

Яковлева Елена Людвиговна

**К ПРОБЛЕМЕ ЗАРОЖДЕНИЯ АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА В РАМКАХ ИГРОВОЙ ПРИРОДЫ МИФА**

Статья раскрывает проблему зарождения театрального искусства и актерского мастерства в рамках игровой природы мифа, в частности ритуала. Искусство и миф генетически взаимосвязаны между собой, более того, в них проявляет себя игровая природа, которая служит появлению игрового типа человека.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2011/5-3/53.html](http://www.gramota.net/materials/3/2011/5-3/53.html)

Источник

**Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2011. № 5 (11): в 4-х ч. Ч. III. С. 206-209. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2011/5-3/](http://www.gramota.net/materials/3/2011/5-3/)

**© Издательство "Грамота"**

Информацию о том, как опубликовать статью в журнале, можно получить на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)  
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [voprosy\\_hist@gramota.net](mailto:voprosy_hist@gramota.net)

30. Черепнин Л. В. Монголо-татары на Руси: XIII в. // Татаро-монголы в Азии и Европе: сб. статей / отв. ред. Л. С. Тихвинский. Изд.-е 2-е, перераб. и доп. М.: Наука, 1977. С. 186- 209.
31. Шабульдо Ф. М. Земли Юго-Западной Руси в составе Великого княжества Литовского. Киев: Наукова Думка, 1987. 185 с.
32. Шмидт С. В некотором царстве, некотором государстве... Как правильно называть Российскую державу в XVI веке // Родина. 2004. № 12. С. 35-40.

#### THE POLITICAL SCIENCE ANALYSIS OF THE RUSSIAN EMPIRE ORIGIN AND FORMATION PRECONDITIONS

Vasilii Valer'evich Shishkov, Ph. D. in Political Science, Associate Professor  
Department of Classical Disciplines  
Moscow Regional Institute of Management  
Fh55@mail.ru

The author considers the stage of the Russian empire origin and formation, gives the characteristic of the factors accompanying this process, analyzes the political component of imperial system political center creation and presents the initial fundamentals of imperial doctrine development.

*Key words and phrases:* empire; Russian empire; imperial doctrine; imperial center; imperial periphery; Mongolian empire; Golden Horde; Russian principalities; expansion.

УДК 133

Статья раскрывает проблему зарождения театрального искусства и актерского мастерства в рамках игровой природы мифа, в частности ритуала. Искусство и миф генетически взаимосвязаны между собой, более того, в них проявляет себя игровая природа, которая служит появлению игрового типа человека.

*Ключевые слова и фразы:* миф; искусство; игра; игровая природа мифа; актерское мастерство; актер; люди игрового типа; шаман; мифологическая театрализация жизни; карнавал.

Елена Людвиговна Яковлева, кандидат культурологии, доцент  
Кафедра философии  
Институт экономики, управления и права, г. Казань  
mifoigra@mail.ru

#### К ПРОБЛЕМЕ ЗАРОЖДЕНИЯ АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА В РАМКАХ ИГРОВОЙ ПРИРОДЫ МИФА<sup>©</sup>

Миф часто рассматривается как исторически первая форма художественной практики, неслучайно существует формула: миф – лоно искусства, а значит, и игровой деятельности. Изначально миф и искусство пребывали в синкретическом единстве, поэтому миф выступает как начало, первооснова. В результате длительной эволюции, как справедливо считают Г.-Г. Гадамер [3, с. 166], Т. А. Апинян [1], все виды искусства стали воплощать в себе уровень «игры внутри Игры», то есть игра приобрела онтологический статус в качестве способа бытия произведения искусства. Игра в искусстве проявляется во всем: в творчестве, восприятии творения, функционировании искусства. Можно обнаружить определенное сходство искусства и игры. Человек как в игре, так и в искусстве конструирует «мир в мире», погружаясь в который им овладевает «иллюзорная реальность». Важным атрибутом игры и искусства выступает эстетическая свобода, благодаря которой самоценными для человека становятся видимые образы, с помощью которых наблюдатель выстраивает «то, чем он является и саморазыгрывается перед ним» [3, с. 166]. И игра, и искусство стимулируют и тонизируют человеческую психику, помогая человеку ориентироваться в различных ситуациях и доставляя ему удовольствие.

Миф на всех своих уровнях обладает игровой природой. Дело в том, что, по справедливому замечанию У. Эко, игра изначально лежит в основе любого культурного феномена [10]. Йохан Хейзинга, разрабатывая теорию игры, вводит понятие «священная игра» [8]. Этот акцент принципиален: согласно ему, элемент игры оказывается изначально включенным в мифологическое сознание. В какую бы оболочку ни облакался миф – в повествовательную, драматическую, песенную, – изобретательный человеческий дух играет в нем на грани реального и ирреального, серьезного и несерьезного. В этом проявляется существенная взаимосвязь мифического и игрового действий. Древние ритуальные танцы и театральные композиции преследовали ключевую цель: «удержать мир в колее», представить некую космическую модель и привлечь ее в помощь земному бытию. Через сценическо-ритуальные формы миф не только излагает «космическое событие», но и пытается приобщиться к нему (событие): он устанавливает отношения человека с окружающим миром, стремится посредством игрового элемента сделать мир более понятным и безопасным, тем самым позволяя человеку представить себя хозяином бытия.

У того, кто смотрит на мифологическую ритуальную игру со стороны, может возникнуть впечатление нелепости и искусственности происходящего; для того чтобы быть захваченным игровой стихией, надо находиться внутри нее, быть актором. Играющего человека игра зачаровывает. И здесь можно вспомнить И. Ф. Шиллера, совершенно верно полагавшего, что игра заложена в самой природе человека: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [9, с. 241]. Немецкий мыслитель обратил внимание на имманентно присущую человеку потребность наслаждаться видимостью, причем созидать последнюю таким образом, чтобы она превосходила действительность, являлась более совершенной, изящной и эмоционально богатой. И в этом своем убеждении он не одинок. Игры человека, как считает Х.-Г. Гадамер, – это естественный процесс. По мысли К. Б. Сигова, человеку игра не дана, а экзистенциально задана [7]. Потребность жизни в вымышленном мире – одна из важнейших ипостасей игры и игровой природы мифа. По мере взаимодействия культур и цивилизаций современный человек приобретает развитую способность понимать чужое и далекое. Возможность воспринимать чужое как свое также усиливает игровой момент в жизни.

Игровая природа мифа обнаруживает себя во множестве аспектов, среди которых не последнее место занимает драматическое разыгрывание сюжета мифа людьми. В результате освоения мира с помощью мифологических представлений и ритуальной деятельности человек приобретает новый творческий навык – актерское мастерство, лицедейство. Оно еще не выделяется в отдельное ремесло, а синкретично слито с жизнедеятельностью человека, становясь органичной формой его жизни. В театральном представлении мифа диалектически накладываются друг на друга два мира: мир реальный (личность актера) и мир воображаемый (мир иллюзии, связанный с воплощением личностью актера персонажа, принадлежащего области фантазии). В свою очередь мир иллюзорный, явленный зрителям, становится миром имажинативным: он имеет сходство с реальностью, но ею не является.

Игровые персонажи есть люди, осмысленные и воплощенные другими людьми с помощью тела, жестов, взгляда, походки, слов, форм, цветов, материй, костюмов и масок. Сам актер в своей игре воплощает иное бытие, себя-другого, отделяясь от самого себя и представляя чей-то характер, лицо. Благодаря со-участию, со-присутствию, вовлеченности, с одной стороны, актер забывает о самом себе, с другой стороны, чтобы играть, он должен сохранять контроль над ситуацией. В целом в процессе подобного перевоплощения, преобразования через ощущение нераздельного единства бытия, как в мифологическом законе метаморфоз, актер создает и формирует себя заново, становится другим человеком, осмысляя свою экзистенцию и нередко изменяя свой образ и поведение.

Любой актер воспринимает образ мира как театр, одновременно живя в реальном и вымышленном мире судьбой своей и своих героев. И этот процесс носит безостановочный игровой характер. Заметим, Я. Э. Голосовкер в работе «Миф моей жизни» справедливо подчеркнул, что артист живет внутри каждого человека: «...мы о нем знаем и в то же время не знаем, мы о нем помним и в то же время забываем». Мы разыгрываем не только других, но и самих себя, так как этот артист не рефлексирует по поводу нашего внутреннего спектакля: «он только постоянно действует, то есть играет, играет, играет и никогда не перестает играть, даже во сне...» [4].

Человек, социализируясь, не только в рамках ритуала, но и в реальной жизни начинает играть себя-другого. Эта театральная игра с бесконечной сменой ролей, масок, укорененная в человеке, длится всю жизнь и позволяет, разъединяясь, соединиться с самим собой, со своей Самостью. При этом любая игра – это всегда спектакль, представление, самопрезентирование, обладающее собственной формой и смыслом. Сценарий для собственной пьесы жизни мы пишем сами, внося в него постоянно те или иные поправки в зависимости от обстоятельств. Человек каждый раз вживается в свое новое платье, меняя походку, манеру говорить и держаться, миро- и самоощущение в зависимости от надетого костюма. При этом он, переодеваясь, перелицовывается. В силу этого обстоятельства человек становится зачарованным собственным жизненным спектаклем, периодически прерывая его и начиная игру вновь. Поэтому, даже проиграв на жизненной сцене, мы вновь тянемся к игре, не пугаясь неудач. В жизненном спектакле человек использует такое свойство игры, как попытку испытать свои силы и возможности. Таким образом, начиная с древности, игра органично вписывается в жизнь, а впоследствии и в философию жизни, потому что игровой характер носят не только способы сделать жизнь комфортнее, но и размышления о жизни и смысле человеческого существования. В связи с этим вспомним М. М. Бахтина, писавшего, что игра легко превращается в образ, а образ игры – «в сжатую универсальную форму жизни и исторического процесса» [2, с. 260].

В рамках древних культур начинают появляться люди игрового типа, которые делают из своей жизни произведение искусства, придают своим действиям театральность и пафосность, создают стилистически завершенную внешность. Вся их жизнь приобретает театральность и зрелищность, причем в рамках мифологического мировоззрения ни в коем случае нельзя (даже кощунственно) говорить об их актерстве. Оно становится вплавленным в жизнь человека. Ярким примером тому может служить образ магов, колдунов, шаманов, скоморохов.

Например, элементы неразличимой связи реальности и театральности обнаруживают себя в жизни, мироощущении, поступках шаманов. Сама инициация в шаманы носит черты театрального искусства, а посвящаемый выглядит в глазах окружающих юродивым, умалишенным: он совершает эксцентричные поступки, часами сидит в оцепенении, убегает и избегает общества. Шаманский культ невозможно представить без особого костюма (передник, головной убор, подвески, бубен), который украшался стилизованными изображениями духов, космическими символами. Нередко эта одежда воспроизводила образ зверя-птицы, с которым шаман во время экстатических ритуалов полностью сливался. Переодевание шамана театрализовалось в связи с тем, что этот процесс носил символический характер. Считалось, что благодаря переодеванию шаман преодолевает мирское пространство и входит в иное, сакральное, в котором контактирует с духами.

Помимо этого, поведение шамана отличает экстатичность (особенно во время обряда камлания), посредством которой осуществляются чудеса: прокалывание своего тела острыми предметами, глотание тлеющих углей, касание голыми руками раскаленных предметов. Шаманский ритуал камлания имеет свой сценарий, совершается в разных местах и в разное время, в нем всегда присутствует элемент импровизации. Шаман, как профессиональный актер, на глазах соплеменников «разыгрывает» театральную игру, показывая свое мастерство в искусстве звукоподражания, изображения в лицах духов, выполняя акробатические трюки и фокусы. Помимо этого, в шаманстве обнаруживает себя такое явление, встречающееся впоследствии в актерском мастерстве, как травестизм, когда мужчина-шаман переодевается и ведет себя как женщина: носит женское платье, выполняет женские работы, сторонится общества мужчин. Степень «превращения пола» была неодинаковой: некоторые шаманы принимали женоподобный вид только на время совершения ритуала, другие – всю жизнь подчеркивали в своем облике женские черты и тем самым всю жизнь превращали в театр. Истоки подобного игрового смещения мужского и женского лежат в архаических взглядах на мир, согласно которым в основе мироздания лежат два диалектически-противоположных начала.

Впоследствии мифологическую театрализацию жизни в большей или меньшей мере можно обнаружить на всем протяжении развития истории культуры. Например, в европейских карнавалах и русской смеховой культуре – именно в рамках этого мира антиповедения каждый человек получал право быть другим, примерить на себя ту или иную маску, отразить, по словам М. Бахтина, иное бытие. Так, у русских в зимние торжества распространены были обряд ряжения, являющийся аналогом карнавала на Западе. В одежде ряженных с помощью переодевания мужчин в женское (и наоборот), в чернении лиц, в выворачивании наизнанку меховых вещей, в одевании жутких париков можно обнаружить черты «антимира». Это имело символический смысл: преображаясь в иного, участник любого вида карнавала оказывается вне традиционных коллективных установок, с помощью которых происходит регулирование поведения в обществе. Подобное театральное «антиповедение» переворачивает социальную структуру и ее правила поведения: все начинает делаться наоборот. При этом, как совершенно справедливо указывает М. М. Бахтин, карнавал имеет статус формы жизни: все участники живут в карнавале, носящем космический, вселенский характер, которому все причастны.

Театрализацию жизни можно обнаружить и в быту царствующих особ. Исследователи русской истории неоднократно обращали внимание на тесную связь жизни и деятельности Ивана Грозного со «смеховым миром» и театральностью. Его повседневное поведение говорит о склонности к шутливости, маскараду, пародии. Так, Грозный, «издеваясь над литовскими послами, надел литовскую шапку на своего шута и велел по-литовски преклонить колено. Когда шут не сумел это сделать, Грозный сам преклонил колено и воскликнул: «Гойда, гойда!». В 1574 г., как указывают летописи, произволил царь Иван Васильевич и посадил царем на Москве Симеона Бекбулатовича (крещеный татарин, касимовский хан), и царским венцом его венчал, а сам назвал Иваном Московским и вышел из Города (т.е. Кремля), жил на Петровке; весь свой чин царский отдал Симеону, а сам ездил просто, как боярин, в оглоблях, и как приедет к царю Симеону, ссаживается от царева места далеко, вместе с боярами» [5, с. 33-34]. Данный эпизод из жизни И. Грозного часто называют «карнавальным венчанием ложного короля», которого потом избивают и снимают с престола (сам Симеон в Москве пробыл около двух лет, получив впоследствии Торжок и Тверь). Он восходит к древним обрядам обмена социальными статусами (раб-государь). Так, в древневосточной культуре – ассирийской и хеттской – этот обряд замены царя на троне проводился, согласно данным астрологии, в неблагоприятный период, грозивший смертью царю. Последний переезжал в другой город на время опасности, в которое обязанности и полномочия правителя переходили к его заместителю. По окончании опасного периода «новоявленного царя» убивали, а настоящий возвращался на свое место с ритуально-магической точки зрения умершим и воскресшим, то есть испытавшим второе рождение.

Иван Грозный, играя униженного и скромного, глумился над очередной жертвой. Он любил играть различными эмоциями и непредсказуемыми поступками, проявляя то милость, то гнев, то казнь, то помилование. Согласно источникам, его красное одеяние свидетельствовало о пролитии крови, черное – о бедствиях и горе для массовых преследований (людей бросали в воду, душили и грабили), белое – символ увеселений, не подобающих для честных христиан.

Считается, что Петр I превратил Петербург в огромный театр, где архитектура сливается со сценической декоративностью. Придворная жизнь этого времени также была построена в духе театра и драматической пьесы. Неслучайно иностранцы, приезжавшие в Россию в то время, сравнивали ее «с огромным театральным залом», в котором все из лож следят за тем, что происходит «за кулисами». Самого Петра I воспринимали как «большого актера» и режиссера, выстраивающего драматургию развития своей страны. Начинает стираться грань между искусством и бытовым поведением, что заимствуют и последующие эпохи. Так, Ю. М. Лотман, анализируя русскую культуру начала XIX века, писал: «Театр вторгся в жизнь, активно переформируя бытовое поведение людей. Монолог проникает в письмо, дневник в бытовую речь. То, что вчера показалось бы напыщенным и смешным, поскольку было написано в сфере театрального пространства, становится нормой бытовой речи и бытового поведения» [6, с. 272]. Подобная театрализованная игра имела мистический, иррациональный характер, присущий мифологическому сознанию человека. И в этом выражалось стремление русских к чуду, к перемене судьбы.

В эпоху барокко происходит тотальная театрализация образа жизни, охватившая собой сферы политики, государственной и частной жизни людей. Так, в мифологической игре барокко двор предстает образом земного рая, поэтому вся придворная жизнь пытается воссоздать атмосферу блаженства, эйфории, счастья. Сады, разведение которых характерно для эпохи, символизировали собой архетипический образ рая.

В «серебряный век» русской культуры мифологический игровой стиль жизни стал нормой среди художественной интеллигенции. По справедливому замечанию В. Ходасевича, символисты отчетливо понимали, что играли, и игра становилась их жизнью. О З. Гиппиус говорили, что она представляла собой мифологическую игровую натуру: ее реальный облик всегда укрывался капризами, интригами, манерностью, с помощью которых она играла с внешним миром. Заметим, что состояние быть постоянно «в роли» и воспринимать мир через призму театральности, карнавальности характерно для богемной, художественно-артистической среды в любую эпоху. Артист полностью вбирает в свою жизнь театрализованное игровое поведение, так что впоследствии совершенно невозможно разобрать, где он сам, а где его маски. Это и рождает миф о человеке.

В целом можно утверждать, что игровая природа мифа способствует рождению театрального искусства и актерского мастерства. В рамках мифа формируется символическая способность перелицевания-игры мира субъективных аффектов в чувственно-объективное бытие (а впоследствии наоборот) через культовые действия, ритуал. Сама жизнь человека трактуется как бесконечная игра-цепочка «рождений – смертей» души, образующих ее цельное единство. Это способствует полноте бытия отдельного человека и становлению его «Я». Миф способствует театрализации человеком своего собственного бытия и бытия окружающей жизни, то есть игровая природа мифа переносится в жизнь человека. Это рождает принцип «человек – это миф, а миф – это человек», который эксплуатируется в последующих эпохах, а в рамках современности приобретает невиданный размах.

#### *Список литературы*

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного: игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003.
2. Бахтин М. М. Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990.
3. Гадамер Г.-Г. Игра искусства // Вопросы философии. 2006. № 8.
4. Голосовкер Я. Э. Миф моей жизни // Там же. 1989. № 2.
5. Лихачев Д. С., Панченко А. М. «Смеховой мир» Древней Руси. М., 1989.
6. Лотман Ю. М. Беседы о русской культуре: быт и традиции русского дворянства XVIII – начала XIX вв. СПб., 1997.
7. Сигов К. Б. Человек вне игры и человек играющий: введение в философию игры // Философская и социологическая мысль. 1990. № 4. С. 31-47.
8. Хейзинга Й. Homo ludens (человек играющий). М., 2001.
9. Шиллер Ф. Собр. соч.: в 6-ти т. М., 1959. Т. 6.
10. Эко У. Отсутствующая структура: введение в семиологию. СПб., 2004.

#### **TO THE PROBLEM OF ACTING TECHNIQUE ORIGIN WITHIN THE LIMITS OF MYTH PLAY NATURE**

**Elena Lyudvigovna Yakovleva**, Ph. D. in Culturology, Associate Professor  
*Department of Philosophy*  
*Institute of Economics, Management and Law in Kazan'*  
*mifoigra@mail.ru*

The article reveals the problem of theatrical art origin and acting technique within the limits of myth play nature and particularly the ritual. Art and myth are genetically interconnected, moreover play nature manifests itself in them which serves the origin of the play type of a human.

*Key words and phrases:* myth; art; play; myth play nature; acting technique; actor; people of play type; shaman; mythological stage adaptation of life; carnival.

УДК 130.123

*Статья раскрывает специфику самосознания. Основное внимание в работе автор акцентирует на идее самосознания как основном факторе формирования духовности общественных отношений.*

*Ключевые слова и фразы:* самосознание; самоопределение; самоорганизация; свобода.

**Айбулат Римович Янгузин**, д. филос. н., доцент  
*Кафедра философии и методологии науки*  
*Бакирский государственный университет*  
*nbret@yandex.ru*

#### **САМОСОЗНАНИЕ КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ ДУХОВНОСТИ ОБЩЕСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ<sup>©</sup>**

Любая система самоорганизуется и организуется. В частности, происходит и формализация системы – неизбежное следствие внешнего, прежде всего материального, упорядочивания. Индивид сам по себе есть