

ОСМЫСЛЕНИЕ ОБРАЗА НОМО LUDENS («ЧЕЛОВЕКА ИГРАЮЩЕГО») НА ПРИМЕРЕ ОНЛАЙН-ПРОЕКТА «ИЗОИЗОЛЯЦИЯ»

Л. А. Шкор
Белорусский государственный педагогический университет имени
Максима Танка, Минск

В статье раскрывается осмысление образа Homo ludens («человека играющего») на примере онлайн-проекта «Изоизоляция», который направлен на реализацию социальной потребности человека в деятельности общения в условиях цифровой среды. Созданные участниками «Изоизоляции» постановочные фотографии показывают возрастающую потребность социума в деятельностном приобщении к наследию художественной культуры через активизацию ее игрового начала.

Ключевые слова: Homo ludens; «Изоизоляция»; художественный образ; деятельность общения; творчество; культура.

Недавний период пандемии (2019-2022 гг.) и постепенное закрепление концепции ВАНИ-мира (хрупкого, тревожного, нелинейного, непостижимого) детерминировали научное переосмысление значения деятельности общения в повседневной жизни человека как социальной потребности, реализация которой возможна и в условиях цифровой среды. Деятельность участников стихийно сложившихся творческих онлайн-сообществ («Изоизоляция», «Семиминутное искусство», «Читаем вместе» и т.д.) оказалась направлена не только на восполнение дефицита общения, вызванного ограничениями периода пандемии, но и на активизацию культурно-познавательной и предметно-практической деятельности, которая выражалась в создании конкретных творческих продуктов (постановочных фотографий, декоративных предметов, бук-трейлеров, лирик-видео и т.д.).

Подключаясь к совместной творческой деятельности в онлайн-формате в каком-либо открытом сообществе (в качестве примера нами выбрана «Изоизоляция» [1]), каждый человек, заинтересованный в интеллектуально и культурно насыщенном общении/досуге, получал возможность проявить креативность своего мышления и получить обратную связь по результатам действий. «Изоизоляция» является открытым творческим онлайн-сообществом, добровольное участие в котором базируется на безусловном принятии и следовании общественным морально-этическим нормам наряду с

доброжелательной поддержкой любых созидательных действий участников, осуществляемых посредством цифровых технологий.

Цель статьи – показать переосмысление образа *Homo ludens* («человека играющего») [2] в социокультурных реалиях ХХІ века с опорой на конкретные визуальные примеры онлайн-проекта «Изоизоляция» [1]. В данном онлайн-проекте образ «человека играющего» приобрел в новые содержательные характеристики, которые прослеживаются в постановочных фотографиях «живых картин» (фр. *tableaux vivants*) и «картин-обманок» (трюмплэй), которые рассматриваются как конкретные результаты совместной предметно-творческой деятельности участников онлайн-проекта.

Основная часть. Раскрывая свое понимание образа *Homo ludens* («человека играющего»), нидерландский философ, историк и культуролог Й. Хейзенга (1872-1945) подчеркивал, игра помогает любому заинтересованному человеку быстро включиться в коммуникацию, т.к. игра «с легкостью включает в себя серьезность» [2, с. 33]. Это амбивалентность «несерьезности и серьезности» действий, ярко проявившись в онлайн-проекте «Изоизоляция» через «обыгрывание» узнаваемых художественных образов (живопись), помогала каждому заинтересованному участнику проявить свою творческую индивидуальность в деятельности общения, в располагающей к этому «игровой» ситуации.

Педагог-гуманист В.А. Сухомлинский, создавая свою систему воспитания, утверждал, что игра быстрее всего зажигает в человеке искру любознательности, которая безусловно необходима для культурного, эмоционального, творческого (и т.д.) развития личности. Эта идею В.А. Сухомлинского развивали в своих исследованиях Э.Б. Абдуллин, Е.Ф. Командышко, Б.М. Неменский, О.В. Стукалова, Б.П. Юсов (и др.), подчеркивая значимость игрового начала в приобщении человека к совместным творческим занятиям в любых видах искусства [3]. В трудах Л.С. Выготского, М.С. Кагана, Е.Ф. Командышко, Л.Г. Савенковой (и др.) постоянно прослеживается мысль о том, что внутренний мир человека развивается благодаря деятельности общения, основанной на приобщении к культурному наследию через творческое подражание [4], которое единогласно называлось учеными важнейшим шагом в мир искусства для любого индивидуума.

Потребность человека найти общественно приемлемые способы творческой самореализации, стремление органично соединить общение и деятельность для обретения ощущения целостности повседневного бытия (по Б.Ф. Ломову), обострило интерес социума к философии экзистенциализма, детерминировав ее переосмысление в реалиях ХХІ века. Неокзистенциалисты (К. Майер [5], Дж. Уэббер [6] и др.) обратились к

осмыслению феномена человека, выстраивающего свое повседневное существование («сейчас-бытие»/dasein по М. Хайдеггеру) в условиях неопределенности, непредсказуемости, тревожности, нелинейности окружающего мира. Пандемия, актуализировавшая различные способы проявления творческой активности человека в цифровой среде (онлайн-концерты, онлайн-квесты, тематические занятия и вебинары и т.д.), показала, что через игру, заполненную культурным, интеллектуальным, познавательным (и т.д.) смыслом, человек улавливает и затем использует терапевтические возможности искусства, с одной стороны, а с другой – осознает свою субъектность и витальность через собственную практическую творческую деятельность. Она помогает умозрительно преодолевать «физические границы» своего жилища, осознавая близость культуры в качестве «второго окружения» человека (по Ж.-Ж. Руссо «первым окружением» является природа). В этом проявляется философско-антропологический контекст возможного осмысления образа «человека играющего» на примере онлайн-проекта «Изоизоляция».

Ю.М. Лотман, сравнивая культуру с коллективным интеллектом (т.к. искусство является формой общественного сознания), отмечал, что именно художественная культура раскрывала человеку красоту повседневных переживаний, «объясняя» и визуализируя их в произведениях литературы и живописи. Так, например, портреты рассматривались ученым-литературоведом в качестве «визуальных текстов», т.к. художественные образы, помещаясь в пространство интертекстуальности, приобретали особую смысловую сопряженность [7, с. 363]. Тогда в семантике изображений книги, музыкального инструмента, предметов интерьера, пейзажа, птиц или животных (и т.д.) заинтересованный зритель «прочитывал» скрытые смыслы, зашифрованные художником (по Р. Арнхейму, С.М. Даниэлю, Л.Р. Золотарёвой, М.С. Кагану, Ю.У. Фохт-Бабушкиному). Это побуждало зрителя вновь и вновь «исследовать» картину, находить в ней сопряжения с историей культуры, выявлять нюансы внутреннего отношения художника к портретируемой персоне, раскрывать ценностные ориентиры, связанные с переживанием запечатленного в живописи момента повседневного бытия («сейчас-бытия», dasein).

С этой точки зрения онлайн-проект «Изоизоляция» можно рассматривать в качестве примера повседневной творческой деятельности человека (любого возраста), постепенно расширяющей его культурный кругозор с опорой на «игровое начало» культуры (Й. Хейзенга, Х. Ортега-и-Гассет), а затем перерастающей в осознанную художественно-познавательную деятельность, что соответствует сверхцелям педагогики искусства (по Д.Б. Богоявленской, В.А. Моляко, В.Н. Шацкой, Б.П. Юсову и др.) [8].

Творческая деятельность, связанная с освоением языков искусства для самовыражения человека, закрепляет у него потребность в созидании, в личном культурном развитии, в осознанном следовании ценностным ориентирам, выражаемым в триаде «истина-добро-красота» (по Б.М. Неменскому). Это подтверждается высказыванием Й. Хейзенги – «взрослый человек играет, как и ребенок, ради удовольствия и вдохновения, так сказать, ниже уровня того, что есть серьезная жизнь. Но он может играть и выше этого уровня, вовлекая в игру прекрасное и священное» [2, с. 47].

«Изоизоляция» изначально маркировалась как стихийная «совместная арт-терапия» для тех, кто вынужден остаться дома из-за пандемии [1]; для участия в проекте было достаточно «обыграть» и сфотографировать хорошо узнаваемый сюжет или художественный образ («Опять двойка» Ф. Решетникова, «Крик» Э. Мунка и др.), воссоздав его из любых подручных материалов, а затем разместить его в новостной ленте онлайн-проекта. Подобные фотографии наглядно иллюстрируют высказывание Й. Хейзинги о том, что «склонность и способность человека облекать в формы игрового поведения все стороны своей жизни выступает подтверждением объективной ценности изначально присущих ему творческих устремлений» [2, с. 9]. Участвуя в проекте «Изоизоляция» как в увлекательной совместной игре, проводимой в онлайн-формате, человек постепенно выходил на «сверхзадачу творчества» (по Б.М. Неменскому), рассматривая «заинтересованным взглядом» окружающий его домашний предметный мир и находя подручные материалы для воплощения собственного творческого замысла в «живой картине», которая будет сфотографирована и показана другим участникам.

Сотрудники музеев (Государственного музея изобразительных искусств имени А.С. Пушкина и Эрмитажа (Россия), Государственного музея в Амстердаме, Музея Гетти в Лос-Анжелесе и др.), признавая позитивный и человекосоразмерный характер этого проекта, отметили его социальную востребованность: «Изоизоляция» возникла практически одновременно на постсоветском пространстве и во многих западноевропейских странах, став своеобразным и практически моментальным ответом педагогов-художников и музейных педагогов на конкретный запрос общества – организацию творческой деятельности человека (любого возраста и профессиональной принадлежности) в цифровой среде. Пандемия блокировала многие социокультурные интересы человека (посещение театров, концертов, выставок и т.д.), изменила его рабочие планы (вынужденный отпуск, сокращение рабочего дня, потеря работы и т.д.), вынудила быстро и активно осваивать новые компьютерные технологии и цифровую среду, которая моментально стала «третьим окружением» (наряду с природой и культурой, о

которых упоминал Ж.-Ж. Руссо) для человека, живущего в современной постиндустриальной эпохе.

Пандемия также подтолкнула сотрудников музеев переосмыслить культурные и образовательные возможности цифровой среды: на сайтах музеев появились различные виртуальные экскурсии, разрабатывались тематические разделы, проводились викторины, вебинары и мастер-классы, призванные помочь каждому человеку виртуально присоединиться к общению и творчеству, ощущая свою сопричастность к искусству в онлайн-формате. Интересуясь творчеством конкретного художника или определенным художественным направлением (итальянская живопись, русская живопись, барокко, импрессионисты и т.д.), любой человек, внутренне замотивированный на познавательную деятельность, находил виртуальное сообщество со схожими творческими интересами и предметно-практическими результатами. Именно в период пандемии социум остро осознал потребность в «роскоши человеческого общения» (по А. Сент-Экзюпери), которое заполняло деятельность общения *культурным смыслом*, улучшая эмоциональное состояние каждого человека (по Б.Ф. Ломову, М.С. Кагану) [9].

Стремящийся к деятельности общения «человек играющий», обращаясь к узнаваемым художественным образам, соотносил их со своими текущими эмоциональным состоянием, стремился показать Другому креативность своего мышления и рефлексии через расширительное толкование какой-либо известной картины (например, «Медузы» Караваджо, «Большой одалиски» Ж. Энгра и др.). Так возникали антропоморфные интерпретации постановочных фотографий домашних животных (кошка среди растений и тканей, композиционно отсылающих к «Аленушке» И. Васнецова; собака с собранной на голове синей тканью с закрепленной на ней жемчужной сережкой, что напоминает об известной детали на картине Я. Вермеера и т.д.). Интересным визуальным решением было использование трюмплёя (фр. «картина-обманка») при показе процесса приготовления домашней еды (визуальная отсылка к «Саду земных наслаждений» И. Босха); этот же прием использовался при изображении палаток военно-полевого госпиталя из раскрытых корешком вверх нескольких книг (отсылка к картине В. Верещагина «После атаки. Перевязочный пункт под Плевной»).

Наибольшее количество постановочных фотографий, представленных в онлайн-проекте «Изоляция», являются «живыми картинами», в которых «обыгрывались» сцены чтения («Книжный червь» К. Шпицвега), вышивания («Кружевница» В. Тропинина), музицирования («Любовная песня» А. Ватто). «Человек играющий», создавая «живую картину», не только «примерял» узнаваемый образ, но и осознавал свою субъектность, которая выражалась в

нахождении смысла в творческих усилиях, т.е. постепенном «взращивании» интереса к искусству и культуре через предметно-практическую деятельность. Именно поэтому большинство творческих продуктов (фотографий), представленных в онлайн-проекте «Изоизоляция», сопровождалось рассказами-пояснениями, в которых раскрывалась специфика процесса создания «живых картин», отсылающих к конкретным сюжетам и образам, ранее воплощенным в произведениях живописи. Большинство рассказов-пояснений отличалось оптимизмом высказывания, указывающим на эмоциональный подъем, который испытывал человек от «игрового соприкосновения» с конкретным художественным образом. Эти рассказы возможно назвать рефлексивным осмыслением творческого процесса, позволяющим человеку осознавать социокультурные основания своей деятельности [10], развивать эмоциональный интеллект и восприимчивость к пониманию прекрасного.

Еще в XX веке Б.П. Юсов отмечал, что приобщение к культуре является мотивом творческой деятельности человека, помогающей ему соотнести и организовать многие элементы бытия [8, с. 31]. «Игровые основания» культуры, подмеченные Й. Хейзенгой и Х. Ортега-и-Гассетом, приобрели особую важность с позиций XXI века: внутренняя готовность человека подключиться к игре, обретение им навыка «обыгрывания» художественный образов, способствует расширению социальных и творческих контактов, поддерживающих деятельностное переживание субъективно ощущаемой свободы творчества. Именно поэтому онлайн-проект «Изоизоляция» по-прежнему остается востребованным, что указывает на потребности человека любого возраста быть включенным в продуктивную творческую деятельность и коммуникацию (т.е. деятельность общения), основанную на занятиях искусством.

Актуализация образа *Homo ludens* («человека играющего») и его востребованность в онлайн-проекте «Изоизоляция» свидетельствует об интенсивных педагогических поисках оптимальных условий для организации и репрезентации творческой предметно-практической деятельности человека, связанной с осознанным и активным постижением наследия художественной культуры в реалиях XXI века. Обращаясь к популярным образам и сюжетам произведений живописи, современный «человек играющий» накапливает опыт повседневной творческой деятельности наряду с опытом организации деятельности общения, связанной с искусством (замысел и постановка «живой картины» или «картины-обманки», ее фотографирование, вербальное описание, размещение в онлайн-проекте, участие в обсуждении созданных творческих продуктов и т.д.). Это подтверждает возрастающий интерес социума к игровому началу культуры, что вновь актуализирует необходимость

трансляции педагогических оснований искусства (по М.С. Кагану) для поддержания ресурсного потенциала личности, особенно с учетом закрепления цифрового пространства как постоянного «третьего окружения» человека.

Актуализация образа Homo ludens в цифровом социокультурном пространстве показывает запрос современного социума на педагогическое содействие в практическом участии человека (любого возраста и профессиональной принадлежности) в культурной жизни общества с опорой на ценностные, культурные, эстетические ориентиры. Посредством культуросообразной и человекосоразмерной творческой деятельности у современного «человека играющего» происходит накопление неотчуждаемого человеческого капитала (включающего эмоциональную устойчивость, коммуникативную гибкость, культурно-нравственное совершенствование, готовность к командной работе и т.д.), который необходим для устойчивого развития человека и общества.

Список литературы:

1. Изоляция [фотоматериал] / сост. : Санжарова О.Е. [и др.]. – М. : АСТ, 2021. – 224 с.
2. Хейзенга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзенга / пер. с нидерл. В. Ошиса. – М. : Эксмо-Пресс, 2001. – 350 с.
3. Командышко, Е. Ф. Педагогический потенциал искусства в творческом развитии учащейся молодежи: интегративный подход / Е.Ф. Командышко. – М.: ИХО РАО, 2011. – 292 с.
4. Савенкова, Л. Г. Воспитание человека в пространстве мира и культуры: интеграция в педагогике искусства : монография / Л.Г. Савенкова. – М. : Рос. акад. нар. хоз-ва и гос. службы, 2011. – 156 с.
5. Mayer, C. Resurrecting Existentialism / C. Mayer. – North Charleston : Independently published, 2020. – 368 p.
6. Webber, J. Rethinking Existentialism / J. Webber. – Oxford : Oxford Univ. Press, 2020. – 256 p.
7. Лотман, Ю. М. Статьи по семиотике искусства / Ю.М. Лотман. – СПб.: Академический проект, 2002. – 544 с.
8. Юсов, Б. П. Взаимосвязь культурогенных факторов в формировании современного художественного мышления учителя образовательной области «Искусство» : избр. тр. по истории, теории и психологии художеств. образования и полихудожеств. воспитания детей / Б.П. Юсов; ред.-сост. Л. Г. Савенкова. – М. : Спутник+, 2004. – 252 с.
9. Каган, М. С. Философия искусства. Се человек / М.С. Каган – М. : Юрайт, 2018. – 367 с.
10. Степин, В. С. Человек. Деятельность. Культура / В.С. Степин. – СПб. : С.-Петербург. гос. ун-т профсоюзов, 2018. – 796 с.