

УДК 7.01

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МАСТЕРА И ХУДОЖЕСТВЕННОГО МАТЕРИАЛА: СУЩНОСТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА И АЛГОРИТМ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Жуковский В.И.*Сибирский Федеральный университет, Красноярск, e-mail: jln@kraslib.ru*

В статье исследуется алгоритм творческого процесса: взаимодействие мастера и материала искусства. Автор рассматривает понятия «отношение» и «игра», определяет онтологический статус игры и отношения как нематериальное бытие; анализирует «искусственность», «искусность», «искус» художника и художественного материала в период их игры-отношения. Игровому взаимодействию художника с художественным материалом свойственен «анимизм» – ритуально-игровое «приписывание» неодушевленным предметам сверхъестественных душевных свойств. Автор утверждает, что овеществленное произведение, будучи плодом отношения мастера и художественного материала, в запечатленном виде представляет собой интеграл свойств конечного и бесконечного полюсов взаимодействия. А художник (мастер), 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: произведение искусства, художник, мастер, художественный материал, игра, отношение, творческий диалог, анимизм, искусственность, искусность, искус мастера и художественного материала

INTERACTION OF THE MASTER AND ART MATERIAL: ESSENCE OF ART CREATIVITY AND ALGORITHM OF CREATIVE PROCESS

Zhukovskiy V.I.*Siberian Federal university, Krasnoyarsk, e-mail: jln@kraslib.ru*

In the article the algorithm of the creative process: interaction masters and art material. The author investigates the concepts of «interaction» and «playing», defines the ontological status of playing and interaction as nonmaterial existence, and analyses the «artificiality», «finesse» and «ordeal» of an artist and a material of art in the period of playing interaction. 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 author asserts objectified work of art as a result of interaction between the artist and the material to be an integral of features of finite and infinite poles of interaction. And the artist (master) 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: work of art, artist, master, material of art, play, interaction, creative dialogue, animism, artificiality, ingenuity, and master ordeal artistic material

Создание художественных произведений традиционно представляется как процесс, в течение которого зародившаяся идея в голове мастера (художник) находит свое воплощение и осваивается им в процессе творчества. Творческий процесс условно можно разделить на три этапа: зарождение замысла произведения искусства, его материальное исполнение и функционирование произведения как предмета эстетического восприятия. Но цель и ценность диалога художника с художественным материалом не связана напрямую с изображением замысла; художественная идея рождается именно в процессе взаимодействия мастера и материала искусства.

Художник в процессе творчества с помощью визуального мышления с его способностью наглядного усмотрения сущности воплощает идею в целостную форму, и в результате творческой активности происходит создание культурных ценностей [3, С. 94-102].

Для зарождения и развития любого творения искусства необходимы два «родителя». Если «отцом» произведения является художник, то его «мать» – это художественный материал, представленный в форме таких особенных вещей окружающего мира, которые обладают потенцией союза единичного и всеобщего.

Художник и художественный материал в процессе общего взаимодействия обладают специфической целью и ценностью [2, С. 77-78].

Примером может служить процесс взаимодействия художника и карандаша (графита), который является материалом искусства. Этот процесс взаимодействия будет творческим в том случае, если связь художника и карандаша (графита) в границе пересечения друг с другом изменит себя на отношение. Знаковым выражением отношения становится след граффити, оставленный на бумаге, вместе с тем, – это внешняя запись совместного эффекта отношения,

которое произошло между художником и графитом (карандашом). Но между разными («своим» и «иным») может только тогда возникнуть отношение, когда их можно совместить, связать таким образом, чтобы между «своим» и «иным» появилась общая граница, в пределах которой они становятся лишенными отдельного бытия, утрачивают возможность быть одновременно «связанными» и находиться в «отношении». Чтобы понять, есть ли разность между граффити как формой результата связи художника и графита, и граффити как формой результата отношения художника и графита, следует сравнить понятия «отношение» и «игра», поскольку им обоим свойственна релятивность существования («самостояние» нового качества при «отношении» обусловлено взаимоотношенностью сторон и их отрицательным единством; «самостояние» нового качества при «игре» обусловлено «признанностью», «положенностью» и «представленностью» играющих партнеров).

Согласно мнению Йохана Хейзинга онтологический статус игры и отношения – это нематериальное бытие, «вместе с признанием игры, хотим мы того или нет, следует признать и дух» [6, С. 23]. Понятием «отношение» еще Аристотель обозначил «род бытия», а особенностью бытия, по утверждению Г.В. Лейбница, является то, что – оно идеально. Игра же, по мнению немецкого философа Х.-Г. Гадамера, не может существовать в «одиночку», «другой» не обязательно должен в ней участвовать, но всегда должно наличествовать нечто, с чем играющий ведет игру и что отвечает встречным ходом на ход игрока» [1, С. 151].

Отметим, что если отношение раскрывается как стремление сторон преодолеть рамки собственных границ, выразить себя «через другое», то игра – это совершение партнерами обоюдных движений (действий) [1, С. 149]. Кроме того, партнеры игры и стороны отношения свои действия совершают не хаотично, а по определенным правилам. С точки зрения Гегеля для правильности протекания отношения существуют правила «признанности», «положенности» и «представленности», которые необходимы для процесса рефлексии, связанных друг с другом этапов, в результате которых появляется новое качество. А особенность игрового движения заключается в том, что игра сама устанавливает порядок, свои правила, которые не подлежат сомнению, они бесспорны и обязательны.

Французский живописец и график Анри Матисс, подвергая анализу свою работу с материалом искусства, отмечал, что его ведет внутренняя интуиция правил руки

и карандаша, которым он доверяет больше, нежели модели; а модель в этот момент имеет для художника не больше значения, чем слабый огонек в ночи; добравшись до этого огонька, мастер уже видит другой и направляется к нему, заново отыскивая дорогу, доверяя при этом интуиции правоты своего движения. Художник утверждает, что «путь этот столь интересен, что, может быть он – то, что есть в процессе творческого рисования самое привлекательное...» [4, С. 30]. Интересно, что Матисс, вовсе не желая свой диалог с материалом искусства называть игрою, отмечал нечто подобное в процессе рождения своего произведения, отмечая, что во время его работы с карандашом над рисунком любой заданный ему вопрос заставляет выйти из другого мира [4, С. 31].

Выделим еще одну тенденцию, которая характерна как для отношения, так и для игры: их правила носят сугубо соревновательный характер борьбы, которая связана с риском и настойчивостью, так как изменения, производимые отношением, а также в результате игровых действий меняют не только количество, но и качество соотносимых сторон. Как в случае отношения, так и при игре правила взаимодействия «своего» и «иного» существуют лишь в специфически обособленном пространстве общения «различных».

А понятие «отношение» по смыслу близко словам, обозначающим пространство: основание, место. Новое качество как этап отношения – это и есть особая площадка объединения воедино «своего» и «иного». Одним из главных отличительных признаков игры является ее замкнутость и ограниченность. Перечисленные признаки общности отношения с игрой свидетельствуют о близком родстве этих форм взаимодействия.

Столь пристальное внимание к сравнению признаков игры и отношения необходимо было для того, чтобы можно было рассматривать следующий шаг в творческом процессе создания произведения изобразительного искусства.

Довступления в конкретное и уникальное творческое отношение свойства художника и графита (материала искусства) не определены друг перед другом, не проявлены, они есть абстрактно бесконечное «ничто».

Истинная бесконечность, случающаяся при отношении художника с художественным материалом, имеет в себе определенность, которая в случае творческого отношения художника (графика) и графита «оплотняется» в форму граффити. При механической связи художника с художе-

ственным материалом ничего подобного не происходит, поскольку граффити в этом случае возникает исключительно под принудительным давлением графика на графит, а не в результате их совместного желания про-извести из небытия в присутствие истинную бесконечность.

В любой игре происходит своеобразное раздвоение личности участников на игрока и того, для кого предназначена игра. Не в меньшей степени подобное раздвоение характерно и для отношения, т.к. «отношение» есть единство отношения с другим и отношения с собой» [6, С. 37]. Сказанное позволяет представить игровой диалог художника с графитом в виде игры-отношения (творческого взаимодействия), когда графит может выступать как нечто «масочно-очеловеченное», т.е. когда неодушевленное «нечто» становится одушевленным «некто».

Кроме того, следует отметить, что творческому диалогу (игре-отношению) мастера и художественного материала присущ «анимизм» – «приписывание» неодушевленным предметам сверхъестественных душевных свойств: граниту и мрамору – разные характеры, цветовым соединениям художественного произведения – живость, холстам – «норовисто-неуживчивую» душу или покладисто-спокойный характер. Таким образом, анимизм является постоянным элементом творческого отношения творца и художественного материала. В результате игрового отношения художника и материала происходит взаимное растворение свойств каждого друг в друге, с постепенной потерей качественного различия игровых партнеров; появляется произведение искусства в качестве своего рода кентавра – «материало-художника» (не живой живой).

Выделим еще одну тенденцию, которая характерна для художника и материала искусства в период игры-отношения (творческого диалога) – это отличительные свойства творческого процесса – «искусность» (умелость, мастерство создателя произведений искусства); «искусственность» (особенная духовно-материальная деятельность), «искус» (соблазн, который удерживает творца в сфере творчества на протяжении жизни) [3, С. 112-120].

Творческий диалог художника и художественного материала, «родителей» произведения искусства, целесообразно исследовать сквозь призму уникальности их «искусственности», «искусности» и «искуса».

«Искусственность» художника в период игры-отношения с художественным материалом – это:

– «искусственность» всемерной охваченности творческим даром в качестве

призыва собственного «Ид» к погружению в про-изведение произведения для соития с «ИД» Абсолюта (роль «героя» в художественной игре, должного расконечить конечное) или в качестве призыва «ИД» Абсолюта к «Ид» художника овеществить его нисхождение и «огранивание» путем про-изведения произведения (роль «пророка» в художественной игре, должно «оконечить» бесконечное);

– «искусственность» положения «ничто» перед началом творческого диалога и кристаллизация личностных свойств «нечто» в процессе собственно игры.

– «искусственность» сакрализации игровой площадки художественного отношения с материалом искусства и инструментов, помогающих процессу про-изведения произведения;

– «искусственность» игровой маски художника, то есть «не естественная» «раздвоенность» мастера в период творческого отношения на некоего себя «сакрального», который «в игре», и некоего себя «профанного», который «вне игры».

– «искусственность» «качельного» состояния Творца и твари; в процессе творческого взаимодействия художник, совершая свой игровой ход, выступает в качестве своеобразного Творца, тогда как, принимая ответный ход оппонента, он выступает в качестве некоей твари;

– «искусственность» «анимизации» художником художественного материала на игровой площадке их творческого взаимодействия с превращением субъект-объектного отношения в отношение субъект-субъектное;

– «искусственность» приобретения в процессе художественной игры все большего и большего количества партнерских свойств и отдача партнеру отношения все большей и большей части собственного качества до предела меры самосохранения.

«Искусность» художника в период игры-отношения с художественным материалом – это:

– мастерство быть одновременно «в игре» и «вне игры»;

– мастерство находиться в процессе игры с материалом; умение подготовиться к игре и отдать ей все свои душевные и физические силы;

– мастерство доверять в процессе игры-отношения своей интуиции и разуму, в то же время «слушая» и «слыша» желания партнера игры;

– искусность» выработки уникальных правил (стратегии и тактики) для каждого конкретного взаимодействия с художественным материалом;

– мастерство быть в игре то Творцом, то тварью, то Демиургом, то рабом;

– мастерство одержать победу в игре, знаменем которой является совершенное про-изведение произведения;

– мастерство, строя произведение, одновременно кристаллизовать и растворять самого себя, то погружаясь в игру, а то выходя к ее границам;

«Искус» художника в период игры-отношения с художественным материалом:

– соблазн добиться совокупления «Ид» с «ИД»;

– соблазн игры в качестве выпадения из мира обыденности в сакральный мир произведения произведения;

– соблазн испытать счастье «искусственности» творящего Творца (синдром Демиурга);

– соблазн сыграть и выиграть, победив игрового оппонента при про-изведении произведения,

– соблазн освоения игровых ролей «пророка» и «героя» в процессе творческого диалога с художественным материалом,

– соблазн обретения статуса «искусника» художественной игры;

– соблазн обнаружить грань «обесконечивания» конечного и «оконечивания» бесконечного.

«Искусственность» художественного материала в период игры-отношения с художником- это:

– «искусственность» положения «ничто» перед началом творческого диалога и кристаллизация свойств «нечто» в процессе собственно игры;

– «искусственность» пребывания на игровой площадке художественного отношения в качестве «объекта» и в качестве «субъекта» творческого диалога с художником;

– «искусственность» роли под названием «игрок»;

– «искусственность» роли, именуемой «репрезентант Абсолюта»;

– «искусственность» положения художественного материала в качестве пространства вещественной фиксации игровых ходов обоих оппонентов творческого отношения;

– «искусственность» приобретения в процессе художественной игры все большего количества партнерских свойств и отдача партнеру отношения все большей части собственного качества до предела меры самосохранения.

«Искусность» художественного материала в период игры-отношения с художником:

– мастерство становиться и быть художественным материалом;

– мастерство существования в пространстве художественного отноше-

ния в качестве игровых масок «ничто», «объект», «субъект», «игрок», «репрезентант Абсолюта»;

– мастерство материального закрепления ходов в игре партнеров, постепенное обретение совершенной «вторичной» чувственности;

– мастерство через собственную вещественность и материальность «оконечивать» бесконечное и «обесконечивать» конечное;

– мастерство одновременно кристаллизовать и растворять самое себя в процессе создания произведения;

«Искус» художественного материала в период игры-отношения с художником- это:

– соблазн проявить собственные свойства, в том числе и «анимические»;

– соблазн выступить игроком в пространстве художественного отношения, став маской;

– соблазн обрести «иную жизнь» в качестве совершенной «вторичной» чувственности;

– соблазн обнаружить грань «обесконечивания» конечного и «оконечивания» бесконечного.

Исследование процесса взаимодействия художника с художественным материалом требует анализа сферы общения участников отношения-игры друг с другом. В процессе игры-отношения художника с художественным материалом материал искусства – это не что иное, как часть Абсолюта, его представитель, знак. Согласно словарному определению, знак – это предмет, который служит замещению, а также представлению другого предмета (свойства или отношения), и используется для переработки, передачи и хранения сообщения. [5, С. 297-299]. Тогда получается, что художник в процессе игры-отношения с художественным материалом вступает в идеальное отношение с Абсолютом через знак материала искусства в качестве глины, камня, краски, графита, религиозного, исторического или бытового сюжета и пр.

Знаки бесконечно разнообразны, и каждый из них в потенции способен репрезентировать в той или иной степени Полноту Бытия. Вместе с тем все множество знаков можно подразделить на два класса – вербальные и иконические знаки. Соответственно, оперирование этими знаками (как в формах практической, так и умственной деятельности) есть не что иное, как вербально-логическое и визуальное мышление – аспект синтетического мышления. В случае творческого отношения мастера (художника) с материалом изобразительного искусства художественный материал выступает иконическим знаком Абсолюта.

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

– игровое взаимодействие художника с художественным материалом необходимо для создания (про-изведения) совместными усилиями игровых партнеров потенциального произведения изобразительного искусства в его вещественности;

– произведение искусства, являясь плодом отношения художника и художественного материала, представляет собой в запечатленном виде интеграл свойств конечного и бесконечного полюсов взаимодействия;

– художник страстно заинтересован в интимном диалоге с художественным материалом; процесс их непосредственного соития, будучи игрой-отношением, с неизбежностью преобразуется в идеальное взаимодействие твари с Творцом через репрезентант создаваемого партнерскими усилиями произведения искусства; недаром художники, прожившие более или менее долгую творческую жизнь, в большинстве случаев свидетельствуют о том, что процесс созидания произведения для них год от года

становится намного интереснее и важнее окончательного результата;

– участвуя в игровом процессе создания идеального отношения с художественным материалом, художник в обязательном порядке исполняет роли и твари, и Творца, получая радостную возможность восстановления (возрождения) всех звеньев репрезентативной системы творения человека.

Список литературы

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. – М.: Прогресс, 1988. – 699 с.
2. Жуковский В.И. Производство искусства: особенности производства и специфика потребления // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2013. – № 4. – С. 76–79.
3. Жуковский, В. И. Теория изобразительного искусства: монография / В.И. Жуковский. – СПб: Алетейя, 2011. – 495 с.
4. Матисс А. Статьи об искусстве. Письма. Переписка. Записи бесед. – М.: Искусство, 1993 – 416 с.
5. 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.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д.В. Сильвестрова – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.