

*Л. Ю. Стрельникова*

**ЭСТЕТИЧЕСКОЕ УЧЕНИЕ Ф. ШИЛЛЕРА  
ОБ ИГРЕ В ИСКУССТВЕ КАК РЕСУРС СОВРЕМЕННОЙ  
ЗАПАДНОЕВРОПЕЙСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:  
ПРЕОДОЛЕНИЕ КЛАССИКИ**

**Аннотация.**

*Актуальность и цели.* В статье исследуются проблемы игры как эстетической деятельности, изложенные в трактате немецкого поэта Ф. Шиллера «Письма об эстетическом воспитании». Ф. Шиллер представляет идеалистический взгляд на творчество, противоположный просветительскому материализму, он раскрыл значение феномена игры для развития искусства. В игре, как считал Ф. Шиллер, заключен идеал красоты, это имеет главное значение при создании художественного произведения.

*Материалы и методы.* Материалом для исследования послужил философский труд Ф. Шиллера «Письма об эстетическом воспитании». В работе используются сравнительно-типологический и аналитический методы исследования.

*Результаты.* В статье рассмотрены философско-эстетические взгляды Ф. Шиллера и определен круг проблем творчества, которые он ставит в «Письмах об эстетическом воспитании». Ф. Шиллер разрушает рационалистическую традицию просветительской литературы и вводит концепцию игры в искусстве. Он совмещает игру и красоту как необходимые элементы творческого процесса, подменяет реальность видимостью, что предвещало современные модернистско-постмодернистские эстетические учения.

*Выводы.* Анализ эстетического учения Ф. Шиллера показал, что он стоял у истоков современных концепций игры в искусстве. В эстетической теории Ф. Шиллера игра стала показателем свободы творчества художника, соединяя его с бессознательным и не привязывая к реальности. Игра в творчестве помогает устранить противоречие между реальным и воображаемым и утверждает господство вымысла, который реализуется в творческой игре. Учение Ф. Шиллера было использовано в современных эстетических теориях (Й. Хейзинга, А. Арто, Г. Гессе, Г. Гадамер и т.д.), оно помогает становлению современной литературы модернизма и постмодернизма.

**Ключевые слова:** эстетическая игра, красота, идеализм, модернизм, постмодернизм, симулякр, Шиллер.

*L. Yu. Strelnikova*

**A ESTHETIC TEACHING OF F. SHILLER ON THE GAME  
IN ART AS A RESOURCE OF MODERN WESTERN  
EUROPEAN LITERATURE: OVERCOMING CLASSICS**

**Abstract.**

*Background.* The article is dedicated to the game problems as an aesthetic activity outlined in the treatise “The letters of aesthetic education” by the German poet Schiller. Schiller shows an idealistic view of creativity opposed to educational materialism and reveals the definition of the game phenomenon for the development of art. Schiller believed that the beauty ideal is in the game and is of primary importance in creating a work of art.

*Materials and methods.* The material for the research was the philosophical work by Ph. Schiller "The letters on aesthetic education". The comparative-typological and analytical methods of research were used in the research.

*Results.* The article discusses philosophical-aesthetic views of Schiller and identifies problems of creativity which he puts in "The letters on aesthetic education". Schiller breaks a rational tradition of educational literature and introduces the concept of the game in art. He combines the game and the beauty as necessary elements of the creative process and replaces the reality by the visibility, which preceded modern modernist-postmodernist aesthetic doctrines.

*Conclusions.* The analyses of the Schiller's aesthetic doctrine shows that he stood at the origins of the modern conceptions of the game in art. In the Schiller's aesthetic theory the game became the freedom of creativity of artists connecting them with the unconscious and not tying them to reality. The game in the creativity helps to eliminate the contradiction between the real and imaginary and asserts the dominance of fiction which is implemented in a creative game. The Schiller's doctrine was used in modern aesthetic theories (by Huizinga, Gadamer, Hesse, etc.) to assist in formation of modern literature of modernism and postmodernism.

**Key words:** aesthetic game, beauty, idealism, modernism, postmodernism, simulacrum, Schiller.

*Поэт обещает мало, возвещает лишь игру идеями.*

И. Кант. Критика способности суждения.

В недрах Просвещения, когда разум еще отождествлялся с идеальным типом сознания, наметились элементы сомнения во всемогуществе материалистического детерминизма и утилитарного сознания. В условиях радикализации дуализма начинается вытеснение критериев рационализма и усиление иррациональных направлений мышления, способствующих усилению позиций идеализма в философии и романтизма в литературе. Предваряя романтиков, И. Кант, а вслед за ним Ф. Шиллер возвели игру как внерациональную категорию в ранг эстетической деятельности, приравняв ее к творческому процессу и пояснив, что искусство относится к сфере «субъективной целесобразности» [1] независимо от объективного представления о предмете.

На «кантовы принципы» опирается и великий немецкий поэт-просветитель Ф. Шиллер, стоявший у истоков иррациональной эстетики романтизма и наряду с Кантом заложивший теоретические основы игры как эстетической деятельности. Как художник Ф. Шиллер возлагал надежды на культуру и эстетику в вопросах усовершенствования как отдельной личности, так и общества в целом, он остро воспринимал социально-политические процессы, происходящие в Германии под воздействием Французской революции, считая, что радикальными революционными методами невозможно изменить сознание и историю, отсюда его критические высказывания о духовном состоянии наступающей буржуазной эпохи с ее культом наживы и нравственной деградацией: «Ныне господствует потребность и подчиняет своему тираническому ярму падшее человечество» [2]. В ряде теоретических работ, а также в художественных произведениях, написанных после Французской революции 1789 г., Ф. Шиллер создает эстетико-дидактическую концепцию искусства, основанную на принципах идеалистического дуализма и направленную на формирование нового взгляда на творчество и его воздействие на культурное воспитание личности. Современная культура, в представлении Ф. Шиллера,

с ее рационалистической буржуазной направленностью и пропагандой материальных потребностей «не только не освобождает нас, но, напротив, со всякой новой силой, в нас образуемой, развивает и новые потребности; узы физического стискивают нас все страшнее...» [2].

Сущность феномена игры и его значение для развития искусства Ф. Шиллер обосновывает в «Письмах об эстетическом воспитании человека» (1795), где ставит перед собой задачу «защищать дело красоты». На онтологически-аксиологическом уровне учение Ф. Шиллера представляет собой секуляризованную философско-эстетическую концепцию творчества. Подобно Канту, немецкий поэт уже не абсолютизирует разум, но подчиняет его законам разумной красоты, условием для существования которой является игра как творческая деятельность, он так сформулировал эту мысль: «Разум в одно и то же время говорит: человек должен только играть красотой и только красотой одною он должен играть». В своих эстетических взглядах Ф. Шиллер склонялся к идеализму и субъективизму в творчестве и общественных вопросах, поэт рассматривает разум и природу как дуалистическое сочетание, синонимичное в широком смысле понятию антиномии, противоречиво соединяющей в себе разумное и иррациональное начала, что и составит игровую дихотомию: «Законодательство разума запечатлено неподкупным сознанием, законодательство природы – неистребимым чувством» [2].

В «Письмах» немецкий поэт представил свою модель эстетического пути европейской цивилизации, противопоставив «чистому разуму» и «технической форме» современной общественной жизни эстетический путь «для решения политической проблемы», известное выражение Ф. Шиллера «путь к свободе ведется только через красоту» становится эстетическим обоснованием политической борьбы за свободу, именно искусство должно подготавливать личность к социальной борьбе для достижения общественной гармонии. Ф. Шиллер ставит перед собой задачу «выстроить здание эстетического искусства» как царство свободной игры, и поскольку игра делает человека совершенным, то, значит, она способна научить еще более «трудному искусству жить», побуждая к установлению лучшей эвдемонической реальности, сравнимой с «божественной долей, которая представляется только более человеческим названием самой свободной и возвышенной жизни» [2].

В поисках объективного понятия прекрасного Ф. Шиллер стремится в определенной степени сохранить эстетические каноны просветительского классицизма (влияние штюрмерства) и античной традиции (веймарский этап), объединив их с нарождающейся романтической эстетикой. Но нельзя не отметить, что в шиллеровском эстетическом объективизме содержалось зерно разлада художника с законами разума, который привязывал к действительности и становился помехой для творческой свободы личности. Подчиненный «механической ловкости» рассудка, человек «не способен развить гармонию своего существа», он «становится лишь отпечатком своего занятия, своей науки». Главная идея, которую провозглашает Ф. Шиллер в своем учении, – гармонично уравнивать эстетическое и рациональное, материальное и духовное, художник должен не просто воспроизводить природу как физическое состояние, а показать ее в преобразованном идеальном виде, что возможно только посредством искусства. С красотой «мы вступаем в мир идей», – утверждает поэт [2].

В онтологии Ф. Шиллера отношения человека и реальности антиномичны и подразумевают дуалистический конфликт интересов, и в этом отношении Ф. Шиллер был близок к И. Канту, считая, что материальная действительность порабощает человека, делая его рабом природы, подлинную свободу ему дают лишь творческие фантазии, из которых создается живой образ красоты, побуждающий к игре. Поскольку искусство реализует себя в живых игровых формах, игра как производное красоты приобретает у Ф. Шиллера эволюционно-онтологическое значение и становится этико-эстетическим руководством для творческой личности, осуществляя ее переход в высшее нравственное состояние. Потребность в игре была свойственна еще человеку первобытной эпохи, когда он, переходя из состояния дикости к способности получать эстетическое наслаждение, начал проявлять «склонность к украшениям и играм». Не отделяясь от природы и ощущая свою привязанность к материальной действительности, человек в то же время отходил от «потребностей реальности» и проявлял «внимание к видимости», что и следует считать развитием «эстетического побуждения к искусству». Став эстетически свободным, человек ощутил тягу к игре как свободному творческому процессу, только тогда он смог «различить видимость от действительности, форму от тела», проявив «способность к воспроизводящему искусству». Ф. Шиллер опровергает просветительский материализм и утилитаризм в вопросах искусства, а также детерминистское обоснование бытия, утверждая, что «искусство должно покинуть действительность и с достойной смелостью подняться над потребностью», расширив свое воздействие на реальность эстетическим влиянием [2].

Однако в эстетической концепции Шиллера существуют противоречия, обусловленные философско-политическими изменениями в просветительской идеологии. Уже в период штюрмерства не только Ф. Шиллер, но и другие немецкие драматурги (Ленц, Лессинг) столкнулись с расхождением между этикой естественного чувства и естественной моралью, что привело к «свободе естества» и размыванию нравственных установок, как заметил А. Карельский, «бурных гениев» заносило в сферу, «где естественная мораль как бы невзначай оборачивалась органическим имморализмом» [3, с. 19]. Становится очевидным, что просветительские этические идеалы, провозгласившие абсолютную свободу критерием достоинства бурного гения, обернулись своей противоположностью, не выведя революционно настроенного бюргера на широкую историческую арену в силу возобладавших в нем филистерских интересов. Отождествляя эстетическое состояние с нравственным, Ф. Шиллер полагал, что существование искусства зависит от «духовных требований, а не от материальной потребности» и человеческая природа улучшается в первую очередь путем приобщения к прекрасному, через которое осуществляется переход к нравственному состоянию, красота ведет к добру, избавляет от эгоизма и «порчи характера». В шиллеровской дихотомии «человек не исключительно материален и не исключительно духовен», он уже выведен за рамки руссоистской естественной морали и действует по законам, которые «как разумное существо сам может и сам вправе себе предписать», а эстетической личности они более понятны и приближают к истине, заключенной в красоте, олицетворяющей нравственность, ведь именно «красота облагораживает низменный характер» [2].

В понятие игры Ф. Шиллер закладывает не просто эстетическое назначение, но расширяет ее функционирование до уровня витальной и экзистенциальной категории. В сфере игры происходит становление человека как эстетической и нравственной личности, о чем говорится в новой формуле Ф. Шиллера: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». В этом парадоксальном, по мнению самого Ф. Шиллера, положении содержится серьезное содержание, позволяющее наделить игру онтологической функцией жизненных смыслов, «когда нам удастся серьезно применить его к понятиям долга и судьбы», но в данном случае у него скорее серьезность обращается игрою, чем наоборот, что соответствует эвдемонической задаче творчества доставлять удовольствие, примером чему для поэта является творчество древних греков, которые, исходя из истины искусства, «заставили исчезнуть с чела блаженных богов серьезность и заботу. Они освободили вечно довольных богов от оков каких-либо целей, обязанностей, забот, и в праздности и безразличии усматривали завидную божественную долю, которая представляется только более человеческим названием самой свободной и возвышенной жизни» [2].

Игра в представлении Ф. Шиллера пробуждает в художнике творческую активность, так как позволяет пробудиться красоте, а красота в свою очередь «есть объект побуждения к игре» [2]. В своих эстетических изысканиях Ф. Шиллер шел по пути установления приоритета художественного мышления, что актуализируется в эпоху романтизма и сохраняет первостепенное значение в модернистско-постмодернистском искусстве XX в., когда основным достоинством сознания становится его способность к художественному восприятию действительности, мир познается только в литературном дискурсе, разум при этом становится лишь вспомогательным компонентом, а в постмодернистском творчестве рациональное обоснование и вовсе исчезает, мир трактуется как игра знаков, «работающих в сфере означаемого» [4, с. 415]. Ф. Шиллер видит в игре (искусстве) более свободный и активный по отношению к сложившимся в просветительском классицизме творческим нормам вид эстетической деятельности, приближая его к формам экзистенциального самоопределения личности в проявлении свободы творчества, так как «лишь эстетическое расположение духа < ... > порождает свободу» [2] и ведет к господству красоты. Находясь на перепутье эпох между Просвещением и романтизмом, Ф. Шиллер пролагал дорогу новому культурному самосознанию культуры, понимаемому как эстетический продукт цивилизованного Homo ludens, который постепенно преодолевал разумное и духовное ради бессознательной игры в искусстве.

Сущностью красоты (искусства) Ф. Шиллер считает игру как свободное действие, пробуждающее творческие способности человека, развивая в нем игру воображения. Как природное существо человек подчиняется естественным законам, как эстетическое – законам красоты, создавая ситуацию собственного двойственного положения и двоемирия, что было использовано романтиками для противопоставления материальной реальности и идеального мира искусства, построенного на основе фантастических представлений. Не случайно персонажи произведений романтиков, как скажет Н. Берковский, «не столько впечатляют нас как личности, сколько кажутся нам актера-

ми, играющими доверенную им роль. Можно заподозрить, что к нам выходит не сам Иоганнес Крейслер, но актер, отважно взявшийся за эту роль» [5, с. 449].

Ф. Шиллер в широком плане трактует игру не только как компонент искусства, но и способ стимуляции к его развитию: «Встречающаяся в действительности красота вполне соответствует встречающемуся в действительной жизни побуждению к игре» [2]. В XX в. во многом благодаря Ф. Шиллеру и будучи вдохновленным его концепцией игры голландский философ Й. Хейзинга в своем труде «*Homo ludens*» возведет происхождение творчества к игре и сделает вывод, что «поэзия в своей первоначальной функции фактора ранней культуры рождается в игре и как игра» [6, с. 122]. Заключенный в игре эстетический феномен подчиняет жизнь человека законам красоты, не связанными «ни законами природы, ни законами разума», так как через игру, проявляющую себя в формах искусства, происходит утрата причинно-следственных связей, разрушение жизнеподобия (мимесиса), что для шиллеровского понимания искусства не является главным, важнее для творческой личности, в представлении поэта, освободиться от силы природы «побуждением к игре». Поэтому игра в теории Ф. Шиллера предстает как высшая эстетическая реальность, не подчиняющаяся законам чувственной природы (ощущениям), она становится духовным мерилom бытия человека, задача художника при этом так обработать житейский материал, «чтобы в нас осталась способность непосредственно перехода от него к самой легкой игре» [2].

Таким образом, Ф. Шиллер постепенно выводит понимание действительности из сферы рационализма и выдвигает приоритет искусства как онтологического принципа бытия, в контекст которого он включает игру, приравнивая ее к проявлениям красоты в жизни, благодаря чему и появляется «живой образ»: «Предмет побуждения к игре, представленный в общей схеме, может быть назван живым образом, понятием, служащим для обозначения всех эстетических свойств явлений, одним словом, всего того, что в обширнейшем смысле слова называется красотой». В трактовке Ф. Шиллера «материальное бытие и все непосредственно находящееся в распоряжении чувств» теперь не входит в сферу искусства, а подменяется на ее симулятивное разыгрывание, понимаемое Ф. Шиллером как «живой образ», реализуемый в искусственной, безжизненной красоте, о чем говорит и сам поэт, ограничивая доступ красоты к жизни: «Красота не распространяется на всю область живого и не заключается в пределы этой области». К числу эстетических объектов Ф. Шиллер относит и человека, но он может стать «живым образом» лишь тогда, «когда мы начинаем оценивать его как нечто прекрасное», что позволяет говорить о смещении субъективно-объективной концепции личности в сторону эстетического антропологизма и восприятия только как объекта творческого процесса, а впоследствии знака реального безжизненного прототипа в литературе постмодернизма [2].

Исходя из дихотомии естественно-природного и трансцендентального, Ф. Шиллер приходит к выводу, что для преодоления «действия слепого инстинкта» природы воображение должно совершить «скачок к эстетической игре», из этого дуалистического закона и происходит формирование игрового принципа, по сути опровергающего кантовский императив как общепризнанное моральное руководство некой единоличной воли и устанавливающего внерациональную связь между «материальным и формальным», что является

побуждением к игре, устанавливающей диалектическое единство противоположностей «реальности и формы, случайности и необходимости, пассивности и свободы» [2]. Ф. Шиллер объединяет игру и искусство по принципу свободы творчества художника, не скованного установленными нормами, подводя поэта к игровому обоснованию творческого процесса как проявлению свободы духа художника, что будет созвучно игровым теориям XX в. По словам Й. Хейзинга, «первый основной признак игры: она свободна, она и есть свобода» [6, с. 26]. Однако шиллеровский дуализм строился не только на оппозиции реального и условного, что составляет современную онтологию игры, напротив, он стремится объединить эти философско-эстетические категории в идеале красоты. В представлении поэта, «красота предписывает человеку двойной закон: безусловной формальности и безусловной реальности», в чем виделось стремление Ф. Шиллера к установлению гармоничных отношений между идеалом и действительностью и поиску компромисса в преодолении собственных противоречий: «...идеал красоты, выставленный разумом, вместе с тем выставляет и идеал побуждения к игре, который человек должен иметь перед глазами во всех своих играх» [2].

Развивая свою эстетическую концепцию, Ф. Шиллер все же приходит к пониманию драматической несовместимости разумного, этического и прекрасного, считая, что «противоречиво понятие искусства поучительного (дидактического) или нравственно улучшающего (морального)» [2]. По этой причине, несмотря на возвышение игры как необходимого компонента свободного творчества, Ф. Шиллер воспринимал дуализм эстетического и рационального как опасность для разумного состояния человека, которому был необходим «фундамент более устойчивый, нежели шаткая основа эстетически играющей установки» [7]: «Эстетическое побуждение к игре в этих попытках едва будет заметно, так как чувственное постоянно будет мешать своенравной прихотливостью и диким вожделением» [2].

Заслуга Ф. Шиллера заключается в том, что он выделил и конкретизировал эстетическую сторону игры как парадигму художественного мышления неклассической эпохи, возвысил эстетическое сознание, не отвергая при этом идейных стимулов для существования рационализма, но подчинив их иррациональным задачам творчества. Эстетическое учение Ф. Шиллера проложило дорогу как романтикам, так и модернистам и постмодернистам, выдвинув игру как одно из высших влечений человека. В развитой поэтом философской мифологеме преобладает понятие красоты как производного от игры, приравненной к творческому процессу. Эстетическая игра позволяет снять и онтологическое противоречие между видимостью и реальностью, постепенно устраняя господство интеллекта и материалистического детерминизма в пользу свободы творчества, основанного на «свободной силе воображения», что и увидел Ф. Шиллер, сказав: «Большинство игр, которые в ходу в обычной жизни, основаны на этом чувстве свободной смены идей» [2].

В XX в. учение Ф. Шиллера стало вновь востребованным и рассматривалось не только с эстетической, но и с психологической, культурологической, философской и иных точек зрения, в частности, на глобальное значение игры указывал Й. Хейзинга, сказав, что культура «развертывается в игре и как игра» [6, с. 166]. Рассуждая с точки зрения психоанализа, К. Юнг соотносил эстетику Ф. Шиллера с процессом психологического развития личности,

для которой игра выступает в роли обнажения механизма бессознательного, соотносимого с творческим началом. Согласно психологическим оценкам К. Юнга, Ф. Шиллер предопределил значение игры как проявления духа фантазии, нечто среднего между «вечным и временным», противостояния сознательного и бессознательного, но берущего свое начало в области природных инстинктов. Но в то же время К. Юнг увидел этико-психологические разногласия в игровой эстетике Ф. Шиллера. Оказалось, игра не давала гарантий для гармоничного воспитания и развития человека, так как устраняла серьезность, помещаясь между интеллектом и фантазией, позволяя «играть то объектами, то мыслями», что не выводит человека из состояния варварства (бессознательного состояния), о чем мечтал Ф. Шиллер, «ибо кто поручится за то, что, когда такого рода человек начнет играть, он непременно поставит себе целью эстетическое настроение и наслаждение истинной красотой» [7].

С психологической точки зрения, находясь в игровом состоянии, как трактует К. Юнг взгляды Ф. Шиллера, человек приобщается к красоте через фантазию, отражающую конфликт антагонистичных категорий разума и инстинкта, предопределяя двуплановость его поведения, так как, пребывая вне сознания, именно «*Spiritus phantasticus* (дух фантазии), соединяя в себе противоположности, тем самым нисходит в область естественных влечений, животного начала, где он становится инстинктом и возбудителем демонических вожделений» [7].

Опираясь на эстетическое учение Шиллера, психоаналитик К. Юнг, а вслед за ним и философы Й. Хейзинга, Г. Гадамер, Г. Гессе, А. Арто и др. назовут влечение к игре бессознательной деятельностью фантазии, которая вытесняет остальные функции подчинения и полностью овладевает личностью. Но при этом происходит раздвоение личности, она становится нестабильной и фрагментарной, помещаясь между двумя реальностями (условной и практической), что «неизбежно ведет к низведению до того наивысших ценностей» [7] до уровня инстинкта и означает, в представлении К. Юнга, катастрофу для культуры. Становится очевидным, что в эстетической теории Ф. Шиллера игра приобретает культурно-онтологический смысл, выводя за рамки творческой системы традиционные духовно-нравственные ценности, раскрывая в первую очередь функциональные связи игры и искусства. Это привело к тому, что в современной постмодернистской литературе действительная жизнь человека в ее многообразных проявлениях и сложных противоречиях перестает интересовать писателя и вытесняется чисто художественными формами, к чему в свое время и призвал Ф. Шиллер, говоря о превосходстве «идеальной видимости, облагораживающей пошлую действительность». Фантазия художника теперь не зависит «от внешних впечатлений» [2], как верно разовьет эту шиллеровскую мысль Ю. Лотман, в XX в. «искусство изображает искусство, стремясь постигнуть границы своих собственных возможностей» [8, с. 379]. В современной художественной парадигме искусство опирается на самое себя, только в состоянии игры оно может полностью освободиться от действительности и перейти в стадию артистизма, в котором ему гарантирована вечность, подтвержденная бесконечностью разыгрываемого представления, о чем будут говорить модернисты, а затем и постмодернисты (Арто, Барт, Деррида, Бодрийяр и др.). Например, А. Арто, декламируя эстетическую игру как основу движения мира, скажет: «Когда я живу, я не



чувствую жизни. Но когда я играю, только в этом случае, я чувствую, что я существую» [9, с. 239].

Философское учение Ф. Шиллера об эстетическом значении игры в художественном мышлении сыграло большую роль в формировании перспективной творческой парадигмы модернизма и постмодернизма XX в., писатели вняли призывам немецкого поэта сделать «скачок к эстетической игре» [2], в контексте которой в наше время великие творческие замыслы, соединившись с потребностями массовой культуры, заменяются игрой знаков и синтетическими симулякрами вместо подлинного искусства с его высоким духовным предназначением, что и порождает соблазн к игре в творчество без последствий ответственности художника перед собой и миром.

#### Список литературы

1. **Кант, И.** Критика способности суждения / И. Кант. – URL: [http://www.bim-bad.ru/docs/kant\\_urteilkraft.pdf](http://www.bim-bad.ru/docs/kant_urteilkraft.pdf)
2. **Шиллер, И.** Письма об эстетическом воспитании / И. Шиллер. – URL: <http://vanko.lib.ru/books/cultur/shiller4letters.html>
3. **Карельский, А.** Драма немецкого романтизма / А. Карельский. – М. : Медиум, 1992. – 336 с.
4. **Барт, Р.** От произведения к тексту / Р. Барт ; пер. с фр. Г. К. Косикова // Избранные работы: Семиотика: Поэтика / Р. Барт. – М. : ИГ Прогресс, 1989. – 616 с.
5. **Берковский, Н.** Романтизм в Германии / Н. Берковский. – СПб. : Азбука-классика, 2001. – 512 с.
6. **Хейзинга, Й.** Homo ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; пер. Д. В. Сильвестрова. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
7. **Юнг, К.** Идеи Шиллера о проблеме типов / К. Юнг // Психологические типы. – URL: <http://lib.ru/PSIHO/JUNG/psvtvpes.txt>
8. **Лотман, Ю. М.** Куклы в системе культуры / Ю. М. Лотман // Статьи по семиотике и топологии культуры. – Таллин : Александра, 1992. – 472 с.
9. **Арто, А.** Театр Серафена / А. Арто ; сост. и вступ. ст. В. И. Максимова ; коммент. В. И. Максимова, А. Ю. Зубкова // Театр и его двойник: Манифесты. Драматургия. Лекции. Философия театра / А. Арто. – СПб. ; М. : Симпозиум, 2000. – 443 с.

#### References

1. Kant I. *Kritika sposobnosti suzhdeniya* [Critics of judgement ability]. Available at: [http://www.bim-bad.ru/docs/kant\\_urteilkraft.pdf](http://www.bim-bad.ru/docs/kant_urteilkraft.pdf)
2. Shiller I. *Pis'ma ob esteticheskom vospitanii* [Letters on aesthetic fostering]. Available at: <http://vanko.lib.ru/books/cultur/shiller4letters.html>
3. Karel'skiy A. *Drama nemetskogo romantizma* [Drama of German romanticism]. Moscow: Medium, 1992, 336 p.
4. Bart R. *Izbrannye raboty: Semiotika: Poetika* [Selected works: Semiotics: Poetics]. Moscow: IG Progress, 1989, 616 p.
5. Berkovskiy N. *Romantizm v Germanii* [Romanticism in Germany]. Saint-Petersburg: Azbuka-klassika, 2001, 512 p.
6. Kheyzinga Y. *Homo ludens. Stat'i po istorii kul'tury* [Homo ludens. Articles on the history of culture]. Moscow: Progress-Traditsiya, 1997, 416 p.
7. Yung K. *Psikhologicheskie tipy* [Psychological types]. Available at: <http://lib.ru/PSIHO/JUNG/psvtvpes.txt>
8. Lotman Yu. M. *Stat'i po semiotike i topologii kul'tury* [Articles on semiotics and topology of culture]. Tallin: Aleksandra, 1992, 472 p.
9. Arto A. *Teatr i ego dvoynik: Manifesty. Dramaturgiya. Leksii. Filosofiya teatra* [Theatre and its double: Manifestos. Dramaturgy. Lectures. Philosophy of theatre]. Saint-Petersburg; Moscow: Simpozium, 2000, 443 p.

***Стрельникова Лариса Юрьевна***

кандидат филологических наук, доцент,  
научный сотрудник, кафедра  
отечественной и зарубежной филологии,  
Армавирский лингвистический  
социальный институт  
(Россия, Краснодарский край,  
г. Армавир, ул. Кирова, 22–24);  
соискатель, кафедра истории и правового  
регулирующего массовых коммуникаций,  
Кубанский государственный университет  
(Россия, г. Краснодар,  
ул. Ставропольская, 149)

E-mail: lorastrelnikova@yandex.ru

***Strelnikova Larisa Yur'yevna***

Candidate of philological sciences,  
associate professor, research assistant,  
sub-department of domestic and foreign  
philology, Armavir Linguistic Social  
Institute  
(22–24 Kirova street, Armavir, Krasnodar  
region, Russia);  
applicant, sub-department of history  
and legal regulation of mass  
communications, Kuban State University  
(149 Stavropolskaya street, Krasnodar,  
Russia)

---

УДК 821.112.2.01:82.02

**Стрельникова, Л. Ю.**

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