

Реферат на тему:
«Игровая концепция искусства»

ВВЕДЕНИЕ

Игровые инстинкты присущи человеческой природе. С ними связано восхождение к более высоким формам культуры. В игре рождаются великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение, предпринимательство, ремесло и искусство, наука и т.д.

Игра — необходимый способ социальной жизни, то, что поддерживает идеал и определяет духовную жизнь эпохи. Но играть необходимо по правилам. Игра старше культуры, ибо понятие культуры, как бы совершенно ни определяли его, в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Животные играют точно так же как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных [1].

Таким образом, тема игровой концепции искусства приобретает всё большую актуальность в современном мире, что обусловлено рядом взаимосвязанных факторов:

1. Размытие границ между реальностью и виртуальностью: искусство все чаще обращается к игровым механикам, чтобы вовлечь зрителя в интерактивный опыт, позволяя ему активно участвовать в создании и интерпретации произведения.

2. Критика традиционных институтов искусства: игровая концепция предлагает альтернативу традиционному, иерархическому подходу к искусству, где зритель является пассивным наблюдателем. Она призывает к демократизации, вовлечению аудитории и созданию более доступного и интерактивного художественного опыта.

3. Рост популярности видеоигр и игровой культуры: видеоигры стали доминирующей формой развлечения и важной частью современной культуры. Игровая эстетика, нарратив и механика проникают в другие сферы искусства, такие как кино, театр, литература и визуальное искусство.

4. Исследование новых форм взаимодействия с искусством: интерактивные инсталляции, перформансы и цифровое искусство, использующие игровую концепцию, позволяют зрителям почувствовать себя соавторами произведения и испытать уникальный, персонализированный опыт.

5. Осмысление роли игры в человеческой жизни: искусство, использующее игровую концепцию, может затрагивать темы эскапизма, зависимости от игр, влияния игрового насилия на общество и возможности использования игр для образования, терапии и социального прогресса.

Если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она окажется не более чем игрой. Человеческая

культура возникает и разворачивается в игре, как игра.

Игра — содержательная функция со многими гранями смысла. В игре подыгрывает, участвует нечто такое, что превосходит непосредственное стремление к поддержанию жизни и вкладывает данное действие определенный смысл. Всякая игра что-то значит.

Существование игры не привязано ни к определенной степени культуры, ни к определенной форме мировоззрения. Любое мыслящее существо может немедленно представить эту реальность – игру, играние — как самостоятельное, самодовлеющее нечто, если даже его собственный язык не располагает общим словесным выражением этого понятия.

Игру нельзя отрицать. Можно отрицать почти все абстрактные понятия: право, красоту, истину, добро, дух, Бога. Можно отрицать серьезность. Игру – нельзя. Но хочется того или нет, признавая игру, признают и дух. Ибо игра, какова бы ни была ее сущность, не есть нечто материальное. Уже в мире животных ломает она границы физического существования.

Тема "Игровая концепция искусства" имеет достаточно глубокие корни и обширную историю исследований. основополагающими работами являются: Йохан Хёйзинга - "Homo Ludens" (Человек играющий), Ганс-Георг Гадамер - "Истина и метод".

Также разработкой и изучением данной проблемы занимались:

1. Роджер Кайуа: Французский социолог и теоретик игр, который развил идеи Хёйзинги и предложил классификацию игр по различным категориям (*agon, alea, mimicry, ilynx*).

2. Джеймс Карс: Американский профессор религиоведения, автор книги "Конечные и бесконечные игры", в которой он анализирует различные типы игр и их влияние на нашу жизнь.

3. Эрика Фишер-Лихте: Немецкий театровед, занимающаяся исследованиями перформативности и ритуальности, в ее работах прослеживается связь между игрой и искусством.

4. Брайан Саттон-Смит: Психолог, исследователь детских игр и их роли в развитии личности.

5. Шерри Тёркл: Социолог и психолог, исследующая влияние технологий на человеческую идентичность и отношения, в том числе в контексте игр и виртуальной реальности.

Феномен игры

Игра переходит границы чисто биологической или чисто физической деятельности, так как уже в наипростейших формах, в том числе и в жизни животных, игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление, либо физиологически обусловленное психическая реакция. Й. Хейзинге указывает, что в игре есть нечто, выходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни.

Всесторонне изучение феномена игры позволило Й. Хейзинге выделить следующие её признаки [2, с. 98-102]:

- игра - свободное действие: игра по принуждению не может оставаться игрой;

- игра не есть “обыденная” или “настоящая” жизнь. Игра - это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с её собственными устремлениями. Всякая игра способна во все времена полностью захватывает тех, кто в ней принимает участие. Поэтому противопоставление игра - серьезность всегда подвержена колебаниям. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Характер игры не обусловлен посторонними интересами: не будучи обыденной жизнью, она стоит вне процесса непосредственного удовлетворения нужд и страстей. Она прерывает этот процесс, и располагается в сфере более возвышенной, нежели строго биологическая сфера процесса пропитания - спаривания - самозащиты;

- третий, отличительный признак игры - замкнутость, ограниченность. Она “разыгрывается” в определенных границах места и времени. Её течение и смысл заключены в ней самой;

- игра устанавливает порядок, она сама есть порядок - и этот порядок непреложен. Эта глубокая связь с идеей порядка есть причина того, почему игра в столь значительной мере лежит в области эстетического. Игра склонна быть красивой. Термины, которые применяются для обозначения элементов игры большей частью лежат в сфере эстетики: напряжение, равновесие, колебания, чередования, контраст, вариация, завязка и развязка, разрешение;

- следующий признак игры - напряжение. Именно элемент напряжения сообщает игре то или иное эстетическое содержание, ведь напряжение игры подвергает силы игрока испытанию: его физической силы, упорства, изобретательности, мужества, выносливости, а также духовной силы, так как он, обуреваемый желанием выиграть, вынужден держаться в рамках дозволенного;

- в каждой игре - свои правила. Ими определяются, что должно иметь силу в выделенном игрою временном мире. Правила игры бесспорны и обязательны, и не подлежат никакому сомнению, ведь стоит какому-либо

игроку отойти от правил и мир игры тот час же разрушится;

- немаловажным признаком игры Й. Хейзинга признает то, что играющие создают новое сообщество - группу, которая сохраняет свой состав и после того, как игра закончилась;

- наконец, последняя отличительная черта игры - её обособленность, выраженная в таинственности. В подтверждении своей мысли Хейзинга приводит в доказательство игры первобытных народов, например, обряд инициации, окруженный таинственностью, недопущением женщин к участию в них и т.д. Также инобытие и тайна игры выражается в переодевании, когда надевшие маску, выражают совсем другое существо.

Теснейшим образом с игрой связано понятие выигрыша, это понятие появляется тогда, когда в игре есть противник. Выиграть - значит, возвысится в результате игры. Выигравший и в обыденной жизни приобретает славу и почет, и его успех распространяется на всю группу, отождествляющую себя с победителем. Поэтому главное - это сама победа, причем прямая жажда власти, как это видно из рассуждений Й. Хейзинги, не является здесь мотивом. Борются или играют ради чего - то, и в первую очередь - ради возможности наслаждаться победой.

Исходной предпосылкой концепции игрового генезиса культуры является то, что культура возникает в форме игры. Культура изначально разыгрывается. Даже те виды деятельности, которые прямо направлены на удовлетворение жизненных потребностей, как, например охота в архаическом обществе, стремятся найти для себя форму игры. В играх общество выражает свое истолкование в жизни и мира. Это не следует понимать так, что игра становится, оборачивается культурой, но культура в её изначальных фазах имеет характер игры, осуществляется в формах игры и проникнута её настроением.

Концепция игрового генезиса культуры поддерживается в современной философии не только Хейзингой.

Игровая концепция культуры Х. Ортега-и-Гассета

Тема игры воодушевила также испанского философа Х.Ортега-и-Гассета (1889-1955). Подобно Хейзинга, Ортега озабочен судьбой современной культуры, кризисным бытием личности в условиях «массового общества». Путь спасения культуры он видит в сохранении духовных ценностей аристократической элиты. Ортега по праву называют теоретиком элиты. Свои социологические идеи он достаточно определенно выразил в небольшой по объему, но широко известной книге «Дегуманизация искусства». Он склонен считать, что существуют две разновидности рода человеческого: «народ», или масса, являющаяся «косной материей

исторической процесса»; элита — особо одаренное меньшинство, творцы подлинной культуры. Предназначение «лучших» — быть в меньшинстве и сражаться с большинством. В течение полутора веков серая толпа претендовала на то, чтобы представлять «все общество». С этим Ортега связывает все недуги Европы. По его убеждению, близится время, когда общество от политики и до искусства вновь начнет складываться, как должно, в два ордена или ранга: орден людей выдающихся и орден людей заурядных. Жизнь людей выдающихся сосредоточена в сфере игровой деятельности. Игра противопоставляется обыденности, утилитаризму и пошлости человеческого бытия. В произведениях испанского автора установка на игру приобретает различные оттенки: от трагического до ликующего, спортивно-праздничного чувства жизни. В «Медитации о Дон-Кихоте» Ортега полагает, что способ существования подлинной личности заключается в трагедии. Трагический герой — это избранник, принадлежащий духовной элите, определяющим его качеством является способность к созерцательной игре. В отличие от обывателя, герой не берет необходимость в расчет, сопротивляется привычному и общепринятому, руководствуется собственной свободой воли. Свои философские откровения Ортега завершает символически: ночью на парижском кладбище два бессмертных флюберовских пошляка Бувар и Пекюше хоронят поэзию во имя натурализма и детерминизма. Ортега, без сомнения, — один из самых глубоких интерпретаторов буржуазной действительности. Констатируя тяжелейший кризис, через который проходит современное сознание, мыслитель отмечает тончайшие его проявления. Испанский теоретик пытается найти ориентиры в хаосе культуры, лишенной внутреннего строя, его богатое воображение создает игровую утопию спортивно-праздничного отношения к жизни [3].

Ортега-и-Гассет — один из самых глубоких интерпретаторов буржуазной действительности. Констатируя тяжелейший кризис, через который проходит современное сознание, мыслитель отмечает малейшие его проявления. «Система ценностей, организовавшая человеческую деятельность еще каких-нибудь тридцать лет назад, утратила свою очевидность, притягательность, императивность. Западный человек заболел ярко выраженной дезориентацией, не зная больше, по каким звездам жить».

Испанский теоретик пытается найти ориентиры в хаосе культуры, лишенной внутреннего строя, его богатое воображение создает игровую утопию спортивно-праздничного отношения к жизни. Образ нового мироощущения он раскрывает на примере нового искусства. Новое искусство (модернизм) всегда комическое по своему характеру. Не то, чтобы содержание произведения было — это значило бы вновь вернуться к формам и категориям «человеческого стиля», дело в том, что независимо от

содержания само искусство становится игрой. Стремление же к функции как таковой возможно только в веселом расположении духа. «Ортега определяет основные тенденции нового стиля: 1) тенденцию к дегуманизации; 2) тенденцию избегать живых форм; 3) стремление к тому, чтобы произведение искусства было лишь произведением искусства; 4) стремление понимать искусство как игру и только; 5) тяготение к глубокой иронии; 6) тенденцию избегать всякой фальши и, в этой связи, тщательное исполнительское мастерство; 7) искусство, согласно мнению молодых художников, безусловно, чуждое какой-либо трансцендентности, т. е. выхода за пределы возможного опыта».

Игровая концепция культуры Е. Финка

Обратимся к работе известного феноменолога Е. Финка «Основные феномены человеческого бытия». В типологии автора их пять — смерть, труд, господство, любовь и игра. Последний феномен столь же изначален, сколь и остальные. Игра охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком.

Игра, по мнению Финка, пронизывает другие основные феномены человеческого существования. Игра есть исключительная возможность человеческого бытия. Играть может только человек. Ни животное, ни Бог играть не могут. Лишь сущее, конечным образом отнесенное к всеобъемлющему универсуму и при этом пребывающее в промежутке между действительностью и возможностью, существует в игре [4, с. 198].

«Каждый знает игру по своей собственной жизни, имеет представление об игре, знает игровое поведение ближних, бесчисленные формы игры, знает общественные игры, цирцеевские массовые представления, развлекательные игры и несколько более напряженные, менее легкие и привлекательные, нежели детские игры, игры взрослых; каждый знает об игровых элементах в сферах труда и политики, в общении полов друг с другом, игровые элементы почти во всех областях культуры».

Трактуя игру как основной феномен человеческого бытия, Финк выделяет ее значительные черты. Игра в его трактовке — это импульсивное, спонтанно протекающее свершение, окрыленное действие, подобное движению человеческого бытия в себе самом. Чем меньше мы сплетаем игру с прочими жизненными устремлениями, чем бесцельней игра, тем раньше мы находим в ней малое, но полное в себе счастье.

Игра есть фундаментальная особенность нашего существования, которую не может обойти вниманием никакая антропология. Следовало бы, утверждает автор, когда-нибудь собрать и сравнить игровые обычаи всех

времен и народов, зарегистрировать и классифицировать огромное наследие объективированной фантазии, запечатленное в человеческих играх. Это была бы история «изобретений», совсем иных, нежели традиционные артефакты культуры, орудий труда, машин и оружия. Они (эти «изобретения») могут показаться менее полезными, но в то же время они чрезвычайно необходимы [4, с. 201].

С игрой у Финка связано происхождение культуры, ибо без игры человеческое бытие погрузилось бы в растительное существование. По мнению Финка, человеческую игру сложно разграничить с тем, что в биолого-зоологическом исследовании поведения зовется игрой животных. Человек — природное создание, которое неустанно проводит границы, отделяет себя самого от природы. «Животное не знает игры фантазии как общения с возможностями, оно не играет, относя себя к воображаемой видимости». Поскольку для человека игра объемлет все, она и возвышает его над природным царством. Здесь возникает феномен культуры.

Игровая концепция культуры Г. Гессе

Среди теоретиков игровой культуры особое место занимает немецко-швейцарский писатель Герман Гессе (1877- 1962). Его знаменитый роман «Игра в бисер» — глубокое раздумье о культурном бытии, о возможности сохранить духовность в царстве Игры. В образе концепции «Игры в бисер» получила логическое завершение эстетическая традиция снятия жизненных противоречий в сфере свободной игровой деятельности [5].

В «Игре в бисер» Гессе рассказывает историю несуществующей на свете провинции Касталии — особого Педагогического ведомства, — царства духовной самодисциплины и духовного достоинства, порядка и гармонии. Во введении в историю книги Гессе объясняет свою позицию: нет ничего, что меньше поддавалось бы слову и одновременно больше нуждалось бы в том, чтобы людям открывали на это глаза, чем кое-какие вещи, существование которых нельзя ни доказать, ни счесть вероятными, но которые именно благодаря тому, что благочестивые и добросовестные люди относятся к ним как к чему-то действительно существующему, чуть-чуть приближаются к возможности существовать и рождаться. Роман воспринимается как предупреждение писателя о грозящей гибели великой гуманистической культуры. По сюжету книги Касталия отделилась от большого мира по мере того, как этот мир предавал забвению идеи Истины, Добра и Красоты и избирал для себя ложные пути, по мере того, как общество входило в эпоху духовного кризиса, названного Гессе, «фельетонной эпохой». Это была мещанская и приверженная индивидуализму эпоха. Хаос стал ее главной чертой, мысль утратила свою

чистоту и остроту. В условиях хаоса культуры возникло неудержимое стремление одуматься, вновь обрести общий язык, вернуться к упорядоченности, к добрым нравам, к истинной мере вещей, к такой азбуке и такой таблице умножения, которые не продиктованы интересами властей и не подвержены ежеминутным изменениям. Возникла тяга к разуму, к обузданию хаоса. И в водовороте крушения культуры родилась прекрасная Касталия [5].

Высшим занятием кастальцев была Игра стеклянных бус. Правила и язык Игры представляют собой разновидность высокоразвитого тайного языка, в котором участвуют самые разные науки и искусства, прежде всего математика и музыка. Игра в бисер — это игра со всем содержанием и всеми ценностями нашей культуры. Всем опытом, всеми высокими мыслями и произведениями искусства, рожденными человечеством в его творческие эпохи, всем, что последующие периоды ученого созерцания свели к понятиям и сделали интеллектуальным достоянием. Игра в бисер охватывает весь духовный космос. Мастер, владея игрой стеклянных бус, теоретически может воспроизвести все духовное содержание мира. Как у всякой великой идеи, у Игры, собственно, нет начала, она существовала всегда. Гессе находит ее прообраз во многих прошедших эпохах, например у Пифагора, у древних китайцев, на вершинах арабско-мавританской духовной жизни, у философов, романтиков и т.д. Но свою законченную форму игра обрела в наше время. Современная культура не знала, что делать со своей духовностью, не сумела отвести духовности подобающее ей место и роль в системе жизни и государства. И Игра оказалась по ту сторону реальной культуры — замкнутый прекрасный мир, отчужденный от жизни. Вся система Игры стеклянных бус направлена на актуализацию традиционных духовных ценностей. Писатель неоднократно говорил о том, что в своем романе он пытался воздвигнуть цитадель духа, сопротивляющуюся посягательствам бездуховной эпохи. В этом позитивный смысл «игровой альтернативы» кризису культуры. Гессе проанализировал ее возможности, искушения и опасности, стерегущие культуру на этом пути. Рассмотрев все возможные варианты, он снял игровую альтернативу как несостоятельную. Таким образом, его роман стан блестящей критикой элитарного пути спасения культуры [5].

Подводя итог своим рассуждениям, Гессе утверждает, что об утрате ответственности за культуру свидетельствуют как отказ от суверенности духовной культуры, так и элитарная отъединенность от насущных жизненных проблем. Высшее предназначение интеллигенции заключается в служении культуре и в служении обществу.

Игровая концепция Ги Дебора

Ги-Эрнест Дебор (Guy Debord) " писатель, стратегический мыслитель и авантюрист", как он сам себя определял. Родился во французской провинции в 1932 году и завершил жизненный путь 30 ноября 1994 года.

Звездным часом Дебора стал выход в 1967 году книги "Общество Спектакля", дополненной в 1973 году одноименным фильмом. "Библия" современного нонконформиста, экстремиста, революционера, она и принесла ему международную известность. Книга выходит накануне майских событий 68-го в Париже. Во главе студенческого восстания Ги. Только Революция, только бунт, только тотальное неповиновение [6].

Нас ежедневно бомбардируют рекламой, образцами, которым надо следовать, выкройками и проектами, по которым следует формировать собственное счастье. Нам кажется, что мы отдыхаем, когда в сотый раз смотрим один и тот же боевик (просто с другими актерами и спецэффектами). На самом деле, нам основательно прополаскивают мозги, подспудно вбивая в них рекламу и ценности (пользуйся шампунем от перхоти, подражай Шварценегеру). После такого досуга мы, зомбированные, возвращаемся на рабочие места. Его книга - это " тотальная критика существующего мира, то есть всех аспектов современного капитализма и его общественной системы иллюзий". Суть идеи Дебора - в последовательной дереализации современного общества. Место реальности заняло зрелище. Зрелище - не просто видимость, не просто изображение, не развлечение и, тем более, не обозначение мира шоу-бизнеса. Зрелище включает в себя все общество, как и общество включает его. Исчезли слова и тела. СМИ заняли место памяти и языка, государство слилось с мафией, жизнь - с торговлей. Прошлого не существует, оно ежеминутно переписывается. Противопоставление подлинного и поддельного, реального и кажущегося устарело. СМИ командуют воображением людей, которые перестали разговаривать друг с другом и совершать поступки, поскольку замкнуты в роли зрителей [6]. Кто кем правит, кто кем и с какой целью манипулирует, неясно. "Хорошо информированные источники", как правило, оказываются самыми обманутыми. "Она стала неуправляемой, эта "избалованная земля", где новые страдания гримируются под былые радости; и где люди так боятся. Они ворочаются с боку на бок по ночам, и их пожирает пламя. Они просыпаются, испуганные, и ищут жизнь наощупь..." Играть не по правилам - единственный способ не проиграть в игре, в которой твой выигрыш не предусмотрен.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тема "Игровая концепция искусства" имеет богатую историю и продолжает активно развиваться. От фундаментальных философских исследований до современных междисциплинарных подходов, она предлагает ценные инструменты для понимания природы искусства, его роли в культуре и его взаимодействия с человеком.

Стоит сказать о том, что концепция Хейзинга не загоняет в рамки игру только лишь духовными проявлениями. Все сферы материальной культуры так же обладают своими игровыми элементами. Идеалам общественной жизни отведена одну из ключевых функций в ходе осуществления игрового начала, формирующего некую определенную духовную действительность.

Бывает так, что игре свойственно отвечать за функцию драматургического начала, когда осуществляется наивысший общественный сюжет.

По мнению Хейзинга, отраженному в его концепции, эпохи также «играют» в реализацию своих идеалов, например, эпоха Возрождения стремилась воплотить идеал мира Античности, не стараясь и не преследуя цели создания неких своих оригинальных идей.

Также стоит выделить определенные признаки игры:

1. Игра – это свобода.
2. Игра не является привычной нам, настоящей жизнью.
3. Игра замкнутая и ограниченная.
4. Игра обладает своим порядком.

Ортега-и-Гассет придерживается в своих рассуждениях теории элиты. Свои социологические мысли и заключения он изложил в книге «Дегуманизация искусства», в которой исследует разного рода человеческие составляющие» народ, массу и элиту.

Философ из Германии – Ойген Финк рассматривает игру в как самый важный феномен всего бытия человека, вместе с такими его проявлениями как смерть, труд, господство и любовь.

Таким образом, в современном мире, характеризующемся технологическим прогрессом, глобализацией и социокультурными изменениями, игровая концепция искусства является актуальной темой для исследования, анализа и художественного выражения. Она позволяет художникам и зрителям переосмыслить роль искусства в обществе, исследовать новые формы взаимодействия и осмыслить место игры в человеческой жизни.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Буйдина, И.Ф. Западноевропейские концепции игровой культуры (Й.Хейзинга, Х.Ортега-и-Гассет, Г.Гессе) // Введение в культурологию / Руководитель автор. колл. и отв. ред. Е.В.Попов. – М.: Владос, 1996. – с. 45 – 56.
2. Иконникова, С.Н. История культурологических теорий / С.Н. Иконникова. – СПб.: Питер, 2005. – 474 с.
3. Фриндлер, Т.М. Философия искусства и искусство философа (Эстетика Хосе Ортеги-и-Гассета) // Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. – М.: Искусство, 1991. – с. 7 – 48
4. Радугин, А.А. Эстетика: Учебное пособие для вузов / Под ред. А.А. Радугина – М.: Центр, 1998. – 240 с.
5. Квитков, Г.Г. Концепция культуры в произведениях г. Гессе [Электронный ресурс] // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2009. №3. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptsiya-kultury-v-proizvedeniyah-g-gesse> . — Дата доступа: 19.02.2025.
6. Журавлев, Ф. Спектакль взаимного контроля и множественных личностей [Электронный ресурс] // Информационно-новостной портал. Режим доступа: <https://knife.media/theater-theory/>. — Дата доступа: 19.02.2025.