

Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
**«КИРИЛЛО-БЕЛОЗЕРСКИЙ ИСТОРИКО-АРХИТЕКТУРНЫЙ И
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ-ЗАПОВЕДНИК»**

«Салонные игры купеческого дома»

Г.А. Корягина

«Салонные игры купеческого дома» – под таким названием проводится одна из экскурсий в музее истории города и района. Но прежде чем пойдет рассказ о досуге купцов XIX – начала XX столетий, несколько слов о кирилловском купечестве в целом.

Понятие «кирилловские купцы» появилось во второй половине XVIII века. В 1776 году поселение у Кирилло-Белозерского монастыря получило статус уездного города. После этих преобразований часть городских жителей вошла в состав купеческого сословия. История местного купечества оставила весьма заметный след на Кирилловской земле. В центре города сохранились каменные и деревянные дома, на первом этаже которых находились магазины, а на втором жилые помещения. Некоторые улицы города Кириллова названы в честь известных купеческих фамилий. На территории Кирилло-Белозерского монастыря сохранились надгробные памятники над захоронениями кирилловских купцов и их родственников. Социальный статус купца определялся имущественным положением, и поэтому не передавался по наследству. Случалось и так, что городской житель, числившийся какое-то время купцом, был вынужден переходить в низшее сословие, а мещанин или крестьянин становился купцом. Чаще всего продолжительность купеческих династий составляла два-три поколения. В конце XIX столетия в городе Кириллове купцов с членами их семей насчитывалось 82 человека и 21 в уезде. Наиболее состоятельными были представители таких родов, как: Симоновы, Сизьмины, Свешниковы, Гублеры, Копейкины, Андреевы.

Сотрудники музея предлагают посетителям окунуться в атмосферу салона XIX – начала XX века на фоне интерьера дома того времени. Гости узнают, как проводили свободное время состоятельные жители города.

Салон – это литературный или художественный кружок, состоящий из избранных лиц. В салоне обычно собираются люди из окружения хозяев дома. Состав такого кружка каждый вечер определялся личным желанием гостей. Образование салонов в России относится к середине XVIII века. В то время популярными были такие игры как шарады, буримы, акrostих и анкета Пруста.

Опросник Марселя Пруста – это анкета знаменитого французского писателя и философа. В конце XIX века, когда Пруст был ещё подростком, он заполнял анкету, известную под названием «Альбом для записи мыслей и чувств», принадлежавшую его подруге Антуанетте. В то время подобные анкеты, отражающие вкусы, стремления и убеждения заполнявших их людей, были популярны в английских салонах, а потом на некоторое время забыты. В 1924 году была найдена рукопись Пруста в виде анкеты с ответами, заполненная в 1890 году. Сам Марсель Пруст не составлял опросник, подобные анкеты появились задолго до его рождения. Однако именно его ответы были признаны наиболее оригинальными, и эта анкета-игра вошла в историю под названием «Анкета Пруста».

Наверно и Вы в школьные и студенческие годы заполняли подобные анкеты, аккуратно оформленные в тетрадях и альбомах.

Еще одной популярной салонной игрой был «Акростих». Акростіх – это стихотворение, в котором обычно первые буквы каждой строки составляют текст с определенным смыслом

(слово, словосочетание или предложение).

К примеру, акrostих, написанный Николаем Гумилевым.

АННА АХМАТОВА

Ангел лег у края небосклона,
Наклонившись, удивлялся бездне;
Новый мир был синим и беззвездным.
Ад молчал, не слышалось ни стога.
Алой крови робкое биение,
Хрупких рук испуг и содроганье
Миру снов досталось в обладанье
Ангела святое отраженье.
Тесно в мире, пусть живет, мечтая
О любви, о свете и о тени,
В ужасе предвечном открывая
Азбуку своих же откровений.

Шара́да – разновидность загадки. Иногда словом «шарада» называют тайну или загадку вообще. Шарада представляет собой разбиение слова на слоги таким образом, что каждый слог имеет смысл самостоятельного слова.

...Мой первый слог — на дереве,
Второй мой слог — союз.
А в целом я — материя
И на костюме гожусь. (сук-но).

Салонная игра с красивым названием «Буриме». Буриме (фр. bouts-rimés -«рифмованные концы») – литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов, чаще шуточных, на заданные рифмы, иногда ещё и на заданную тему.

Перечисленные выше игры относятся к наиболее известным салонным развлечениям наших предков. У каждого поколения они свои, и это неотъемлемая часть нашей жизни. Какие-то игры уже давно забыты или дошли до нас в измененном виде, но есть и те в которые и сейчас играют наши дети и даже взрослые.