает прекрасное. И даже, чем более свободной она является, тем менее в ней эстетики.

Понимание творческой игры, как оно в итоге сложилось в концепции Фридриха Шиллера, выводит ее за границы чувственовоспринимаемой реальности. Идеальная игра, а именно такая игра лежит в основе эстетики, – это удел свободного духа. Практическая же задача пластических искусств – воплощать обретенную духом «видимость» в материальных изображениях. Сам процесс воплощения образов подчинен ряду рациональных правил и является по сути техническим: все значительное происходит на уровне воображения или духа. Если бы «эталоном» эстетики для Шиллера была музыка или актерское мастерство, сложно было бы не заметить значения игры в реальном процессе воплощения образов. На игру здесь указывает само название деятельности: так же, как и в русском языке, по-немецки актер и музыкант играют (*spielen*), в то время как процесс создания картины или статуи не обозначается словом игра.

Выведение игры за границы окружающей реальности, которое происходит в эстетике Шиллера, связано еще и с тем, что, используя понятие игры, он уделяет мало внимания ее исследованию. Игра выступает как общий принцип неподконтрольного природным законам движения. Пытаясь понять сущность игры как «бытийного принципа», Шиллер связывает ее с избытком природных сил. Игра – это роскошь, которую позволяет себе не только человек, но и природа в моменты отдохновения. Эта идея игры как следствие избытка сил в дальнейшем получила проработку в социальной теории Герберта Спенсера.

Совершенно иной подход к игре демонстрирует создатель игровой концепции культуры – Йохан Хейзинга. Для него игра – это конкретное явление, имеющее исторические и географические особенности, она интересна сама по себе. Кроме того, поставленная Хейзингой задача «представить игру как базовую структуру культуры» [Апресян, 2018: 124], потребовала выделения ее базовых принципов.

Хейзинга подходит к проблеме определения через рассмотрение разнообразных значений слова «игра». Он замечает, что в ряде европейских языков это слово имеет широкий спектр применения (особенно немецкое «*spielen*») и часто обозначает произвольно варьирующееся движение. Выявив эту неопределенность игры, Хейзинга ставит задачу проведения границ. Вслед за Кантом и Шиллером он выделяет в качестве важнейшего признака ее свободный характер. Он выражается как в отсутствии практической направленности и целей, так и в добровольности участия. Однако игра для автора «*Homo Ludens*» не является чистым выражением свободы. Непринужденность касается моментов вступления в игру и выхода из нее. Но внутри игры существуют правила, именно они отличают игру как деятельность, придают ей «форму», кладут ей пределы и создают ее образ. Соблюдение правил также определяет этос игры и дает ей смысл: «Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тот час же рушится» [Хейзинга, 2022: 15].

Представляется, что отмеченная голландским исследователем важность правил, как для определения игры, так и для ее существования, не позволяют

видеть в ней романтический идеал «абсолютной свободы». Более того, необходимость соблюдения правил, по сути, сближают игру с вольнонаемным трудом. Работник также свободно подписывает трудовой договор и имеет право его расторгнуть. Отличие заключается в санкциях, следующих за несоблюдение договора или правил. Для игрока они обычно не выходят за пределы игры, в то время как для работника они могут быть связаны с практическими или жизненными интересами.

Также Хейзинга отмечает, что игра зачастую имеет границы в пространстве и во времени. Обыкновенно «взрослым» играм отводится определенное время и место.

Хейзинга не проводит строгой классификации игр, но выделяет два основных компонента: состязание и перевоплощение. Есть игры состязательные и «театральные», но разделение не является строгим, поскольку и агон, и воображение, лежащее в основе «игры масок», в той или иной мере присущи большинству игр.

Противоположностью игры, очевидно, является работа. Однако между двумя полюсами: подневольным трудом и непринужденной игрой – располагается ряд направлений социальной и культурной деятельности, куда проникают игровые принципы, создавая почву для импровизации и творчества. К таким направлениям относится и профессиональная творческая деятельность – искусство. Особая близость эстетической практики и игры определяется общим и важнейшим, с точки зрения Хейзинги, признаком – материальной незаинтересованностью.

К теме взаимодействия игры и искусства Хейзинга подходит через рассмотрение генезиса художественного творчества. Истоки эстетической практики он усматривает в первобытном мифологическом сознании и основанных на нем ритуалах. В этой части игровой теории Хейзинги заметно влияние идей классической эстетики и немецкой философии. Миф рассматривается им как результат деятельности воображения, причем в какой-то степени «умышленный»: «есть основание для сомнений, что индийцы ли, древние ли германцы когда-либо на самом деле, с сознательной убежденностью, верили в такое событие, как возникновение мира из членов человеческого тела. Во всяком случае, реальное существование подобной веры остается недоказуемым. Можно было бы пойти еще дальше: оно остается неправдоподобным» [Хейзинга, 2022: 114-115]. Кажется, что Хейзинга доходит тут до признания мифов элементарной выдумкой. Но это не совсем так. Мифы как протоискусство, еще не отделившееся от сферы священного, рождаются в результате особой деятельности воображения, которая разворачивается «между убеждением и фантазией, между игрой и серьезностью» [Хейзинга, 2022: 115]. В этих рассуждениях заметна преемственность с эстетическими идеями Шиллера, где воображение было и игрой, и результатом игры, и где игра служила метафорой свободы духа. Говоря о мифе как истоке искусства, Хейзинга невольно возвращается к максимально широкому пониманию игры, к ее докультурным и даже метафизическим основаниям.

Поскольку миф рассматривается Йоханом Хейзингой как протоискусство, обнаружение его игровых истоков позволяет говорить об изначальном присутствии игры в художественном творчестве. Подходя к искусству через миф и ритуал, голландский исследователь естественно и легко переходит к теме поэзии. Рассмотрение поэтического творчества не вписано им в тему «игра и искусство», а вынесена в отдельную главу, что подчеркивает его особое положение в культуре. Поэзия имеет наибольшую и самую прямую связь с мифом, а следовательно, с областью сакрального, она – священное искусство, возвышающееся над остальными. Кроме того, по мнению Хейзинги, «поэтическое творчество, родившееся в сфере игры, все еще чувствует себя в этой сфере как дома», превосходя в этом отношении прочие направления общественной и культурной деятельности, постепенно выходящие из «соприкосновения с игрой» [Хейзинга, 2022: 101]. Связь поэзии с мифом определяет ее «первородство» и высокое значение. Родство поэзии с мифотворчеством и воображением изначальное и очевидно, в ней сохраняются отблески синкретизма: единства мифа, ритуала, игры. Кроме того, Хейзинга вскрывает связь поэзии с другим базовым игровым принципом – агонем, приводя многочисленные примеры поэтических состязаний.

Театр также занимает особое место в системе искусство/игра: он связан и с поэтическим словом, и с ритуалом. Однако Хейзинга отмечает, что в языке древних греков искусство актера не называлось игрой, что ставит театр на второе место после поэзии. Вообще примеры из античной культуры и рассуждения греческих философов особенно часто используются Хейзингой при обращении к теме искусства. Он не только ссылается на высказывания Платона и Аристотеля, но и использует античный подход при классификации видов творчества. Так, вслед за греками он выделяет «мусические» искусства. Музыка и танец в равной степени и похожим образом связаны с ритуалом и игрой, они также наравне имеют отношение к агону. И в целом игровой компонент находится здесь на поверхности.

И только в самую последнюю очередь Хейзинга добирается до того искусства, которое у греков относилось к разряду ремесла. И здесь голландский исследователь вынужден начать с признания: связь изобразительного искусства² с игрой «кажется гораздо менее очевидной», чем в случае со всеми другими искусствами [Хейзинга, 2022: 138]. Кроме того, Хейзинга – социолог и культуролог, а не метафизик, и опора на «эмпирическую практику» также подталкивает его к тому, чтобы поставить пластические искусства на нижнюю ступень иерархии искусств. Видя эстетику сквозь призму игры, он близок к тому, чтобы согласиться с древними греками: изобразительные искусства – это ремесло, поскольку «зодчий, скульптор, живописец или рисовальщик, гончар и вообще художник-украшатель долгим и усердным трудом закрепляет в материале свой эстетический импульс» [Хейзинга, 2022: 139].

² Автор «Homo Ludens» использует понятия «изобразительные искусства» и «пластические искусства» как синонимические, но упоминания соответствующих видов деятельности, в частности декоративного искусства и архитектуры, говорит о том, что более точным является второе.

Создание произведений живописи, скульптуры и архитектуры – не захватывающая игра, а работа на результат. По мнению голландского исследователя, не только процесс отливки статуи или написания картины чужд игре, но и восприятие законченных произведений имеет с ней мало общего. В итоге оказывается, что мусические искусства живут «в атмосфере всеобщей радости и веселья, пластическое же – нет» [Хейзинга, 2022: 139].

В попытках связать пластические искусства с игрой Хейзинга обращается к их истокам, указывая на связь изображений и сакрального. Однако убедительной схемы не возникает. Игра и созидающее воображение имеют для Хейзинги лишь общие истоки – в мифотворчестве. Однако миф естественным образом выражается в поэтическом слове, а изображение оказывается вторичным: пластические искусства не порождают, а иллюстрируют мифы. Версия же, согласно которой возникшее у древнего человека желание украшать предметы изображениями и орнаментами, было непосредственным проявлением «игрового импульса», не убеждает Хейзингу. Расширившиеся к началу XX века знания в области этнографии и истории религии не позволяют принять эту несколько «пасторальную версию», вполне простительную для XVIII века³.

Единственная сфера, где Хейзинга с уверенностью фиксирует сближение игры и пластических искусств – это состязания. Он указывает на отдельные случаи соревнований между художниками, часть из которых он, однако, сам признает не слишком достоверными. Но даже этих примеров оказывается крайне мало, особенно если сравнить с поэзией и музыкой. Даже в настоящее время, в период расцвета творческих конкурсов, фестивалей, премий, состязания живописцев и скульпторов практически отсутствуют. Если же говорить о конкурсах на лучший архитектурный проект (на них также указывает Хейзинга), то это, скорее, конкурентная борьба, чем азартные состязания. И хотя она, несомненно, приносит пользу делу, близость ее к игре не очевидна.

Таким образом, если Фридрих Шиллер находил связь игры и пластических искусств хотя бы на уровне метафизики человеческого духа, то Хейзинга, обратившись к культуре, не может найти прочных оснований для их взаимодействия. Более того, отношения игры и пластических искусств, как они раскрываются в его концепции, наводят на парадоксальный вывод: пластические искусства не объединяются с «мусическими» искусствами и поэзией в отношении к такому важному культурному компоненту, как игра. Если в поэзии, танце, музыке признаки игры очевидны, то в живописи, ваянии, зодчестве их оказывается сложно обнаружить. В то же время возвышение изобразительной деятельности и архитектуры до уровня искусства, их воцарение в кругу иных видов творчества, приходится на эпоху Возрождения – период, который, согласно самому Хейзинге, является самым «играющим» в истории европейской культуры. Возникает вопрос: каким образом и почему практически чуждое игре занятие получает высокий статус и признание именно тогда, когда игровой принцип в культуре Европы выражается наиболее ярко?

³ Хейзинга без указания авторства пересказывает идею, вскользь брошенную Фридрихом Шиллером в рассуждениях о генезисе искусства.

Возможно, причина парадокса лежит в некотором упущении того момента, что взаимодействие сакрального и игры не ограничивается периодом первобытного синкретизма. Игра и священное продолжают выстраивать отношения на поле художественного творчества, и возведение изобразительной деятельности на уровень высокого искусства стало результатом их взаимодействия или своеобразного компромисса. Также можно предположить, что присутствие игры в пластических искусствах имеет особую невыявленную специфику, обнаружение которой требует отдельного исследования.

Список литературы

Апресян, 2018 – *Апресян Р. Г.* Лукас ван Лейден, Й. Хейзинга и пространство игры // *Этическая мысль*. 2018. №2. С. 116-128.

Демидов, 2012 – *Демидов А. Б.* Кант и современные трактовки предмета эстетики // *Философия и социальные науки*. 2012. № 1/2. С. 27-31.

Ерохин, 2016 – *Ерохин А. В.* Драматургия веймарской классики. Ижевск, 1996. 49 с.

Жуковский, 2016 – *Жуковский В. И.* Произведение искусства как плод игры-отношения художника и художественного материала // *Манускрипт*. 2016. №4-2 (66). С. 44-46.

Кант, 1994 – *Кант И.* Сочинения в 8 томах. Т.5. М.: Чоро, 1994. 414 с.

Панофски, 1999 – *Панофски Э.* *Idea*: К истории понятия в теориях искусства от античности до классицизма. СПб: Аксиома, 1999. 228 с.

Стрельникова, 2015 – *Стрельникова Л. Ю.* Эстетическое учение Ф. Шиллера об игре в искусстве как ресурс современной западноевропейской литературы: преодоление классики // *Известия ВУЗов. Поволжский регион. Гуманитарные науки*. 2015. №3 (35). С. 119-128.

Хейзинга, 2022 – *Хейзинга Й.* *Homo ludens*. Человек играющий. М.: Азбука, 2022. 400 с.

Шиллер, 2018 – *Шиллер Ф.* Письма об эстетическом воспитании человека. М.: Рипол-классик, 2018. 242 с.

Юнгер, 2012 – *Юнгер Ф. Г.* Игры. Ключ к их значению. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.

УДК 130.2

Корякина А. А.,

*кандидат философских наук, доцент кафедры философии,
Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова.*

Саввина Р. И.,

*студентка Медицинского института,
Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова.*