

УДК 82.01  
ББК 83.3

*До самого красивого никогда не  
дотянешься*  
Л.Кэрролл.  
Алиса в Зазеркалье

**Л.Ю. Стрельникова**

## **ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ В ЭСТЕТИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ КАНТА КАК ПАРАДИГМЫ ЕВРОПЕЙСКОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ**

В статье доказывается, что Кант включает в свою философию понятие игры как эстетический принцип. Игра отождествляется с искусством как свободная деятельность, не имеющая практической цели и доставляющая удовольствие от прекрасного. Кант открывает в творческой игре двойственную природу – это сочетание рассудка и воображения, что отражало дуализм его философской системы и породило идею двоемирия в романтизме и раздробленного сознания в современной литературе. В современном творчестве писатель берет на себя функции *Magister Ludi*, создавая собственный игровой порядок художественного пространства.

**Ключевые слова:** *игра воображения и рассудка, дуализм, эстетика Канта, ноумены, свободная игра, двоемирие.*

**Стрельникова Лариса Юрьевна** – канд. филол. наук, доцент, научный сотрудник кафедры отечественной и зарубежной филологии Армавирского лингвистического социального института, соискатель ученой степени докт. филол. наук кафедры истории и правового регулирования массовых коммуникаций Кубанского государственного университета  
E-mail: lorastrelnikova@yandex.ru

Как специфическое эстетическое учение и важная составляющая европейской культуры Нового времени игровая концепция искусства заявляет о себе на рубеже XVIII – XIX вв., когда классицистической нормативной эстетике противопоставляется идея свободы творчества, являющаяся ключевой в самом понятии игры. Об игровой специфике художественного творчества рассуждали философы разных эпох, начиная с античности (Платон, Аристотель), но свое теоретическое обоснование феномен игры в искусстве впервые получил в эстетических учениях немецкого философа Канта. В своем известном философском труде «Критике способности суждения» (1790) Кант развивает субъективно-идеалистический взгляд на природу творчества, назвав «игру воображения и рассудка» «неопределенной деятельностью» [Кант], подчиненной «суждению вкуса», без привлечения которого невозможно составить представление о красоте и искусстве. Предваряя современные трактовки игры как эстетической деятельности, Кант ставит ее выше логического аспекта в понимании действительности и приравнивает к искусству. Кант одним из первых исследователей заговорил об особом эстетическом духе, который «оживляет душу, приводит душевные способности в движение», чему способствует «игра, которая сама себя поддерживает и сама укрепляет необхо-

димые для этого силы» [Кант], эту мысль подтвердит в XX в. Хейзинга в своем трактате «Homo ludens», заключив, что «вместе с игрой, хотя бы того или нет, признают и дух» [Кант], что сделало игру как фактор культурной жизни более ценной, чем физическая действительность. В своих рассуждениях об эстетическом духе Кант фактически признает превосходство игрового мира видимостей (сверхреальность) над реальностью, ведь воображение как важная составляющая игры «(в качестве продуктивной способности познания) очень могущественно в создании как бы другой природы из материала, который ей дает действительная природа» [Кант], тем самым философ утверждает сверхлогический принцип бытия, существование иного мира, построенного на принципах творческой интуиции (духа).

Эстетика Канта является составной частью его идеалистической философии и имеет непреходящее значение для развития науки об искусстве, он заложил основы не только романтической философии, но и сформулировал эстетику игры как творческой деятельности (искусства), принципы которой невыводимы из понятия, но связаны с воображением «без принуждения правилам», что существенно повлияло на художественное мышление и развитие литературного процесса XX в., когда искусство утратит потребности в познании действительности и обратится к игровому способу освоения мира. В своей эстетической теории Кант определяет «природу искусства как чистого искусства, не претендующего на функции науки или нравственности» [Калинников, с. 12], он разделяет мир на природно-логический (естественный), где господствует объективная целесообразность, и игровой мир эстетического восприятия, основанный на понятии воспроизведенной художником красоты, где вместо сущего господствуют видимости, и в котором главным является «суждение эстетическое, а не познавательное» [Кант], дающее лишь представление о реальности, сравнимое с платоновскими «тенями».

В философии Канта игра исследуется как субъективная творческая форма познания, связанная с эстетическим восприятием, но в то же время не соотносимая с объективной целесообразностью. Кант считал, что творческий процесс подобен игре как незаинтересованная деятельность, не имеющая никакой цели, но доставляющая удовольствие сама по себе, что в итоге постепенно выведет искусство из сферы идейного и духовного содержания в область бессубъектности и абстрактных эстетических форм, позволяющих проявиться многоплановости и многозначности художественного текста, а также будет давать возможность писателю играть смыслами, образами через приемы интертекстуальности, аллюзии и т.п., и в итоге сузит ее функционирование до уровня игры текста в постмодернизме.

Кант понимал, что искусство невозможно объяснить рациональными категориями, оно относится к рефлектирующей способности суждения, находящейся в трансцендентальном состоянии между рассудком и разумом как «субъективная целесообразность в представлении

о предмете без какой-либо цели... без понятия» [Кант]. Это означало, что в игре разумное соединяется с воображаемым, сочетающим в себе игру фантазии художника и его рассудка, но при этом «в эстетическом отношении искусство свободно» и выходит за рамки рациональности, как говорит философ, находится в сфере «сверх согласованности с понятием» [Кант]. Наличие эстетической целесообразности в понимании Канта соотносится не с объектом познания посредством рассудка, «а с субъектом и испытываемым им чувством удовольствия или неудовольствия посредством воображения» [Кант]. В отличие от классицистов Просвещения Кант выдвигает категорию воображения в качестве синонима свободного творчества, включенного в онтологию игры как компромиссного состояния между формами целесообразности «в представлении о предмете без какой-либо (объективной или субъективной) цели» [Кант]. Превознося субъективное восприятие искусства без его соотношения с полезной практической целью, Кант фактически направляет развитие эстетической мысли в сторону игры как проявлению творческой свободы и воображения художника, часто противостоящих установкам действительности, как скажет Хейзинга, вторя кантовскому учению, «мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как “ненастоящая”, не связанная с обыденной жизнью» [Хейзинга, с. 31]. Для Канта объективной сущностью является природа, эстетическое же суждение (искусство) не отражает подлинников реальности, но дает лишь субъективное представление о них, что и есть игровая двуплановость, сочетающая рассудок и воображение, поэтому создавая произведение искусства, художник принимает участие в игре названных категорий, чем способствует воспроизведению красоты, используя в симбиозном сочетании «оригинальность природного дара» [Кант] и собственные познавательные способности в свободной игре.

В свободной игре, по мнению Канта, не содержится определенно выраженного интеллектуального элемента, но есть, как скажет Х. Гадамер, «оживление жизненного чувства при виде прекрасного», призванного доставлять удовольствие [Гадамер, с. 233]. В сферу жизнедеятельности человека искусство входит как субъективная целесообразность без всякой цели, просто как игра с присущей ей двойственной природой, соединяющей в себе видимое и реальное, где вымысел ставится выше истины: «Поэзия играет видимостью, создаваемой по своему усмотрению, не прибегая к обману, ибо она сама объявляет свое занятие лишь игрой, которая, однако, может быть целесообразно использована рассудком для его дела» [Кант]. Красоту природы и красоту искусства Кант объединяет эстетической идеей, но только творчество у него становится производным от игры воображения, отделяясь от естественной жизни и разрушая детерминистскую онтологию и сближаясь с концепцией литературы XX в., транслирующей эстетическое восприятие как продукт бессознательной игры воображения, примером могут быть слова

В.Набокова: «...всякое искусство – обман, так же как и природа; все обман в этом добром мошенничестве...» [Набоков, т. 2, с. 569].

Кант был против взгляда на сознание человека только как инструмент познания, в его представлении человек должен преодолеть свое природное начало *Homo Instinctivus* (человек инстинктивный) и перейти в статус *Homo Creator* (человек – творец). Как считал Кант, понятие прекрасного не связано непосредственно с познанием и объективной целесообразностью, так как принцип целесообразности в искусстве может быть соотнесен только с субъектом: «Не может быть правила, на основании которого можно было бы заставить каждого признавать что-либо прекрасным» [Кант], в этом случае игра и становится критерием свободного творчества, вступая в противоречие как с объективностью познания (природой), так и с моральными законами, «ибо там, где выступает нравственный закон, объективно нет свободного выбора... и проявить вкус в своем поведении (или в суждении о поведении других) – нечто совсем иное, чем выразить свой моральный образ мыслей» [Кант].

Кант сливает понятия игры и искусства на основе понятия прекрасного, отодвигая на второй план идею аристотелевского мимесиса, актуальную для просветительского эмпиризма, и вводит в систему познания так называемую «игровую аргументацию» с ее установкой на смысловую игру (Деррида), понятие о которой разовьется в учениях XX в., но уже в конце XVIII в. философ заложил теорию искусства – игры как деятельности, способной доставлять эстетическое удовольствие независимо от представлений о предмете и объективных законов бытия, и кроме этого, «претендующей на своеобразный интеллектуальный эстетизм мыслей» [Ильин, с. 40]. В определении поэзии Кант исходит именно из критериев игры как приоритетных для понимания сущности искусства: «Поэзия – искусство заниматься свободной игрой воображения как делом рассудка» [Кант], при этом рассудку отводится в большей степени роль логического структурирования художественного пространства, так как творческий материал, используемый автором, «применяется не столько объективно для познания, сколько субъективно для оживления познавательных способностей» [Кант]. Признавая необходимость взаимосвязи познания и воображения, Кант пришел к выводу, что живой образ в искусстве невозможен без игры воображения и субъективного ощущения, «ведь красота, не соотнесенная с чувством субъекта, сама по себе ничто», – утверждает Кант, что расходится с рассудочностью, но допускает введение «в игру познавательных способностей» [Кант], необходимых, по мнению философа в реализации эстетических идей.

Функционирование творческого процесса в представлении Канта не связано с потребностью в подражании подлинникам реального мира и сводится к желанию «просто вести занимательную игру воображения», что подтверждается словами Канта о назначении красоты (искусства): «Красота... – это лишь эстетическое суждение и содержит только отношение представления о предмете к субъекту; сходство его с логическим суждением в том, что оно позволяет предположить его значимость для

каждого» [Кант]. В данном случае в рассуждениях философа о природе искусства аристотелевская концепция мимесиса становится неактуальной, так как она ориентирована на узнавание реального бытия и человека, в то время как «гения следует полностью противопоставить духу подражания» [Кант], что соответствует кантовской трактовке действительности как мира явлений, не постижимых разумом, но соотносится с миром «видимостей» Платона, поскольку все, что окружает человека, в том числе природа, существует как его субъективное знание и представление о вещах, в то время как сами вещи непознаваемы (ноумэны) и вместо «существующего», как в зеркальном отражении, представлено «подобное» [Платон, с. 355], которое в игровой интерпретации следует понимать как симуляцию подлинников, не причастных реальности.

Положение Канта о восприятии действительности как субъективного представления о ней, а не сущности, диалектически соотносится с игровой онтологией, в которой также отсутствует объективное понимание жизни в пределах материалистического детерминизма, как это будет определено в философских учениях об игре в последующие эпохи (Хейзинга, Барт, Деррида, Гадамер и др.). Близки к кантовским окажутся суждения Хейзинга, отрицающего связь игры с реальностью: «С точки зрения мира, мыслимого как детерминированный, то есть как чисто силовое взаимодействие, игра есть в полном смысле слова *superabundans*, нечто избыточное» [Хейзинга, с. 22], так же и у Канта игра выходит за пределы объективного понимания реальности в сфере подсознательного, понимаемого им как дух творчества.

Совершенно очевидно, что в кантовском дуализме принцип целесообразности стал соотноситься с субъектом, имеющим отношение к чувству удовольствия «от гармонии познавательных способностей», это оказалось важнее объективного представления, как выразил эту мысль Кант, «объективное отношение можно только мыслить, но, поскольку оно по своим условиям субъективно, оно все-таки может ощущаться в своем воздействии на душу» [Кант]. Немецкий философ стремится примирить природное начало (бессознательное) с разумным (мышление), что под силу было только гению, способному сочетать в своей творческой деятельности рассудок и творческое бессознательное, что и заключает в себе функцию игры с ее двуплановым мировосприятием, как озвучит эту кантовскую мысль Ю.Лотман, «художественное поведение подразумевает синтез практического и условного» (у Канта рассудка и воображения) [Лотман]. Признавая господство природной красоты, Кант утверждал, что заложенное в природе прекрасное доставляет неосознанное удовольствие и нравится без понятия и принуждения, красота в искусстве воспроизводится художником как носителем и выразителем эстетической идеи (объект) посредством свободной игры воображения, т. е. без нарочитого принуждения, поэтому без игровой деятельности объекта (художника, поэта), произведение искусства создано быть не может. Такой тип художника определяется Кантом как гений, признаки которого – воображение и рассудок, свободные в эстетиче-

ском отношении, и могут соединяться «без принуждения и взаимного ущерба» [Кант] непреднамеренно, свободно, что переводит произведение искусства в статус «означающего», предопределяя современный эстетико-философский дискурс о невозможности воссоздания материальной реальности в художественном произведении в силу ее объективной недоступности (Барт, Деррида и др.).

Подобно платоновскому типу поэта, творящему «призраки, а не подлинно сущее» [Платон, с. 357], кантовский гений «возвещает только о занимательной игре идеями», играет видимостью [Кант], рассудок же требуется ему не для воспроизведения правды жизни, а чтобы «выразить неизреченное в состоянии души при известном представлении и сделать его всеобще сообщаемым» [Кант], универсальным и уметь через игру воображения создавать собственные новые правила, отвергающие «предшествующие принципы», из чего можно сделать вывод, что искусство для Канта – это эстетический способ познания действительности, выводящий восприятие художественного произведения на уровень игры, где традиция заменяется инновацией, размываются критерии, по которым можно было бы определить ценностный характер творчества, но в данном случае игра становится знаком свободы для художника, позволяя ему не просто проявить свой талант, но стать законодателем творчества, трансформируясь из кантовского гения в *Magister Ludi*, и, подобно демиургу, создавать собственные художественные миры.

Воображение как производное эстетической идеи помогает художнику творить иную, внерациональную реальность, свободно толковать ее, так как от него не требуется осмысление подлинной жизни, «напротив, – считает Кант, – поэт обещает мало, возвещает лишь игру идеями... играя, дает рассудку пищу и посредством воображения – жизнь его понятиям» [Кант], в его власти перевоссоздавать реальность по своему усмотрению и придавать ей неограниченное число авторских смыслов, порождающих игру интерпретаций.

Развивая идею игры как синонима свободного искусства без привязанности к категории объективной целесообразности, Кант продвигает концепцию «искусства для искусства», отстоящего от подлинного бытия, но, как считал Платон, осуждавший художников-подражателей, «такие вещи... легко выполнимы для того, кто не знает истины, ведь тут творят призраки, а не подлинно сущее» [Платон, с. 357], что узаконивает в кантовской философии категорию бессознательного в искусстве.

Кантовская идея незаинтересованного искусства, неподчиненного понятию утилитарной цели, но близкая идее игры как продукта творческого гения, вошла в эстетику романтизма и художественных направлений XX в. в качестве парадигмы игровой поэтики, когда формируется субъективное, артистическое искусство, осознающее себя первичным по отношению к реальности, превращая «творческий индивидуальный акт в инструмент познания, самопознания – поиска особого абсолюта, реальности, раскрывающейся именно в творчестве» [Толмачев, с. 9]. Как это видно из эстетического учения Канта, в понятие феномена игры, тес-



но связанного с эстетическими категориями, философом заложена идея искусства как свободной, не обремененной этическими проблемами деятельности, призванной доставлять удовольствие, при этом он познание также вводит в сферу игры, а «игра познавательных способностей» представляет собой компромисс искусства как видимости реальности и эмпиризма, исходящего из опыта действительно существующего мира, что перешло в эстетику настоящего времени и свелось в творческих направлениях XX в. к господству игры как онтологическому принципу. В художественных произведениях современной литературы изображение действительности заменяется ее симулятивными образами, порожденными «моделями реального без оригинала» [Бодрийяр] и производящими «синтетический» продукт игры, а мир раскрывается в виде текста или театрального представления, так как художественное мышление подменяет собой все иные способы восприятия и сознания.

### Литература

*Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляции. URL: [http://lit.lib.ru/k/kachalow\\_a/simulacres\\_et\\_simulation.shtml](http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml) (дата обращения 12.05.2015).

*Гадамер Х.* Искусство и подражание // Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991.

*Ильин И.* Игровая аргументация. Деконструктивизм как литературно-критическая практика постструктурализма // Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. М.: Интарда, 1996.

*Калинников Л.* Философская система Канта и принципы ее интерпретации // Кантовский вестн. 2014. Вып. № 3 (49).

*Кант И.* Критика способности суждения. URL: [http://www.bim-bad.ru/docs/kant\\_urteilkraft.pdf](http://www.bim-bad.ru/docs/kant_urteilkraft.pdf) (дата обращения 12.05.2015).

*Лотман Ю.М.* Многоплановость художественного текста. Структура художественного текста // Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998. URL: <http://www.studfiles.ru/preview/460748/> (дата обращения 12.05.2015).

*Набоков В.* Интервью телевидению Би-би-си. 1962 // *Набоков В.В.* Собр. соч. американского периода: в 5 т. Т. 2. СПб.: «Симпозиум», 1997.

*Платон.* Государство. Законы. Политик. М.: «Мысль», 1998.

*Толмачев В.* Зарубежная литература XX века: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Издательский центр Академия, 2003.

*Хейзинга Й.* Homo ludens. Статьи по истории культуры. М.: «Прогресс-Традиция», 1997.

### References

Bodriiyyar Zh. Simulyakry i simulyatsii. [Elektronnyi resurs]. URL: [http://lit.lib.ru/k/kachalow\\_a/simulacres\\_et\\_simulation.shtml](http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simulation.shtml) (data obrashcheniya 12.05.2015).

Gadamer Kh. Iskusstvo i podrazhanie/Aktual'nost' prekrasnogo. M.: Iskusstvo, 1991. 367 s.

Il'in I. Igrovaya argumentatsiya/Dekonstruktivizm kak literaturno-kriticheskaya praktika poststrukturalizma/ Poststrukturalizm. Dekonstruktivizm. Postmodernizm. M.: Intarda, 1996.

Kalinnikov L. Filosofskaya sistema Kanta i printsipy ee interpretatsii// Kantovskii vestnik, vypusk №3 (49), 2014.

Kant I. Kritika sposobnosti suzhdeniya [Elektronnyi resurs]. URL: [http://www.bim-bad.ru/docs/kant\\_urteilkraft.pdf](http://www.bim-bad.ru/docs/kant_urteilkraft.pdf) (data obrashcheniya 12.05.2015).

Lotman Yu.M. Mnogoplanovost' khudozhestvennogo teksta / Struktura khudozhestvennogo teksta // Ob iskusstve. SPb.: Iskusstvo, 1998. [Elektronnyi resurs]. URL: <http://www.studfiles.ru/preview/460748/> (data obrashcheniya 12.05.2015).

Nabokov V. Interv'yu televideniyu Bi-bi-si, 1962/Nabokov V.V. Sobr. soch. amerikanskogo perioda. V 5 t. T.2.SPb.: «Simpozium», 1997.

Platon. Gosudarstvo. Zakony. Politik. M.: «Mysl'», 1998.

Tolmachev V. Zarubezhnaya literatura XX veka: Ucheb. posobie dlya stud. vyssh. ucheb. zavedenii. M.: Izdatel'skii tsentr Akademiya, 2003.

Kheizinga I. Kheizinga I. Homo ludens. Stat'i po istorii kul'tury. M.: «Progress-Traditsiya», 1997.

**Strelnikova L.Y.** (Armavir linguistic social institute, Armavir, Russian Federation)

**Game meaning in Kant's aesthetic theory as the paradigm of European artistic thinking**

The article proves that Kant includes in his philosophy the concept of the game as an aesthetic principle. The game is identified with art as a free activity, which has no practical purpose and delivers the pleasure of beauty. Kant opens in creative game dual nature – a combination of reason and imagination, reflecting the duality of his philosophic system and giving rise to the idea double world in Romanticism and fragmented consciousness in contemporary literature. In modern works the writer assumes the functions of Magister Ludi, creating its own gaming procedure of the artistic space.

**Key words:** *imagination and reason, dualism, Kant's aesthetics, knowmen, free game, double world.*

**Strelnikova Larisa Yurievna** – candidate of philology, professor assistant. Armavir linguistic social institute. Ph.D. applicant of history and law regulation of mass communication dpt. of Kuban state university.

E-mail: [lorastrelnikova@yandex.ru](mailto:lorastrelnikova@yandex.ru)