

УДК 7.01

ХУДОЖНИК И ПРОИЗВЕДЕНИЕ: ИГРОВОЕ СВОЙСТВО ТВОРЧЕСКОГО ДИАЛОГА

Жуковский В.И.

Сибирский федеральный университет, Красноярск, e-mail: jln@kraslib.ru

Предметом исследования является процесс создания произведения искусства как игровое взаимодействие художника с художественным материалом. Автор рассматривает понятие «игра», определяет онтологический статус игры как нематериальное бытие. Утверждается, что игровому взаимодействию художника с художественным материалом свойственен «анимизм» – ритуально-игровое «приписывание» неодушевленным предметам сверхъестественных душевных свойств. Художник, участвуя в игровом процессе создания идеального отношения с материалом искусства, порождает своей деятельностью новый чувственный мир, который способствует созданию из небытия в присутствии произведений искусства.

Ключевые слова: творческий диалог, произведение искусства, художник, художественный материал, игра, анимизм

ARTIST AND ARTWORK: THE PLAYING PROPERTY OF CREATIVE DIALOGUE

Zhukovskiy V.I.

Siberian Federal university, Krasnoyarsk, e-mail: jln@kraslib.ru

Work of art creation process as a playing interaction of an artist and a material of art is the subject of the current research. The author investigates the concepts of “play”, defines the ontological status of play as nonmaterial existence. Animism as a ritual «attribution» of supernatural spiritual features to inanimate objects is claimed to reside in the creative dialogue (playing interaction) between an artist and a material of art. The artist engaged in the process of creating of the ideal interaction with the material of art creates new world of feelings. He is able to bring a work of art out of nowhere.

Keywords: creative dialogue, artwork, artist, artistic material, the game, animism

Создание художественных произведений – это творческий процесс, состоящий из ряда этапов и длящийся от акта возникновения художественной идеи в голове автора до функционирования произведения в качестве предмета (продукта) художественного восприятия. Художественное творчество – это процесс отчуждения замысла от художника и воплощения его в знаковую систему художественного произведения. Это творческий процесс, далекий от автоматизма, от знания точных алгоритмов. Изучение его – задача крайне актуальная, ибо история науки и искусства дает много примеров тому, сколь труден путь от абстрактного понятия или понятий к их наглядно-образному воплощению в графических моделях и художественных произведениях.

Глубинный искус (тяга, зов) художника к творению произведения – поиск путей воссоздания утраченных связей индивида с Абсолютом, вера его в то, что подобную связь можно каким-то образом восстановить, наладить, смоделировать, построить. Вера эта «религиозно-досознательна», она – своего рода воспоминание человека как «цело-века» о том, что единство с Абсолютом существовало когда-то, но было утрачено. Древняя мудрость гласит: «Ребенок в утробе матери знает Вселенную, а выходя из утробы, забывает об этом». Забы-

вает, но жаждет в силу решения вечной проблемы выживания вспомнить о бывшей гармонии [8, с. 50-58].

Создание художником «про-изведения» важно понимать в русле рационально-иррациональной потребности творца искусства «изведения», «извлечения», «явления» им в чувственно доступной форме некоего исконного, предкового «про» или «пра» как пращурного, древнейшего владельца представлений об Абсолюте, как соблазн поймать максимально возможную целостность произведения, тем самым прикоснувшись к таинству связи.

В профанном мире, пропитанном плотско-бытовым существованием, попытки воссоздания утраченной связи с Абсолютом принципиально тщетны. Для этого необходима особая сакрализованная среда, которой для художника становится мир игры. Ведь именно игра – та форма человеческих действий и взаимодействий, где человек способен выйти за рамки своих бытовых функций, за пределы утилитарного употребления предметов. Игровой мир – это мир неестественный профанному миру, т. е. мир «искусственный». Лишь в игре размывается различие между сакральностью и профанностью, лишь здесь неверие способно превратиться в подлинно религиозную веру, если понимать под религией поиск

и установление сакральных связей, обеспечивающих человеку потребную целостность.

Согласно мнению нидерландского исследователя Йохана Хейзинга «вместе с признанием игры, хотим мы того или нет, следует признать и дух. Игра, какова ни была бы ее сущность, не есть нечто материальное... Лишь через вторжение духа, который сводит на нет эту безусловную детерминированность, наличие игры становится возможным, мыслимым, постижимым» [13, с. 23].

В любой игре происходит своеобразное раздвоение личности партнеров на собственно игрока и того, кому игровую маску демонстрируют в виде чего-то необычного и ненастоящего: «Ребенок играет в полном самозабвении, – можно с полным правом сказать: в священной серьезности. Но он играет, и он знает, что он играет. Спортсмен играет с безмерной серьезностью и с отчаянной отвагой. Он играет, и он знает, что он играет».

Музыкант уходит в игру. Тем не менее, он играет, и он осознает, что играет» [13, с. 37].

Всякая игра требует игровой площадки. В художественной игре магическим кругом игровой площадки становятся мастерская, кабинет, монтажный или писательский стол, мольберт, сцена, палитра, холст и т.п. Игр в одиночку не бывает. В игре всегда должно наличествовать нечто (некто), с чем (кем) играющий проведет игру и что (кто) будет отвечать встречным ходом на ход соперника-игрока. Для художника в искусственном мире игровой площадки партнером по творческому диалогу становится оживленный игровой энергией материал (краски, карандаши, глина, камень, дерево, но и впечатления души, воспоминания, исторические и прочие события) [7, с.509-515].

Творческому диалогу художника с материалом искусства свойственен «анимизм» – ритуально-игровое «приписывание» неодушевленным предметам сверхъестественных душевных свойств. Скульптор-искусник, например, взаимодействуя с гранитом, мрамором или песчаником, независимо от своей принадлежности к той или иной религиозной конфессии, свято верит, что разные камни обладают разными характеристиками, зачастую фиксируя всевозможные душевные свойства даже у различных глыб одной и той же каменной породы. Живописец, работая с холстом и красками, будучи мастером, прекрасно понимает тонкости характера красочных смесей (кадмия или хрома, кобальта или охры), называя одни «получившиеся» цветовые соединения своего художественного произведения живыми, а другие «не получившиеся» – мертвыми;

просто и легко отличает наровисто-неуживчивую душу холста одного какого-нибудь сорта от покладисто-спокойного характера холста другого сорта. График при творческом отношении к специфическому материалу изящно вскрывает душевные свойства бумаги, картона, сангины, мела, туши, акварели и пр. Одним словом, анимизм составляет один из наиболее постоянных элементов всякого творческого отношения художника и художественного материала во все времена истории искусства.

Анимизм есть результат игрового отношения художника и материала, взаимного растворения свойств каждого друг в друге, что приводит к про-изведению произведения в качестве своего рода кентавра – «материало-художника» как «не живого живого». Те составляющие мастера и художественного материала, которые при художественном отношении остаются «вне игры», ответственны за максимальное подчеркивание уникальных свойств каждого из партнеров взаимодействия, при этом постепенно ограничивая, ограничивая, оппонентов друг от друга и проявляя качественное своеобразие «своего» и «иного». Те же составляющие мастера и художественного материала, которые при творческом отношении находятся «в игре», ответственны за максимальное растворение сторон взаимодействия в новом качестве «материало-художника» с постепенной потерей качественного различия игровых оппонентов.

Инобытие и тайна игры выражаются в переодевании. Переодеваясь и надевая маски, как художник, так и материал играют других существ. Они и есть в творчески-игровом диалоге другие существа, принципиально отличные от своего рядового существования.

Искусность искусства в этом случае понимается как мастерство ведения игры, мудрость подчинения желаниям материала и умение подчинять его своему замыслу, расчету и испытанию.

Игровое переодевание превращает художника в то, что позволительно обозначить как «Я». Материал же, с которым художник вступает в игровое партнерство-соитие, преобразуется в то, что можно назвать «Ты». Попеременные игровые ходы художника «Я» и материала «Ты» неизбежно приводят к претворению изначальных отдельных в некое новое интегрированное «Мы». Именно чудо возникновения целостного «Мы» инициирует у творца искусства свет радости иллюзорной встречи с Абсолютом.

Художественное пространство произведения – подлинное место драматического становления и фиксации игрового

качества «Мы» из персональных качеств «Я» и «Ты». Для художника произведение искусства вне игры постепенно теряет свет гармонии «Я» с «Ты», и из «Мы» неотвратимо превращается в «Оно» – нечто отчужденное, омертвелое, проигранное.

По окончании творчески-игрового процесса художник рано или поздно испытывает чувство неудовлетворенности и разочарования сделанным оттого, что рожденная им целостность произведения всегда несовершенна. Однако религиозная вера мастера в то, что желаемое соприкосновение с Абсолютом в игре на мгновение случилось, излучает некоторое время свое сияние на профанный мир художника, наполняя его жизнь целью и смыслом. Излучает до тех пор, пока не возникает у творца искусства новая внутренняя потребность в игре. Новый зов связи с Абсолютом заставляет художника на ином витке его творческого пути опять войти в искусственное поле игровой площадки, с уровня новой искусности вновь испытать искус-преображение совершенством качества «Мы». Время процесса игры с материалом – вот периоды истиной жизни мастеров искусства [2, с. 57-60].

Произведение искусства – это плод, для акта зачатия и процесса про-изводства которого необходимы два родителя, которыми выступают художник и художественный материал.

Художник – это мастер-производитель, способный с помощью своего визуального мышления и технологических навыков умственного и практического действия преобразить художественный материал, наделенный «первичной» чувственностью, в нечто «вторично» чувственное.

Художественный материал – это такое наличное бытие, которое, природно-синкретически объединяя в себе «единичное» и «общее», способно на структурированное преобразование себя в феноменально-образцовое «особенное», где мера сущности «общего», достигая всеобщей величины, максимально проявляется через уникальную конкретику [5].

Таким образом, можно утверждать, что художник и художественный материал не могут друг без друга, их отношение между собой представляет собой игровое взаимо-

действие, необходимое для появления из небытия в существование произведения искусства в его вещественности, то есть в качестве предмета, доступного органам чувств. Овеществленное произведение, будучи плодом игрового действия художника и художественного материала, в запечатленном виде представляет собой интеграл свойств конечного и бесконечного полюсов творческого процесса.

Список литературы

1. Вельфлин Г. Основные понятия истории искусств: проблема эволюции стиля в новом искусстве / пер. с нем. А.А. Франковского. – М.: В. Шевчук, 2009. – 289 с.: ил.
2. Жуковский В.И. Игровой характер творческого отношения художника с материалом искусства // В.И. Жуковский // Успехи современного естествознания – 2009. – № 6, ч.2. – С. 57- 60.
3. Жуковский В.И. О природе художественного знания, художнике, его произведении и зрителе // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – № 5. – 2015. – С. 105-106.
4. Жуковский В. И. Произведение искусства: особенности производства и специфика потребления // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2013. – №4. – С. 76-79.
5. Жуковский В. И. Произведение искусства в эпицентре художественной культуры // Философия и культура. – 2013. – № 11. – С. 1613-1620.
6. Жуковский В.И. Сущностный характер произведения изобразительного искусства // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 4. – С. 409-410.
7. Жуковский В. И. Творческий процесс: художник и художественный материал в их искусности, искусственности и искусстве // Философия и культура. 2013. № 4. – С. 510-515. DOI 10.7256/1999-2793.2013.04.9
8. Жуковский В. И. Теория изобразительного искусства: [монография] – СПб: Алетей, 2011. 496 с.: ил.
9. Зедльмайр Х. Утрата середины. М.: Территория будущего, 2008. – 638 с.: ил.
10. Зедльмайр Х. Искусство и истина: о теории и методе истории искусства. М.: Искусствознание, 1999. – 366 с.: ил.
11. Панофский Э. Смысл и толкование изобразительного искусства: ст. по истории искусства. – СПб.: Акад. Проект, 1999. – 393 с.: ил.
12. Современный философский словарь / Под ред. В. Е. Кемерова. – 2-е изд., испр. и доп. – Лондон, Франкфурт-на-Майне, Париж, Люксембург, Москва, Минск: Панпринт, 1998. – 1064 с.
13. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
14. Zhukovskiy W. I. Modern Theory of Visual Art: Regional Project // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. – 2014. – № 8. – P. 1301-1311.