

# ФИЛОСОФИЯ И ИСКУССТВО

---

В.И. Жуковский

## СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ: ОСОБЕННОСТИ ПРОЦЕССА ПРОИЗВОДСТВА

---

**Аннотация.** Предметом исследования является процесс создания произведения искусства как игровое взаимодействие художника с художественным материалом. Обращение к этой проблеме – попытка отыскать эффективные методологические средства исследования художественных идей, опредмеченных в произведении изобразительного 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. Утверждается, что игровому взаимодействию художника с художественным материалом свойственен «анимизм» ритуально-игровое «приписывание» неодушевлённым предметам сверхъестественных душевных свойств. Предмет исследования потребовал философского анализа комплекса взаимосвязанных проблем. Среди них – проблема идеального, природа языка, визуальное мышление, смысложизненные фазы мироотношения индивида. Научная новизна исследования связана с тем, что творческий диалог (игра-отношение) художника с материалом искусства рассматривается сквозь призму языкового общения и схемы действий – операций, обусловленных как особенностями материала, так и художественной «искусностью» владения «субъект-языком». Автор приходит к выводу, что овеянное произведение, будучи плодом отношения художника и художественного материала, в запечатлённом виде представляет собой интеграл свойств конечного и бесконечного полюсов взаимодействия. А 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:** произведение искусства, художник, художественный материал, игра, отношение, творческий диалог, язык, операция, анимизм, проблема идеального.

**Review.** The process of creating an artwork as a playing interaction between an artist and art material is the subject of the current research. Appealing to this problem is an attempt to find effective methods of investigation of artistic ideas objectified in the work of fine arts. 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 art material in the course 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 chosen theme required the philosophical analysis of the range of connected problems which include: the problem of the ideal, language nature, visual thinking, and life meaning phases of an individual attitude to the world. The scientific novelty of the research is caused by the fact that the creative dialogue (playing interaction) is studied through the language communication process and the scheme of acting that is an operation determined by both the peculiarities of the material and the “finesse” of the artist being the master of the language of the subject. The author concludes that 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. Thus, 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:** language, creative dialogue, interaction, play, art material, material of art, artist, artwork, work of art, operation, animism, the problem of the ideal.

**С**оздание (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, создавая произведение, порождает своей деятельностью новый чувственный мир. В процессе творчества с помощью визуального мышления с его способностью наглядного усмотрения сущности идея художника воплощается в целостную форму, а продукт творческой активности становится культурной ценностью [1, с. 94-102].

Для зарождения и развития любого творчества 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 не могут друг без друга. Их отношение между собой в качестве любовной игры наделено специфической целью и ценностью в процессе общего взаимодействия [2, с. 77-78].

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, в пределах которой они становятся лишенными отдельного, обособленного друг от друга бытия. В этих услови-

ях «свое» и «иное» утрачивают возможность быть одновременно «связанными» и «находиться в отношении».

В этой связи, можно задаться 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 взаимоотношенностью 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 «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» [3, с. 23]. Понятием «отношение» еще Аристотель обозначил «род бытия», а особенностью бытия, по утверждению Г. В. Лейбница, является то, что – оно идеально, т.к. отношение невозможно свести ни к субстанции, ни к акциденции, и оно имеет очень специфическую форму своего существования.

И отношение, и игра возможны только в том случае, если кроме «своего» – налицо «иное». «Отношение имеет стороны, т.к. так как оно рефлексия в иное; таким образом оно имеет свое собственное различие в самом себе, и стороны его – это самостоятельная устойчивость, т.к. они в своей безразличной разности друг относительно друга надломлены в самих себе, так что устойчивость каждой из них точно также имеет свое значение лишь в соотношении с другой стороной» [4, с. 150]. В процессе общего взаимодействия, сторонами которого выступают художник и графит, имеет силу бинарное отношение.

Если обратиться к игре, то, по мнению немецкого философа Х.-Г. Гадамера, «игр в «одиночку» вообще не бывает: чтобы игра состоялась, «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. Например, неистребимость игры в мяч основана на свободной и всесторонней подвижности мяча, который способен как бы сам по себе совершать неожиданные движения» [5, с. 151].

Если отношение раскрывается как стремление сторон навстречу друг другу, как желание выйти за рамки собственных границ и выразить себя через «другое», то и игра – это совершение обоюдных действий партнеров: «Понятие движения взад и вперед настолько центрально для сущностного определения игры, что безразлично, кто или что выполняет это движение... Игра – это совершение движения как такового» [5, с. 149].

Следует отметить, что партнеры игры и стороны отношения свои действия совершают не хаотически, а согласно определенным правилам. Исследуя правильность протекания отношения, Гегель обозначил здесь правила «признанности», «положенности» и «представленности», которые необходимы для органически связанных друг с другом этапов процесса рефлексии, следствием которого является новое качество. А феномен игрового движения заключатся в том, что игра сама устанавливает порядок. «Малейшее отклонение от него мешает игре, вторгается в ее самобытный характер... В каждой игре есть свои правила, которые бесспорны и обязательны, они не подлежат никакому сомнению. Стоит лишь отойти от правил, и мир игры тотчас рушится» [6, с. 29-30].

Французский живописец и график Анри Матисс, подвергая анализу свою работу с материалом искусства, отмечал: «Путь моего карандаша на бумаге подобен в какой-то степени движениям человека, ищущего во тьме свою дорогу. Это значит, что я не определяю заранее этого пути, но верю, что он есть. Я и веду, и ведом. Меня ведет внутренняя интуиция правил моей руки и карандаша, которым я доверяю больше, нежели модели, которую вижу перед собой: в этот момент модель имеет для меня не больше значения, чем слабый огонек в ночи; добравшись до этого огонька, я уже вижу другой, к которому и направляюсь, по-прежнему заново отыскивая к нему дорогу и опять-таки доверяя при этом интуиции правоты моего движения. Путь этот столь интересен, что, может быть он – то, что есть в процессе творческого рисования самое привлекательное...» [7, с. 30]. Интересно, что Матисс, вовсе не желая свой диалог с материалом искусства называть игрою, тем не менее, отметил нечто подобное в творческом процессе рождения произведения: «Если во время моей работы с каран-

дашом над рисунком по вдохновению моя модель спросит: «Который час?» – и я прислушаюсь к этим словам, все испорчено, рисунок погиб.... В этом вопросе «Который час?» есть нечто, что заставляет меня выйти из другого мира» [7, с. 31].

Очевидно, что правила отношения и игры носят сугубо соревновательный характер борьбы, которая связана с настойчивостью и риском, так как изменения, производимые отношением, а также в результате игровых действий касаются не только количества, но и качества соотносимых сторон. Й. Хейзинга, например, исследуя этимологию слова «игра» пришел к выводу, что в культуре архаического периода понятия игры и борьбы не разделялись: «Представление о состязании, вызове, опасности подводят нас вплотную к понятию игры. Игра и опасность, переменный шанс, рискованное предприятие – все это примыкает друг к другу».

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 по смыслу к словам, которые обозначают пространство (место, основание): «Отношение или отнесение – перенос кого-то или чего-то из одного места в другое» [8, с. 741]. Новое качество как этап отношения – это и есть особая площадка объединения воедино «своего» и «иного». Йохан Хейзинга, исследуя феномен игры, одним из ее главных отличительных признаков считал замкнутость и ограниченность: «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....». Перечисленные признаки общности отношения с игрой свидетельствуют о близком родстве этих форм взаимодействия. Но подобное осознание приходит только к тем, кто готов в отношении художника и материала искусства признать нечто большее, нежели просто труд по овеществлению замысла.

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». Каждый из участников при выходе на игровую площадку творческого отношения суть пустая абстракция для другого. Оба есть «ничто» как Абсолют в себе. Абстрактно бесконечное «ничто», эмануруя из сферы неограниченности и безусловности в сферу «нечто» как условное бытие, отрицает себя определенностью. Однако это «нечто» конечное, проявив потенциальную абсолютность «ничто», имеет свое бытие не в себе самом, а находит то, что оно есть, в другом, и это другое есть бесконечное. По Гегелю, конечное – то, что свою истину имеет в бесконечном; но бесконечное есть не оно само, а его противоположность, бесконечное как отрицание конечностей и выход в новую бесконечность и безусловность. Тогда одно отрицание есть конечное, а другое (отрицание отрицания) – бесконечное. Истинная же бесконечность предстает как единство обоих.

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 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 про-извести 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, ребёнок играет в полном самозабвении, но он знает, что он играет; спортсмен играет с безмерной серьёзностью и с отчаянной отвагой, но также знает, что он играет; музыкант уходит в игру, но осознаёт, что играет. 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».

Творческому диалогу (игре-отношению) 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 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» цветовые соединения своего художественного произведения живыми, а другие «не получившиеся» мертвыми. Он просто и легко отличает «норовисто-неуживчивую» душу холста одного какого-нибудь сорта от покладисто-спокойного характера холста другого сорта.

График при творческом отношении со специфическим материалом 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 как результат игрового отношения художника и материала, взаимного растворения свойств каждого друг в друге, приводит к созданию (про-изведению) произведения в качестве своего рода кентавра – «материало-художника» («не живой живой»). Определённым свойством мастера и художественного материала становится максимальное растворение сторон взаимодействия в новом качестве «материало-художника» с постепенной потерей качественного различия игровых оппонентов.

Обратимся к отличительным свойствам художника и материала искусства в период игры-отношения (творческого диалога) – это «искусность» (умелость, мастерство создателя произведений искусства); «искусственность» (особенная духовно-материальная деятельность в границах определенной профессиональной сферы); «искус» (соблазн, что удерживает на протяжении жизни производителя художественных творений в границах его профессии), можно проследить особенности [9, с. 510-515].

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:*

- «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, должно 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 отношении 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:*

- 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 «слушать» и «слышать» желания партнера игры, доверяя при отношении одновременно своей интуиции и разуму.
- мастерство подчиняться игровому процессу и подчинять его себе; «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 про-изведение, 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:*

- «искусственность» положения «ничто» перед началом творческого диалога и кристаллизация свойств «нечто» в процессе собственно игры.
- «искусственность» пребывания на игровой площадке художественного отношения и 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 отношения в качестве игровых масок «ничто», «объект», «субъект», «игрок», «репрезентант Абсолюта».
- мастерство материального закрепления игровых ходов обоих партнеров художественного отношения с постепенным обретением совершенной «вторичной» чувственности.
- мастерство через собственную вещественность и материальность оконечивать бесконечное и обесконечивать конечное.
- мастерство, строя про-изведение, одновременно кристаллизовать и растворять самое себя.

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

- 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 есть предмет, служащий замещению и представлению другого предмета, свойства или отношения» [10, 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 художника с материалом изобразительного искусства художественный материал выступает иконическим знаком Абсолюта.

Каждое «отношение», «диалог», «игра» есть в то же время «общение», используемое как понятие для характеристики взаимодействия между различными системами с помощью таких знаковых средств, как язык: «Язык есть знаковая система, посредством которой осуществляется общение на самых разных уровнях, включая мышление, хранение, переработку и передачу информации, сообщения. Язык – это систематизированная совокупность правил, необходимых для коммуникации» [10, с. 1058-1060]. Выходит, что площадка игрового диалога художника с художественным материалом в то же самое время является пространством языка как атрибутивной формы существования процесса идеального отношения.

Художественный язык, на котором мастер-искусник собирается общаться, взаимодействовать, играть с материалом, принципиально отличается от языка Абсолюта и его знакового представителя в форме художественного материала. Поэтому недостаточно говорить о языке художника и художественного материала вообще, не дифференцируя эту реальность. В данном случае язык художественного материала корректно представить как «объект-язык», а язык художника – как «субъект-язык».

«Субъект-язык» – это знаковая форма проявления, субъективирования языковой среды художественной традиции, направленная на поиски путей проникновения средствами изобразительного искусства в знаковую реальность «объект-языка». Художник, владеющий «субъект-языком», выступает в качестве носителя того или иного уровня «искусности» освоения оружия системы иконических знаков своей профессии, интегрируя при этом

выработанное традицией мастерство манипулирования художественными знаками с личностно инновационным талантом и умением.

Художник, пытаясь вступить в общение с художественным материалом, совершает свой «субъект-языковой» ход навстречу партнеру игры. Точно также и художественный материал, вступая в игру, совершает свой «объект-языковой» ход навстречу своему оппоненту в ответ на его знаковый и значащий ход. Данные языковые действия-ходы уместно обозначить как «речевые высказывания», где речь – это индивидуальный акт реализации языковой способности.

«Речевое высказывание» – реальная единица языкового общения. «Речь всегда отлита в форму высказывания, принадлежащего определенному речевому субъекту, и вне этой формы существовать не может... Границы каждого конкретного высказывания как единицы речевого общения определяются сменой речевых субъектов, то есть сменой общающихся... Говорящий кончает свое высказывание, чтобы передать слово другому или дать место его активно ответному пониманию... Отношения вопроса – ответа, утверждения – возражения, утверждения – согласия, предложения – принятия, приказания – исполнения и т.п. есть отношения между высказываниями разных речевых субъектов, предполагают других (в отношении говорящего) членов речевого общения» [11, с. 249].

Речевое высказывание» есть знаковый способ действия, посредством которого партнеры игрового отношения «признают» друг друга и «полагают» «свое» в «иное», а «иное» в «свое». Но речевое высказывание как знаковое действие, совершаемое на основе «субъект-языка», разнится от высказывания как знакового действия, совершаемого на основе «объект-языка», ибо собственно языки разные. В пространстве игрового отношения из-за этого возникает проблема понимания художником и художественным материалом друг друга, что запускает процесс познания.

Процесс познания направлен на решение возникшей проблемы, когда методы достижения искомой цели оказываются неэффективными. В проблемной ситуации общения для удовлетворения потребности коммуникации стороны отношения вынуждены преодолевать сопротивление своей противоположности и избегать различия между той технологией поведения, которая оказалась неадекватной при общении партнеров диалога. То есть, в проблемной ситуации возникает

разрыв между необходимостью и возможностью деятельности.

Исходной клеточкой познавательного цикла в проблемной ситуации выступает «операция», представляющая как субстанция наглядного образа – продукта визуального мышления. Слово «операция» близко по значению слову «действие». Разводя понятия, под «действием» пойдем процесс умственного или практического поведения, который подчинен какой-либо цели, сопряжен с нею. Однако сама цель может быть осуществлена разными способами. Вот эти способы или схемы действия и именуются «операциями». Если «действия» соотносятся с целями, то «операции» соотносятся с условиями действия. Допустим, целью художника является окрашивание краской некоей бумажной поверхности. Для достижения цели он должен найти эффективный способ действия. Ведь поверхность бумаги можно окрасить кистью, тряпкой, рукой или при помощи прямого выливания краски из банки на бумагу. Выбранный или самостоятельно изобретенный художником способ действия для осуществления цели и является «операцией». «Операция» есть сердцевина действия при общении художника с материалом искусства, его кристалл, обусловленный как особенностями материала, так и художественной «искусностью» владения «субъект-языком». «Операция» в самом общем плане понимается как способ действия, посредством которого субъект осуществляет практическую или умственную (познавательную) цель, полагая себя в объект и достигая в себе наглядного образа этого объекта. Впрочем, сама категоризация объекта возможна только в том случае, когда сложилась определенная система операций с ним. Овладеть операциями – значит научиться применять знаки языка, которые, снимая в себе содержание, как объекта, так и субъекта, позволяют проникать в ту действительность, которая обозначена этими языковыми знаками. Коль скоро взаимодействие художника и художественного материала на площадке игрового диалога предстает не столько как субъект-объектное, сколько субъект-субъектное отношение, то оба партнера в проблемной ситуации поиска общения вынуждены применять друг относительно друга спектр способов действий в форме «операций».

Каждая «операция», используемая художником и художественным материалом в пространстве языкового взаимодействия, есть единство «операций вообще» и «единичных операций», где

«операция вообще» имеет, прежде всего, технологическое содержание, а «единичная операция» детерминирована конкретными и неповторимыми обстоятельствами действий каждого из партнеров на той или иной стадии языковой игры.

В случае деятельности (игры-отношения) художника «операция вообще» – это выработанные предыдущими поколениями мастеров искусства и закрепленные художественной традицией стереотипы действий с тем или иным материалом, приемы, применяемые относительно независимо от специфических ситуаций процесса конкретного игрового общения, технология действия, имеющая социокультурное содержание. «Операция вообще» унифицирована, легко поддается словесному и графическому обозначению в форме языкового знака, фиксирующего в себе того или иного способа действия.

В случае художественного материала, на игровой площадке языкового общения играющего роль субъекта, «операция вообще» – это родовое и видовое качество данного материала, технологическое содержание, обусловленное групповыми свойствами его образования и стандартами поведения в различных условиях.

«Операция вообще» растворена в совокупности «единичных операций» художественного материала. «Единичная операция» (в противоположность «операции вообще») сама по себе непередаваема другому в общезначимой форме. Удачная «единичная операция» одного какого-либо художника при его отношении с материалом искусства становится достоянием коллектива мастеров-искусников только через посредство «операции вообще».

Раздваиваясь на «операцию вообще» и «единичную операцию», операция порождает познавательные своему характеру рациональные и чувственные образы. Под действием визуального мышления художника они получают качество наглядного образа как визуализированного знания. Визуализированным знанием является непротиворечивое единство чувственного и рационального, установившееся на основе органического единства «единичных операций» и «операций вообще».

При всяком отношении «своего» и «иного» единение различных порождает кооперативный эффект нового качества. В данном случае операционная игра «субъект-языковых» речевых высказываний художника и «объект-языковых» речевых высказываний художественного материала

рано или поздно приводит к созданию обобщенного наглядного образа как эмерджента, то есть внезапно возникшей целостности, необратимой к предшествующим уровням существования исходных элементов. Наглядный образ-эмерджент как результат интеграции «единичных операций» и «операций вообще» речевых высказываний «субъект-языка» художника и «объект-языка» художественного материала возникает вначале из достаточно случайных и несовершенных способов действий партнеров игры-отношения. Но если партнеры художественной игры-диалога настойчивы в стремлении добиться общения и продолжают взаимораскрытие с помощью обновляемых операций, то появляется вероятность возникновения в узле пересечения их схем действий, направленных на освоение друг друга, эмерджента, который насыщен содержанием нового качества, относительно независимым от содержания качеств художника и художественного материала в их самостоятельной отдельности.

Наглядный образ-эмерджент есть «языковой текст» про-изведенного произведения изобразительного искусства, созданный с помощью операционных усилий художника и художественного материала.

«Текст» (лат. *textum* – «ткать», «сплести», «связывать», «строить», «изготавливать») – в данном случае есть то пространство нового качества, что положило в себя и преобразило в себе, переструктурировало «субъект-язык» и «объект-язык» партнеров отношения. Партнеры игры – отношения создали наглядный образ-эмерджент произведения искусства из сплетения совместных операций (как единичных, так и общих). Само же произведение предстает как некое овеществленное подобие сотканного творческой игрой текста; выведение его из несуществования в сферу «вторичной» чувственной явленности становится доступной органам чувств.

Благодаря тексту произведения, созданному совместной деятельностью партнеров художественной игры, сокрытый и сокровенный язык Книги Природы приобретает меру открытости и откровенности.

Таким образом, можно сделать следующие выводы.

Во-первых, игровое взаимодействие художника с художественным материалом необходимо для создания (про-изведения) совместными усилиями игровых партнеров из небытия в существование



произведения в его вещественности, то есть для сотворения потенциального произведения изобразительного искусства в качестве габаритного предмета, доступного органам чувств.

Во-вторых, овеществлённое произведение, будучи плодом отношения художника и художественного материала, в запечатленном виде представляет интеграл свойств конечного и бесконечного полюсов взаимодействия.

В-третьих, 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 произ-

ведения для них год от года становится намного интереснее и важнее окончательного результата.

В-четвертых, 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.

В пятых, произведение искусства – это создание языкового текста. Текст каждого произведения, сплетённый в процессе отношения-игры художника с художественным материалом, в той или иной степени есть овеществлённый текст Книги Откровения, через который, после соответствующего развеществления, Абсолют получает возможность оконечить себя перед людьми, а человек, напротив, обретает способность выйти за пределы собственной конечности.

### Список литературы:

1. Жуковский В.И. Теория изобразительного искусства. СПб.: Алетейя, 2011. 495 с.
2. Жуковский В.И. Произведение искусства: особенности производства и специфика потребления // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2013. № 4. С. 76-79.
3. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д.В. Сильвестрова. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
4. Гегель Г.В.Ф. Наука логики: в 3 т. М.: Мысль, 1971. Т. 2.
5. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. 699 с.
6. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер. с гол. Д.В. Сильвестрова. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
7. Матисс А. Статьи об искусстве. Письма. Переписка. Записи бесед. М.: Искусство, 1993. 416 с.
8. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. М., 1978. Т. 2.
9. 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).
10. 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.
11. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. 423 с.
12. Вельфлин Г. Основные понятия истории искусств: проблема эволюции стиля в новом искусстве / Пер. с нем. А.А. Франковского. М.: В. Шевчук, 2009. 289 с.
13. Гераимчук И.М. Теория творческого процесса. Киев: Эдельвейс, 2012. 269 с.
14. Дубровский Д.И. Проблема идеального. М.: Канон+, 2002. 366 с.
15. Жуковский В.И. Игровой характер творческого отношения художника с материалом искусства // Современные проблемы науки и образования. 2009. № 6, ч. 2. С. 57-60.
16. Жуковский В.И., Пивоваров Д.В. Интеллектуальная визуализация сущности. Красноярск: КрГУ, 1998. 222 с.
17. Зинченко В.П. Сознание и творческий акт. М.: Языки славянских культур, 2010. 588 с.
18. Образовательная функция художественной культуры / В.И. Жуковский [и др.]. Красноярск: СФУ, 2013. 222 с.

### References (transliteration):

1. Zhukovskii V.I. Teoriya izobrazitel'nogo iskusstva. SPb.: Aleteiya, 2011. 495 s.
2. Zhukovskii V.I. Proizvedenie iskusstva: osobennosti proizvodstva i spetsifika potrebleniya // Mezhdunarodnyi zhurnal prikladnykh i fundamental'nykh issledovaniy. 2013. № 4. S. 76-79.
3. Kheizinga I. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury / Per. s gol. D.V. Sil'vestrova. M.: Progress-Traditsiya, 1997. 416 s.
4. Gegel' G.V.F. Nauka logiki: v 3 t. M.: Mysl', 1971. T. 2.
5. Gadamer Kh.-G. Istina i metod. M.: Progress, 1988. 699 s.
6. Kheizinga I. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury / Per. s gol. D.V. Sil'vestrova. M.: Progress-Traditsiya, 1997. 416 s.

7. Matiss A. Stat'i ob iskusstve. Pis'ma. Peregiska. Zapisi besed. M.: Iskusstvo, 1993. 416 s.
8. Dal' V.I. Tolkovyi slovar' zhivogo velikorusskogo yazyka: v 4 t. M., 1978. T. 2.
9. Zhukovskii V.I. Tvorcheskii protsess: khudozhnik i khudozhestvennyi material v ikh iskusnosti, iskusstvennosti i iskuse // *Filosofiya i kul'tura*. 2013. № 4. S. 510-515. (DOI 10.7256/1999-2793.2013.04.9).
10. *Sovremennyi filosofskii slovar'* / Pod red. V.E. Kemerova. 2-e izd., ispr. i dop. London, Frankfurt-na-Maine, Parizh, Lyuksemburg, Moskva, Minsk: Panprint, 1998. 1064 s.
11. Bakhtin M.M. *Estetika slovesnogo tvorchestva*. M.: Iskusstvo, 1979. 423 s.
12. Vel'flin G. *Osnovnye ponyatiya istorii iskusstv: problema evolyutsii stilya v novom iskusstve* / Per. s nem. A.A. Frankovskogo. M.: V. Shevchuk, 2009. 289 s.
13. Geraimchuk I.M. *Teoriya tvorcheskogo protsessa*. Kiev: Edel'veis, 2012. 269 s.
14. Dubrovskii D.I. *Problema ideal'nogo*. M.: Kanon+, 2002. 366 s.
15. Zhukovskii V.I. *Igrovoi kharakter tvorcheskogo otnosheniya khudozhnika s materialom iskusstva* // *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya*. 2009. № 6, ch. 2. S. 57-60.
16. Zhukovskii V.I., Pivovarov D.V. *Intellektual'naya vizualizatsiya sushchnosti*. Krasnoyarsk: KrGU, 1998. 222 s.
17. Zinchenko V.P. *Soznanie i tvorcheskii akt*. M.: Yazyki slavyanskikh kul'tur, 2010. 588 s.
18. *Obrazovatel'naya funktsiya khudozhestvennoi kul'tury: monografiya* / V.I. Zhukovskii [i dr.]. Krasnoyarsk: SFU, 2013. 222 s.