

Жуковский Владимир Ильич

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА КАК ПЛОД ИГРЫ-ОТНОШЕНИЯ ХУДОЖНИКА И ХУДОЖЕСТВЕННОГО МАТЕРИАЛА

В статье рассматривается процесс создания произведения искусства как игра-отношение художника с художественным материалом. Анализируются понятия "отношение" и "игра"; утверждается, что игровому взаимодействию художника с художественным материалом свойственен "анимизм" - ритуально-игровое "приписывание" неодушевленным предметам сверхъестественных душевных свойств. Автор приходит к выводу, что овеществленное произведение, будучи плодом отношения художника и художественного материала, в результате игровых ходов обоих оппонентов художественного отношения постепенно обретает "иную жизнь" в качестве совершенной "вторичной" чувственности.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2016/4-2/11.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 4(66): в 2-х ч. Ч. 2. С. 44-46. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2016/4-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hlist@gramota.net

УДК 130.2:7

Философские науки

В статье рассматривается процесс создания произведения искусства как игра-отношение художника с художественным материалом. Анализируются понятия «отношение» и «игра»; утверждается, что игровому взаимодействию художника с художественным материалом свойственен «анимизм» – ритуально-игровое «приписывание» неодушевленным предметам сверхъестественных душевных свойств. Автор приходит к выводу, что овеянное произведение, будучи плодом отношения художника и художественного материала, в результате игровых ходов обоих оппонентов художественного отношения постепенно обретает «иную жизнь» в качестве совершенной «вторичной» чувственности.

Ключевые слова и фразы: произведение искусства; художник; художественный материал; игра; отношение; творческий диалог; анимизм.

Жуковский Владимир Ильич, д. филос. н., профессор
Сибирский федеральный университет
jln@kraslib.ru

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА КАК ПЛОД ИГРЫ-ОТНОШЕНИЯ ХУДОЖНИКА И ХУДОЖЕСТВЕННОГО МАТЕРИАЛА

Создание (про-изводство, про-изведение) художественных произведений традиционно представляется как процесс, в течение которого зародившаяся идея в голове художника 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 и художественный материал стремятся друг к другу. Их отношение между собой в качестве любовной игры надделено специфической целью и ценностью в процессе общего взаимодействия [5, с. 57-60].

Как пример, рассмотрим процесс взаимодействия художника и карандаша (графита), который является материалом искусства. Можно предположить, что 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. Но граффити – это не только след на бумаге, это внешняя запись совместного эффекта отношения, которое произошло между художником и графитом (карандашом). Прежде чем между разными («своим» и «иным») может возникнуть отношение, их необходимо совместить, связать таким образом, чтобы между «своим» и «иным» появилась общая граница, тогда «свое» и «иное» утрачивают возможность быть одновременно «связанными» и «находиться в отношении».

В этой связи, можно задасться вопросом, – есть ли разность между граффити как формой результата связи художника и графита и граффити как формой результата отношения художника и графита? Для ответа на вопрос следует сравнить понятия «отношение» и «игра», поскольку им обоим свойственна релятивность существования; «самостояние» нового качества при «отношении» обусловлено «взаимоотнесенностью» сторон и их отрицательным единством; самостояние нового качества при «игре» обусловлено «признанностью», «положенностью» и «представленностью» играющих партнеров.

Прежде всего, отметим, что онтологический статус игры и отношения – это нематериальное бытие. Согласно мнению нидерландского исследователя Йохана Хейзинга, признавая игру, необходимо признать и дух. Какова бы ни была сущность игры, она не есть нечто материальное. Присутствие игры оказывается возможным, мыслимым, постижимым только через вторжение духа, который сводит на нет эту безусловную определенность [9, с. 23]. Понятие «отношение» еще Аристотель обозначил как «род бытия», а особенностью бытия, по утверждению Г. В. Лейбница, является то, что – оно идеально. Бытие обладает специфической формой своего существования, его невозможно свести ни к субстанции, ни к акциденции [8, с. 497]. Только если кроме «своего» присутствует «иное», возможны и игра, и отношение. По Гегелю, отношение имеет свое собственное различие в самом себе, оно рефлексия в иное, а его стороны – это самостоятельная устойчивость; устойчивость каждой из сторон точно также имеет свое значение лишь в соотношении с другой стороной, т.к. они надломлены относительно друг друга [2, с. 150].

Если обратиться к игре, то, как утверждает немецкий философ Х.-Г. Гадамер, в «одиночку» игр не бывает, но «другой» не обязательно должен быть ее участником; чтобы игра состоялась, всегда должно присутствовать нечто, что на ход игрока отвечает встречным ходом, с чем участник ведет игру. Например, свободная подвижность мяча, который может как бы сам по себе производить неожиданные движения, может производить впечатление неистребимости игры в мяч [1, с. 151].

Если отношение раскрывается как желание сторон двигаться друг другу навстречу, покинуть рамки собственных границ и выразить себя через «другое», то и игра – это совершение обоюдных действий участников:

для сущностного определения игры главным является движение взад и вперед, поэтому неважно, кто или что будет выполнять это движение. «Игра есть совершение движения как такового» [Там же, с. 149].

Следует отметить, что партнеры игры и стороны отношения свои действия совершают не хаотически, а согласно определенным правилам. Исследуя правильность развития отношения, Гегель обозначил здесь правила «признанности», «положенности» и «представленности», которые требуются для связанных друг с другом этапов процесса рефлексии, следствием которого является новое качество [8, с. 248]. Феномен игрового движения заключается в том, что сама игра устанавливает порядок, и любое отклонение от него вторгается в самобытный характер игры, а значит, мешает игре. В каждой игре существуют свои правила, которые не подлежат никакому сомнению, они бесспорны и обязательны. Мир игры сразу рушится, стоит лишь отойти от правил [9, с. 29-30].

Французский живописец и график Анри Матисс, подвергая анализу свою работу с материалом искусства, отмечал, что путь его карандаша на бумаге напоминает определенным образом движения человека, ищущего в темноте свою дорогу. То есть художник не определяет заранее этот путь, но верит, что он есть. Матисс утверждает, что в процессе творчества он и ведущий, и ведомый. Он доверяется внутренней интуиции правды руки и карандаша, он доверяет им больше, чем модели, которая видится ему как слабо мерцающий огонек в ночи. Дотянувшись до этого огонька, художник заново отыскивает дорогу к другому и, направляясь к нему, по-прежнему доверяет интуиции правоты своего движения. И путь этот столь интересен, по мнению художника, что является самым привлекательным в процессе творческого рисования [7, с. 30]. Интересно, что Матисс, вовсе не желая свой диалог с материалом искусства называть игрою, тем не менее, отметил нечто подобное в своем творческом процессе рождения произведения.

Очевидно, что правила отношения и игры носят характер борьбы, которая связана с настойчивостью и риском, так как в результате игровых действий происходят не только количественные, но и качественные изменения соотносимых сторон. Й. Хейзинга, например, исследуя этимологию слова «игра», пришел к выводу, что в культуре архаического периода понятия игры и борьбы не разделялись [9, с. 55].

Как в случае отношения, так и при игре правила взаимодействия «своего» и «иного» существуют лишь в специфически обособленном пространстве общения «различных». А понятие «отношение» близко понятиям, обозначающим пространство (место, основание): «Отношение или отнесение – перенос кого-то или чего-то из одного места в другое» [3, с. 741].

Новое качество как этап отношения – это и есть особая площадка объединения воедино «своего» и «иного». Йохан Хейзинга считал замкнутость и ограниченность основными отличительными особенностями игры: «Игра разыгрывается в определенных границах места и времени... Некое замкнутое пространство, материальное или идеальное, обособляется, отгораживается от повседневного окружения. Там, внутри, вступает в дело игра, там, внутри, царят ее правила...» [9, с. 28]. Перечисленные признаки общности отношения с игрой свидетельствуют о близком родстве этих форм взаимодействия.

Столь пристальное внимание к сравнению признаков игры и отношения необходимо для того, чтобы можно было рассматривать следующий шаг в творческом процессе создания произведения изобразительного искусства. До вступления в конкретное и уникальное творческое отношение свойства художника и графита (материала искусства) не проявлены друг перед другом и находятся в свернутом потенциально бесконечном бытии инкогнито «ничто». По Гегелю, истинное бесконечное – это прошедшее через отрицание отрицания бесконечное. Истинная бесконечность, случающаяся при отношении художника к художественным материалам, имеет в себе определенность, которая в случае творческого отношения художника (графика) и графита оплотняется в форму граффити. При механической связи художника с художественным 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 произвести из небытия в присутствие истинную бесконечность.

В любой игре происходит своеобразное раздвоение личности партнеров на собственно игрока и того, кому игровую маску демонстрируют в виде чего-то необычного и ненастоящего. По утверждению Й. Хейзинги, ребенок играет в полном самозабвении, спортсмен играет с безмерной серьезностью и с отчаянной отвагой, музыкант уходит в игру, но они осознают, что играют [Там же, с. 37]. Не в меньшей степени подобное раздвоение характерно и для отношения, ибо отношение есть единство отношения с другим и отношения с собой.

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».

Творческий диалог (игра-отношение) художника с материалом искусства обладает свойствами «анимизма» – происходит ритуально-игровое «приписывание» сверхъестественных душевных свойств неодушевленным предметам. 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 характерами, 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, допустим, кадмия или хрома, кобальта или охры, называя одни, «получившиеся», цветные соединения своего художественного произведения живыми, а другие, «не получившиеся», – мертвыми. Он просто и легко отличает «норовисто-неуживчивую» душу холста одного какого-нибудь сорта от покладистого спокойного характера холста другого сорта.

График при творческом отношении со специфическим материалом изящно вскрывает душевные свойства бумаги, картона, сангины, мела, туши, акварели и пр. То есть, во все времена истории искусства анимизм – это один из неизменных компонентов любого творческого взаимодействия художника и художественного материала.

Анимизм – это результат игрового отношения художника и материала; взаимное растворение друг в друге свойств каждого приводит к созданию произведения в качестве своего рода кентавра – «материало-художника» («не живой живой»). Такое максимальное растворение участников творческого взаимодействия и постепенная потеря качественного отличия игровых партнеров – новое свойство мастера и художественного материала.

Исследование процесса взаимодействия художника с художественным материалом требует анализа сферы общения участников отношения-игры друг с другом. В процессе отношения-игры художника с художественным материалом материал искусства – это не что иное, как часть Абсолюта, его представитель, знак. Согласно словарному определению, знаком является предмет, явление, служащие представителем другого предмета, явления, процесса, свойства или отношения [8, 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.

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

- игровое взаимодействие художника с художественным материалом необходимо для создания совместными усилиями игровых партнеров произведения искусства, доступного органам чувств;
- художник страстно заинтересован в интимном диалоге-отношении с художественным материалом. Недаром художники, прожившие 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;
- произведение искусства, являясь плодом отношения художника и художественного материала, в результате игровых ходов обоих оппонентов художественного отношения постепенно обретает «иную жизнь» в качестве совершенной «вторичной» чувственности.

Список литературы

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. 699 с.
2. Гегель Г. В. Ф. Наука логики: в 3-х т. М.: Мысль, 1971. Т. 2. 248 с.
3. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4-х т. М., 1978. Т. 2. 779 с.
4. Жуковский В. И. Визуальное мышление художника и зримая сущность произведения искусства // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2015. № 7 (57). Ч. 2. С. 70-72.
5. Жуковский В. И. Игровой характер творческого отношения художника с материалом искусства // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 6. Ч. 2. С. 57-60.
6. Жуковский В. И. Создание художественных произведений: особенности процесса производства // Философия и культура. 2015. № 7. С. 1086-1095. DOI: 10.7256/1999-2793.2015.7.14692.
7. Матисс А. Статьи об искусстве. Письма. Переписка. Записи бесед. М.: Искусство, 1993. 416 с.
8. Современный философский словарь / под ред. В. Е. Кемеров. 3-е изд., испр. и доп. М.: Академический Проект, 2004. 864 с.
9. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
10. Zhukovskiy W. I. Modern Theory of Visual Art: Regional Project // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. 2014. № 8. P. 1301-1311.
11. Zhukovsky V., Pivovarov D. Artistic Creativity and Visual Thinking // European Journal of Natural History. 2014. № 1. P. 48-52.

A WORK OF ART AS A PRODUCT OF GAME-RELATION OF AN ARTIST AND ARTISTIC MATERIAL

Zhukovskii Vladimir P'ich, Doctor in Philosophy, Professor
Siberian Federal University
jln@kraslib.ru

The article examines the process of an artwork creation as game-relation of an artist with artistic material. The author analyzes the conceptions “relation” and “game” and argues that game interaction of an artist with artistic material is characterized by “animism” – the ritual “attribution” of supernatural mental features to inanimate objects. The researcher concludes that a materialized artwork, being a product of relation of an artist and artistic material, due to the game processes of both opponents of artistic attitude gradually acquires “another life” as perfect “secondary” sensuality.

Key words and phrases: work of art; artist; artistic material; game; relation; creative dialogue; animism.