

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

Зелёнкина А.С. — Декоративно-прикладное искусство: игра человека творящего // Философия и культура. – 2023. – № 9. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.9.43931 EDN: WAACGX URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=43931

Декоративно-прикладное искусство: игра человека творящего

Зелёнкина Алёна Сергеевна

заведующий кабинетом философии культуры и культурологии, СГУ имени Н.Г. Чернышевского

410012, Россия, Саратовская область, г. Саратов, ул. Вольская, 10А

✉ grinzals@yandex.ru



[Статья из рубрики "Философия и искусство"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2023.9.43931

EDN:

WAACGX

Дата направления статьи в редакцию:

29-08-2023

Дата публикации:

05-09-2023

Аннотация: Статья посвящена анализу понятия игры и её присутствия в творческой деятельности. Игровой процесс представлен, как важная часть человеческой жизни. Присутствие обоих элементов в работе человека формирует его как "творческое" и "творящее" существо. Вводимые характеристики анализируются с точки зрения исторического контекста, где понятия человека творящего и человека играющего приравняются друг к другу. Их сходство устанавливается на основе описания признаков игры, выявленных в начале XX в. Игра и искусство рассматриваются отвлеченно от конкретного культурного фона, как организующие человека функции сохраняющие абстрактный характер. Выделенные в статье признаки игры приводятся как доказательства того, что пластическое искусство хранит ее в своей основе также, как и музыкальное искусство. Их деление в рамках культа и мифа привело к возникновению вопроса наличия игры в искусстве. Решение поставленного вопроса лежит в области роли участника игры. Анализ с точки зрения ролей «творца» и «наблюдателя» позволяют раскрыть заблуждения относительно прикладного искусства и

его игровой функции. Полученные выводы показали, что позиция «наблюдателя» не всегда позволяет увидеть целостную картину относительно процесса пластического творчества. За счет скрытости большей части деятельности во внутреннем мире художника, наблюдателю не удастся усмотреть в механической работе игрового процесса. На этом основании им делается вывод о недостаточности пластического искусства. Анализ с позиции человека творящего, напротив, указывает на полное соответствие прикладных видов искусства игровому процессу. На этом основании указывается, что игра не только абстрактное понятие, характеризующее жизнь человека, но и основная составляющая любого творческого процесса.

Ключевые слова:

культура, творчество, искусство, игра, человек творящий, человек творческий, человек играющий, пластическое искусство, признак игры, материал

Творчество один из основных видов деятельности человека в XXI веке. Отвлеченный от тяжелого труда, благодаря развитию науки и техники он получил разнообразие материалов и свободное время, недоступные большинству людей в прошлые века. Появился и ряд профессий, одним из основных требований которых является творческий подход к решению поставленной задачи. Наиболее ярко это требование проявляется в сферах рекламы, бизнес-проектов, PR-менеджмента и дизайна, но имея возможность выбора деятельности, часть людей уходят с официальной работы для развития творческих навыков и продвижения своих работ.

Декоративно-прикладное искусство давно является способом самообеспечения человека, но, так называемое, «кустарное производство» не является чем-то новым. Данный вид деятельности уже несколько веков способствовал выживанию человека, например крестьянину проживающему в условиях рискованного земледелия и в неурожайные годы [\[1, с. 22\]](#). До XIX века предметы изготавливали для прямого использования в быту или на продажу. Основу производимых предметов (посуды, игрушек и т.п.) составляли природные материалы. В XXI веке этот вид деятельности несет более развлекательный, чем бытовой характер. Материалы для творчества, имеющиеся в свободном доступе, предоставляют возможность попробовать себя в искусстве любому желающему. Эта распространенность обусловлена искусственным заводским производством. Художественное творчество из природных материалов сохраняется среди узкого круга специально обученных мастеров. Одной из проблем, с которой неизбежно сталкивается человек, когда только начинает творческую «карьеру», является проблема сбыта. Для ее решения, до XIX века существовал только один выход – продажа на ярмарке. В XXI веке основным способом продвижения работ стали социальные сети, но также для мастеров декоративно-прикладного искусства регулярно проводят мероприятия (фестивали, конкурсы, ярмарки и т. п.). Они способствуют знакомствам авторов, обмену опытом и сбыту готовых изделий. Продвижение творческих работ в сети интернет способствует увеличению аудитории, а проводимые художниками мастер-классы выполняют еще и педагогическую функцию. Свободная форма общения автора притягивает внимание, а визуально подкрепленная информация изготовления предмета предоставляет поэтапный план работы с инструментами и материалом. Заинтересованность людей в подобном виде досуга можно проследить по количеству просмотров видео-уроков и заданным в комментариях уточняющим вопросам. Таким образом, с практической точки зрения, творчество представляет собой вид

деятельности, в котором человек получает духовную реализацию как художник, и опосредованно, как педагог.

Особую значимость творчества в жизни человека подчеркивает Вера Ильинична Самохвалова. По ее словам «пренебрежение к вопросам творчества и в целом к проблеме культуры может обернуться в обществе усилением нездоровых тенденций в сфере психологии разочарованием и снижением культурного уровня людей» [2, с. 203]. Нездоровые тенденции, о которых упоминает автор, прослеживаются в актах вандализма. Извращенное понимание красоты противостоит созидательной деятельности, в ее обычном понимании, и несет деструктивный характер. В действительности, среди молодых людей наблюдается тяготение к актам разрушения и покушение совершается именно на объекты культурного наследия, хранящие в себе стандарты красоты эпохи, в которой были созданы. Стандарты сохраняют свою актуальность для человечества, в этом контексте «вандалы» являются исключением. Понятие вандализма также смешивают с понятием «перформанса», где возникает вопрос о существовании стандартов красоты, границах между «прекрасным» и «ужасным», и, соответственно, подчеркивается абстрактный характер красоты как формы миропредставления. Вера Ильинична описывает два понятия: «человек творческий» и «человек творящий». Первое понятие относится к характеристике особой способности человека – его стремлению к самосовершенствованию и умение видеть новое в давно известном; второе – имеет отношение к практическому аспекту реализации и указывает на функцию человека в обществе (в том числе и на его образ жизни и «понимание своего призвания»). Также эти два понятия можно определить как теоретическое и практическое восприятие процесса. Творческий человек способен объяснить свой замысел, сформировать описание задуманного предмета и его образный чертеж. «Человек творящий» дополняет и реализует данный замысел во всей полноте описания. Совмещая определения понятий выходит, что «человек творческий» – теоретик, основными действиями которого являются поиски ответов на поставленную задачу и формирование путей ее решения, «человек творящий» – изучает составленное теоретическое решение и показывает его на практике. В дополнение, при разговоре о практической реализации «человека творящего», следует отметить его влияние на формирование собственного морального и физического облика, реорганизацию социальных связей и возможности влияния на общий культурный фон в своем окружении.

Областью, в которой сходятся характеристики «творческий» и «творящий», является воображение человека. Оно становится почвой для создания мира, отличного от реального. О нем упоминают многие исследователи, и, к примеру, искусствовед Лилия Николаевна Ратнер говорила в своих лекциях: «Художник разрушает общепринятые нормы сам того не желая, и изображает свое ощущение, возникающее под влиянием внешнего мира» [3, с. 292]. В этом есть схожесть с исследованием игры Йохана Хёйзинга, который подтверждал, что человек всегда пытался создать рядом с собой дополнительную искусственную реальность. Ученые и художники называют ее по-разному, но сходятся на понятиях «внутренний мир» или «внутренняя психическая реальность».

Указанный вымышленный мир представляет собой «территорию» свободную от законов и стереотипов реального мира. Его составляют проекции воспроизводимые художниками не только в статичных произведениях (картинах, скульптурах), произведениях музыкального или поэтического характера, но и подвижных объектах (роботах) или кино и мультипликации. Декоративно-прикладное искусство, в условиях этих проекций,

развивается совместно технологиями и стремится к видоизменению. Благодаря техническому оснащению, современный художник может средствами графики показать продолжительные сюжеты, основанные лишь на его воображении. Развитие графики, художественного мастерства авторов и техники способствует, в том числе, и смешению границ внутренней (виртуальной) и внешней реальностей, и, таким образом мировоззрение и сам «внутренний мир» конкретного автора стал доступен познанию сторонними лицами. 3D и кукольная мультипликация, как результаты художественного прогресса, затрагивают и выставляют на всеобщее обозрение темы, которые волнуют конкретного художника, показывают его стиль мышления и уровень художественного мастерства. Также техническая эволюция, в частности VR-технологии, способствует смешению внутреннего и внешнего мира за счет стремления человека к изображению максимально возможной реалистичной картинке. Данные примеры выходят за пределы материального декоративно-прикладного творчества, но, за счет тесной связи реального мира и виртуального пространства, остаются элементами прикладного искусства.

Проблема «человека творящего» состоит в постоянном поиске новых мотивов, средств и способов деятельности. В его действиях прослеживается игровой мотив. Творчество, в целом, неотделимо от игры как вида деятельности. Сам процесс создания чего-либо может выглядеть как тяжелая монотонная работа и тела и ума, но для художника это в первую очередь возможность воплощения в материале своего внутреннего мира, что происходит в «игре» с материалом. В свою очередь игра без творчества становится скучной и монотонной работой, в ней будет отсутствовать свобода мышления и действия будут иметь лишь механический, бессмысленный характер. Она «странным образом остается в стороне от всех остальных интеллектуальных форм, в которых мы могли бы выразить структуру духовной и общественной жизни» [\[4, с. 19\]](#) писал в своей работе Йохан Хёйзинга. Также он выделил в процессе исследования несколько определений понятию игра и выявил ряд признаков ее наличия в различных областях жизни человека. В книге «Homo ludens: человек играющий» Хёйзинга говорит об игре, как о понятии превышающем физиологическую или физиологически обусловленную психическую потребность, т. е. игра не является чисто биологически обусловленным процессом, но все же относится к сфере бессознательного. Игра, в своей сути, имеет инстинктивное стремление к познанию мира и выделяется на фоне исследования поведения детенышей животных и людей. Впоследствии, рассматривая игровые формы искусства, он подчеркивает интуитивное желание человека к украшению окружающего его пространства. На основе последних высказываний можно свести к родству действия игрового и творческого процессов, но к прямым доказательствам их близкого отношения следует приступить далее при описании и анализе признаков игры.

Выделенные инстинктивные стремления можно перевести в понятия «человек играющий» и «человек творящий». Оба термина обозначают действие. Однако к плодам второго понятия, в историческом развитии общества, отношение неоднозначно. Так, согласно исследованию Йохана Хёйзинга, не все результаты деятельности «человека творящего» (произведения искусств) были равнозначно оценены в архаичном обществе. С точки зрения игрового процесса выделялись музыка, поэзия и танцы. Их ярко выраженная пластика звука и движений ощутимы для любого участника ситуации. К пластическому же изображению имелось иное отношение. За счет отсутствия живого движения, оно, используемое в готовом статичном виде, является лишь атрибутом культа. Иными словами: «в архаической культуре ... произведение искусства почти всегда причастно к сакральному миру, оно несет в себе заряд его могущества ... было бы странно, если бы игровые качества культа не бросали свои лучи на создание и оценку произведений изобразительного искусства» [\[4, с. 237\]](#). Таким образом, на восприятие декоративно-

прикладного искусства человеком в архаическом обществе влияет бытовая принадлежность созданного предмета. Такое творчество становится ремеслом и не является частью игрового процесса потому, что как бы художник не был «охвачен творческой страстью ... его вдохновение ... в работе должно подчиняться искусным навыкам его созидających рук» [\[4, с. 236\]](#), а созданный объект представляет собой только средство для отправления культа. Сам же автор проводя анализ выражает свое несогласие с архаическим воззрением на подобное деление присутствия игрового процесса в искусствах. Изменение отношения к видам искусства и наличию в них игрового мотива связано в первую очередь с разницей привязанности к религии и культам. В целом, исключение пластического искусства здесь можно объяснить его закрытостью от посторонних глаз.

Дальнейший анализ деятельности «человека творящего» стоит проводить через постановку ролей «творца» и «наблюдателя». Для первой роли характерно активное действие относительно воплощения творческого замысла, для второй – пассивное участие в творческом акте и критика. Распределение ролей, с одной стороны, затрудняется по причине строгих расстановок в профессиональных коллективах (например в группах профессиональных музыкантов, актеров, танцоров относительно, наблюдающего за происходящим на сцене зрителя), с другой – имеет место внутри круга единомышленников любителей. Во втором случае художник играет обе роли сразу, и «наблюдатель» имеет возможность включения в процесс созидания, либо только чувственно воспринимает, но все равно принимает участие посредством эмоций. Для мусического искусства эти роли более свободны и их распределение может нести случайный характер. Пластические искусства в данной градации более строги. Круг единомышленников «творца» может сужаться до состава в одного человека, а «наблюдателю», не искушенному в знании техник работы и (особенно) хода мыслей автора, понимание и возможность соучастия в созидательной деятельности стремится к нулю. Следовательно и результатом для последнего будет лишь внешняя форма объекта, а точнее функции и способы его использования.

Искусства, анализируемые через указанные ранее роли, можно также рассмотреть через игровой процесс. «Игра» абстрактное понятие, которое не может быть обосновано никакими рациональными связями «ибо укорененность в рассудке означает, что придел ее – мир человеческий» [\[4, с. 13\]](#), т. е. «мир материальный». Ранее было определено, что игра представляет собой нечто метафизическое. Его неотъемлемую связь с творчеством можно проследить через анализ, посредством выделенных из работ Хёйзинга, признаков игрового процесса. Следует учесть факт внутренней взаимосвязанности указанных признаков.

Первое, что определяет «игру», согласно исследованию автора – свобода действия. Она определяется волеизъявлением творца и принуждением в ней является только необходимость начать «действие». В случае с художником, уровень принуждения расширяется до возможностей, используемого в творчестве, материала, что не отрицает общую свободу к преобразованию изначальной формы вещества. Свобода, как свойство человеческой психологии, зависит от осмысленности действия и исчезает в том случае, когда мышление о возможности конкретной деятельности перерастает в необходимость ее воплощения [\[5, с. 27\]](#). Художник не задумывается о требовании созидательной деятельности, его действие начинает свое существование на уровне бессознательного и производится, практически отдельно от сознания. Таким образом замысел из «мира идей» – внутреннего мира – воплощается сразу в движениях. В понятии свободы

действия кроется такое же немаловажное понятие – простота. Игра за счет своего присутствия на уровне инстинкта не имеет сложности, ее «работа» – приспособление существа в условиях выживания.

Человек творящий в материи, как и творящий «в пространствах эфира» живет двумя реальностями. Внешний мир неотъемлемо связан, для него лично, с его внутренним миром. Это влияет и на уровень напряжения в работе и на зримое отдохновение. При этом как игра, так и творчество обособляют человека от обыденной жизни. Они ограничены местом и временем. Причем, если для мусического искусства и место и время могут иметь свободный характер, то ограничение пространства для прикладных видов равно размерам мастерской (студии). Время для последних ограничить сложно, и это ограничение имеет разные уровни: (1) от начала работы художника до ее окончания; (2) от начала работы с материалом до истления вещества в составе готового «продукта»; (3) промежутки времени используемые мастером для оформления идеи. В то время как мусического искусства время определяется, в большей степени, процессом игры «здесь и сейчас».

Игра несет культур образующую функцию, но также она подвластна культуре. Это отражается на мировоззрении человека в разные эпохи. В.И. Самохвалова отмечала в своей работе: «Культура составляет общий способ человеческого бытия в мире, это особый, человеческий уровень приспособления к миру, порядок утверждения в нем человека в качестве самостоятельного и независимого бытия» [\[6, с. 143\]](#). Обращенность к познанию человеком своей природы и окружающего мира сменяется на желание постижения Бога и сверхъестественного мира. Искомое стремление к познанию представляет собой цикличное явление. Оно, в том числе, отражается на искусствах. Также подвластность культуре отражается на длительности творческого процесса и техниках создания объекта. По мере прохождения времени, смене руководящего проектом лица, его подмастерьев и заказчиков, в производстве / строительстве проявляются новые веяния эпохи и ее художественное осмысление. На основе анализа практической деятельности творческой личности становится видно, что его действия имеют в своем составе игровую функцию. Она изначально лежит в сфере внутреннего мира, как само стремление к познанию. Прикладное искусство материализует элементы внутреннего мира автора, и, таким образом, оформляет культурный фон внешнего мира. В то же время приспособляемость человека к внешним факторам показывает, что и внутренний мир формируется на основе внешнего. Их взаимовлияние, при совмещении с воображением и личностными характеристиками «человека творящего», создает то движение, которое впоследствии подталкивает к последующим новшествам.

Следующим признаком игры является возможность формирования статичной группы постоянных участников. Такие «кружки по интересам» не всегда образуются на долгое время, имеют значение ограничения вводимые «творцом», его желание и возможности. Для декоративно-прикладного искусства такие группы создаются в более устойчивой форме. В рамках одной мастерской образуется коллектив художников единомышленников. Их работа связана и основана на взаимопомощи, в некоторых случаях без реализации одной общей идеи (например рабочие стеклодувных мастерских, работая с одним материалом, создают разные фигуры, чаши и пр.). В подобных мастерских (или студиях) не обязательно все участники работают с одним и тем же материалом, но, в том числе, их труд связан с постановкой сюжета для будущего результата. Примерами подобных мастерских в XXI веке, а точнее такого круга единомышленников являются студии кукольной мультипликации и игровые корпорации. Основой студии служит распределение обязанностей между художниками от работы над

сценарием до выбора материала и последующего его оформления согласно рисунку или, заложенной в программе, схеме будущей фигуры (в случае работы со станками ЧПУ или 3D принтерами). Французский историк искусств Анри де Моран писал о работе подобных художников: «В отличие от дизайнера, который постоянно сотрудничает с промышленностью, такой художник (-конструктор), приглашенный для выполнения одного определенного задания, остается самим собой. Совпадение вкусов, случайные обстоятельства, увлеченность каким-либо замыслом способствовали тому, что ряд художников создали отдельные модели или рекламные афиши... Выполненные ими работы отражают оригинальный стиль каждого и в то же время со скрупулёзной точностью отвечают конкретной цели, которая перед ними поставлена» [7, с. 551]. Это тот случай, когда роли «творца» и «наблюдателя» могут присутствовать в одном лице без ущерба для игрового процесса. При этом «наблюдатель» не теряет суть события и принимает эту роль, как было указано для мусического искусства, «в момент исполнения всякий раз, когда это исполнение происходит» [4, с. 235], что было важным в архаическом обществе и воплощается в современном.

Игра как любая структурированная деятельность имеет свой порядок и правила. Они свободно (автоматически) принимаются вступающим в деятельность лицом и одной из проблем, с которой могут столкнуться все участники, является появление «нарушителя» (у Хёйзинга – «шпильбрехера» – притворщика) подчиняющегося правилам только внешне. Так как для полного погружения в мир игры необходима серьезная вера в происходящие воображаемые и физические события, деятельность такого нарушителя развеивает «магию» момента. Без серьезного отношения не возможно соучастие в какой-либо деятельности, в их числе и творчество. Однако и «нарушитель» внося элемент хаоса в игровой процесс также способствует продвижению сюжета игры. В искусстве подобный «нарушитель» способствует созданию новых художественных образов, техническому совершенствованию и поиску новых материалов (в том числе и на основании смешивания известных). Творческий поиск зачастую требует «нарушения правил» работы с материалом – экспериментальной деятельности. Но эта деятельность имеет еще более выраженный игровой характер, ее можно проследить и среди детских игр, когда, через воображение, из соединения, не вполне съедобных, природных материалов (листва, песок, земля, различные отходы, вода) формируется «блюдо высокой кухни». Наблюдатель-участник видит оформленное произведение, для прочих это мусор. В иных обстоятельствах из, с виду несовместимых, веществ образуется материал для творчества (подобным примером являются истории создания фарфора, керамики и т. п.).

Технический прогресс, основанный на творческом поиске, способствовал увеличению количества вариантов материала для художников, но также он увеличил и срок жизни для старинных произведений искусства. «Человек творящий» всегда находится в поиске, и, как отметила В.И. Самохвалова, его деятельность «создает общий портрет человечества, который всегда принципиально не полон, всегда может быть дополнен, дорисован, домыслен очередным творчески мыслящим художником» [2, с. 194]. Произведения искусства с течением времени также переосмысляются, дополняются (например, с помощью компьютерных программ проведено увеличение формата изображения на картинах известных художников, что предоставило возможность более детальному исследованию сюжета).

Творческий поиск, как и игровой процесс, подвержен азарту. Он предоставляет дополнительный импульс к созданию, завершению или переделке композиции. В порыве азарта игрок действует до победного финала, преодолевая трудности. Для художника

подобный азарт раскрывается в доработке замысла и его дополнении при воплощении в материале. Однако стоит в данном случае прислушаться к словам Л.Н. Толстова о том, что художник не должен в размышлениях о правилах мастерства «оглядываться на свою работу, любоваться ею, не должен ставить мастерство своей целью» [\[8, с. 285\]](#). Художник работает для выражения «внутренней красоты» и потому не должен «отвлекаться на пустяки» и должен любить всем сердцем. Именно впадением в творческий азарт можно объяснить слова Льва Николаевича о странном положении искусства «нашего времени, в котором весь наш мир загроможден произведениями, претендующими быть произведениями искусства, но отличающихся от ремесленных только тем, что они не только ни на что не нужны, но часто вредны» [\[8, с. 288\]](#).

Еще одним, важным признаком игры и творчества является их священность. Неосознанно человек формирует на основе правил обряды, привязанные к конкретной деятельности. Они образуются из-за необходимости подготовки рабочего пространства. Отношение к своему делу как чему-то сверхъестественному способствует образованию тайны. Оно связано с тем, что человек чувствует внутри этой священной (для его личного мира) деятельности – покой и помощь. Сакральные действия при конкретной работе понятны только художнику и кругу его приближенных, для сторонних лиц они будут неясным и, возможно, бессмысленным проведением времени. Однако как и прочие признаки они важны. В творческой деятельности они вносят такой же элемент хаоса, как в случае с явлением «нарушителя», т. к. внешний наблюдатель, не знакомый с производством будет стремиться ее познать и пути этого познания не всегда согласованы с установленными правилами. Тайна и в игре, и в творчестве, привносит дополнительный интерес и в исключительных случаях внесена в основной порядок. Также на священность искусства и его «игровую» тайну указывает создание и использование разного рода символов. Они привязаны к конкретной культуре и могут быть прочитаны лишь посвященным участником. О тайне в творчестве человека ни единожды упоминал Николай Александрович Бердяев. Она раскрывается через отношения Бога и человека и рассматривается Николаем Александровичем как божественная тайна, причем это «одна тайна, что в Боге хранится тайна о человеке и в человеке – тайна о Боге ... Через творчество человека окончательно открывается Бог в мире» [\[9, с. 421\]](#). Священность игры (и искусства) уходит своими корнями в сферу язычески-сакрального и, как подчеркивает Йохан Хёйзинга, представляет собой агональный элемент самых разных оттенков.

Последний и самый важный признак – это наличие смысла в игре и творчестве. Данный пункт подтверждает и Василий Васильевич Кандинский, в одной из своих работ он пишет: «искусство в целом есть не бессмысленное созидание произведений, расплывающихся в пустоте, а целеустремленная сила; она призвана служить развитию и совершенствованию человеческой души» [\[10, с. 111\]](#). Игра, в свою очередь осмысливается за счет своего значения, «духовных и социальных связей, которые она порождает» [\[4, с. 22\]](#) т. е. как культурная функция.

Выделенные, на основе исследования Йохана Хёйзинга, признаки игры имеют большое значение для защиты прикладного творчества. Музыка, поэтика и танцы, как виды мусического искусства, играют важную роль не только для художественного развития внутри данного вида искусства, но и создают атмосферу – вдохновение – для междисциплинарного творческого прогресса (под воздействием чувств от музыкального произведения может быть написана поэма или проходить процесс высечения скульптуры). В то же время, описанные признаки игры и, как представлено выше,

сродного ему искусства показывают, что проявление деятельности «человека творящего» – его игра – представляет собой простое, свободное, священное, серьезное, осмысленное действие.

На основе вышесказанного можно определить, что декоративно-прикладное искусство, как одно из проявлений творчества, обладает игровой функцией. Присутствующий в игре, агональный характер способствует ее наличию в различных сторонах жизни человека. Таким образом можно определить игру и как составляющий элемент творческого процесса, а художника как ее действующее лицо.

Библиография

1. Беловинский, Л. В. Русские крестьянские ремесла и промыслы М.: Издательская группа «Альма Матер»; Гаудеамус, 2022.
2. Самохвалова, В. И. Человек: творческий и творящий // Культурология. 2017. № 1 (80) С. 183-207.
3. Ратнер, Л. Н. Искусство: язык Бога. От античности до авангарда М.: Никея, 2018.
4. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитовича. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2021.
5. Левицкий, С. А. Трагедия свободы Минск: Издательство Белорусского Экзархата, 2011.
6. Самохвалова, В. И. Творчество: божественный дар; космический принцип; родовая идентичность человека: Научное издание М.: РУДН, 2007.
7. Моран, А. де История декоративно-прикладного искусства: от древнейших времен до наших дней / пер. с фр. Ж. Гаммио-Талабо. М.: Издательство В. Шевчук, 2011.
8. Толстой, Л. Н. Что такое искусство? СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2022.
9. Бердяев, Н. А. Смысл творчества. Опыт оправдания человека. М.: Амрита-Русь, 2022.
10. Кандинский В. В. О духовном в искусстве. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2020.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет статьи «Декоративно-прикладное искусство: игра человека творящего» - творчество в декоративно-прикладном искусстве.

Актуальность статьи достаточно велика, поскольку в отечественном искусствоведении существует определенный дефицит исследований, посвященных анализу творческой деятельности человека и происходящих на стыке искусствоведения и психологии.

Статья обладает несомненной научной новизной, но, к сожалению, не отвечает всем необходимым признакам подлинной научной работы.

Методология автора довольно разнообразна и включает анализ ряда источников. Автором используются сравнительно-исторический, описательный, аналитический и др. методы во всем их многообразии. К сожалению, по стилю, структуре и особенно содержанию мы вынуждены предъявить к работе ряд серьезных претензий. Несмотря на малый объем, статья имеет определенную структуру – в ней есть введение и основная часть, но отсутствуют выводы, вообще складывается общее впечатление

незаконченности и поверхностности исследования. Вероятно, это создается за счет отсутствия примеров и каких-либо выводов. Автор делает достаточно серьезный обзор источников, характеризуя такие понятия, как творчество и игра.

На наш взгляд, автору удастся достаточно подробно характеризовать игровую деятельность человека, и эта характеристика представляет определенный интерес: «Первое, что определяет «игру», согласно исследованию автора – свобода действия. Она определяется волеизъявлением творца и принуждением в ней является только необходимость начать «действие». В случае с художником, уровень принуждения расширяется до возможностей используемого в творчестве материала, что не отрицает общую свободу к преобразованию изначальной формы вещества. Человек творящий в материи, как и творящий «в пространствах эфира» живет через воображение. Внешний мир неотъемлемо связан, для него лично, с его внутренним миром. Это влияет и на уровень напряжения в работе и на зримое отдохновение. При этом как игра, так и творчество обособляют человека от обыденной жизни. Они ограничены местом и временем. Причем, если для мусического искусства и место и время могут иметь свободный характер, то ограничение пространства для прикладных видов равно размерам мастерской. Время для последних ограничить сложно, и это ограничение имеет разные уровни: от начала работы художника до ее окончания; от начала работы с материалом до его истления; промежутки времени используемые мастером для оформления идеи тогда, как время мусического искусства определяется, в большей степени, процессом игры «здесь и сейчас». Игра несет культур образующую функцию, но также она подвластна культуре». Или: «Еще одним, важным признаком игры и творчества является их священность. Неосознанно человек формирует на основе правил обряды, привязанные к конкретной деятельности. Они образуются на почве необходимости в подготовке рабочего пространства. Отношение к своему делу как чему-то сверхъестественному способствует образованию тайны».

Интересна также следующая мысли исследователя: «В целом исключение пластического искусства здесь также можно объяснить его закрытостью от посторонних глаз, то есть постановку ролей в отношении производимого действия. Данные роли можно назвать «творцом» и «наблюдателем». Для мусического искусства эти роли более свободны и их распределение может нести, в том числе, и, случайный характер. Таковое распределение, с одной стороны, недопустимо по причине строгих расстановок (как например в группах профессиональных музыкантов, актеров или танцоров), с другой – имеет место внутри круга единомышленников. В данном случае «творец» играет обе роли сразу, «наблюдатель» либо имеет возможность включения в процесс созидания, либо только чувственно воспринимает, но все же принимает участие посредством эмоций. Пластические искусства в данной градации более строгие. Круг единомышленников «творца» может сужаться до состава в одного человека, а «наблюдателю», не искушенному в знании техник работы и (особенно) хода мыслей автора, понимание и возможность соучастия в созидательной деятельности стремится к нулю. Следовательно и результатом для последнего будет лишь внешняя форма объекта, а точнее функции и способы его использования».

Мы только посоветовали бы ему избавиться от текстовых выделений, которые придают характер реферативности работе и лишают ее самостоятельности. Развивая работу в этом русле, добавив источники (их количество весьма ограничено), снабдив исследование примерами и увенчав выводами, автор, на наш взгляд, вполне мог бы закончить данное исследование, доведя его до уровня научной статьи.

Есть определенная небрежность в оформлении: пропущены знаки препинания: «Интересным вопросом является причина, по которой объект культа (статуи и утварь для совершения обрядов) будучи художественным произведением оставались «без

покровительства». Для творящего из камня или глины не менее важно вдохновение, даримое музыкантам и писателям. Одним из упоров подобного разделения можно считать сам процесс который прослеживается в искусствах. «Произведение мусического искусства живет и приносит плоды в атмосфере всеобщей радости и веселья...»

Библиография данного исследования, на наш взгляд, не является достаточной, хотя включает основные источники по теме, выполнена в соответствии с ГОСТами. Мы советуем автору дополнить и разнообразить ее.

Апелляция к оппонентам представлена в широкой мере, выполнена на достойном научном уровне.

Это исследование при внесении указанных дополнений может представлять достаточный интерес для разных слоев аудитории – как специализированной, ориентированной на профессиональное изучение психологии, искусства и литературы (искусствоведов, литературоведов, студентов, преподавателей и т.д.), так и для всех тех, кто интересуется психологией, литературой и искусством.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования, во многом по причине его неопределенности в конкретном понятии, к сожалению, в статье не раскрыт. В частности: 1) заголовок статьи («Декоративно-прикладное искусство: игра человека творящего») представляет собой некую метафору, так и не получившую в тексте теоретического пояснения: не ясно, что подразумевает автор под декоративно-прикладным искусством, как оно соотносится с другими видами искусства и отграничивается от художественного творчества в целом; 2) несмотря на отдельные ценные рассуждения автора по поводу проявления игры в творчестве, эти размышления, к сожалению, не резюмируются применительно к предмету исследования (очевидно по причине неопределенности последнего даже для самого автора); 3) ряд безосновательных утверждений автора (например, первый абзац, состоящий из четырех утверждений) носит настолько отвлеченный характер, что смысл сказанного входит в конфликт с действительностью и противоречит дальнейшим рассуждениям самого автора.

Первые два замечания относятся к организации научной работы: если автор не определил предмет своего внимания, то представленный на рецензирование текст следует отнести к попытке профанации, к попытке выдать за результат научного исследования то, что им не является. Поэтому автору следует значительно доработать представленный материал так, чтобы не только рецензенту, но и читателям были ясны: а) научная или философская проблема, которой автор уделяет внимание (объект исследования); б) предмет исследования (часть проблемы), рассмотрение которого влечет за собой прибавление теоретического знания; в) методы, которые помогают автору решить конкретные исследовательские задачи, раскрыть предмет исследования и прибавить новое научное знание в копилку познания действительности (научную новизну); — этот комплекс формальных требований к научной публикации позволяет автору продемонстрировать читателю наличие прозрачной программы исследования и определяет возможность верификации (теоретической проверки) полученного результата. Отсутствие ясной программы исследования в тексте характеризует текст как ненаучный и является базовым основанием для отказа научным журналом публиковать подобный текст. Учитывая, что автор, сравнивая игру и творчество, касается ряда достаточно актуальных вопросов анализа и организации творческого процесса,

рецензент видит необходимость предоставить автору возможность доработать статью, избегая, в том числе противоречий, обозначенных в третьем замечании выше.

Методология исследования, как следует из выше сказанного, в представленном на рецензирование материале так и не сложилась, несмотря на упоминание значимых для темы исследования теоретических работ Хейзинги и Бердяева. Прежде всего автору следует определиться в своем подходе к познанию окружающей действительности. Упоминание Бога (с большой буквы), как источника творческого начала человека, предполагает теологический подход (например, христианско-антропологический), который обязательно должен быть подкреплен связью с какой-либо из существующих религиозных концепций действительности. Иначе такое упоминание («упоминание всуе» — с маленькой буквы) на деле противоречит любым религиозным представлениям и не может рассматриваться в качестве приемлемого довода. К примеру, Николай Александрович Бердяев искренне в своей собственной трактовке исповедовал христианство, что позволило ему сформулировать теоретически оригинальную идеалистическую концепцию бытия и внести значительный вклад в экзистенциальную философию. Однако, следует учитывать, что далеко не все умозаключения Николая Александровича согласуются с православием, сторонником которого он себя считал. Исходя из базового подхода, а может на сравнении двух подходов (автор упоминает концепцию игры Хейзинги), следует выстроить ясную программу исследования (чем проще, тем лучше). Ключом к реализации любой теоретической программы является логичная постановка конкретных задач, решение которых предполагает получение в качестве итогового результата нового знания. Ценной в представленной работе представляется попытка теоретической критики типологии искусств Хейзинги, но, к сожалению, авторские рассуждения не ведут к расширению теоретических представлений о предмете исследования, т. е. не являются доводом (аргументом). Прозрачная (ясная) программа исследования значительно облегчает задачу структурирования излагаемой мысли, поэтому любая научная работа начинается с методологии.

Актуальность рассмотрения темы игровой природы творчества на примере декоративно-прикладного искусства обусловлена не только необходимостью восполнения существующих теоретических лакун (в том числе в искусствознании), но и практической стороной вопроса. Если четко разграничить декоративно-прикладное творчество (как важнейший элемент художественного творчества в повседневной жизни человека) и декоративно-прикладное искусство (как один из видов современного искусства), то можно наблюдать кризис именно декоративно-прикладного творчества: масштабы его в повседневности окруженного цифровыми симулякрами реальности современного человека, по мнению рецензента, значительно снижаются, что противоречит отдельным суждениям автора (часто ли сегодня можно наблюдать украшение повседневной или праздничной одежды, праздничной или повседневной утвари рукоделием?, а ведь не так давно такое проведение досуга было нормой). На деле декоративно-прикладное творчество, которому, безусловно, свойственны игровые формы расширения действительности, подменяется психотерапевтическими и профилактическими воспитательно-просветительскими профессиональными практиками. Декоративно-прикладное творчество как особая практика эстетического освоения действительности вытесняется цифровыми симулякрами из современной повседневности, в результате чего и возникает необходимость лечить творчеством психические расстройства современного человека, включая, к великому сожалению, молодежь и детей. Проблема, которой коснулся автор, таким образом, сегодня чрезвычайно актуальна, что и побуждает рецензента рекомендовать автору продолжить свою работу. Научная новизна, ввиду отмеченных выше недочетов представленного материала,

остается сомнительной. Но при достаточном внимании автора к методологическим вопросам вероятность достижения научно значимого результата вполне вероятна. Стиль представленного текста в общих чертах соответствует научному, хотя автору следует обратить внимание на требования редакции журнала к оформлению упоминаний веков, а также более внимательно вычитать текст на предмет описок, пунктуационных ошибок и ошибок согласования слов. Структура представленного текста не соответствует логике изложения результатов научного исследования и нуждается в доработке.

Библиография крайне скудна и отражает проблемную область статьи в незначительной степени; оформление списка литературы нуждается в корректировке согласно требованиям редакции и ГОСТа.

Апелляцию к оппонентам сложно считать корректной ввиду неясности целей упоминания коллег и выдающихся теоретиков. В основном это обстоятельство обусловлено неясностью программы исследования в целом.

В силу значительной актуальности затронутой темы, интерес читательской аудитории журнала «Философия и культура» в перспективе может быть завоеван автором. Но для этого необходимо приложить значительные усилия по доработке материала до приемлемого для публикации уровня.

Результаты процедуры окончательного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Философия и культура» автор представил свою статью «Декоративно-прикладное искусство: игра человека творящего», в которой проведено исследование наличие игрового момента в творчестве современного человека.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что декоративно-прикладное искусство, как одно из проявлений творчества, обладает игровой функцией. Присутствующий в игре агональный характер способствует ее наличию в различных сторонах жизни человека. Таким образом автор определяет игру и как составляющий элемент творческого процесса, а художника как ее действующее лицо. Как отмечает автор, в отличие от декоративно прикладного искусства в XIX – начале XX века, когда оно носило чисто прикладной характер и имело целью обеспечение человека предметами повседневного быта, современное творчество носит развлекательный и даже отчасти коммуникативный характер, поскольку призвано разнообразить досуг, распространять положительный опыт и образовать сообщество единомышленников.

Актуальность исследования определяет повышенное внимание современных людей и научного сообщества к предметам ручной работы и процессу их создания, а также создаваемой ими атмосферы.

К сожалению, автором не проработана научная обоснованность изучаемой проблематики, что затрудняет определение научной новизны исследования. Методологическую базу исследования составил комплексный подход, содержащий социокультурный, философский и компаративный анализ. Теоретической основой исследования выступают труды таких исследователей как Й Хейзинга, В.И. Самохвалова и др.

Соответственно, цель данного исследования заключается в выявлении сходных характеристик феноменов игры и творчества.

Опираясь на положения исследований В.И. Самохваловой, автор исследует значимость творчества в жизни человека, в воспитании цельной культурно богатой личности. Автор описывает два понятия: «человек творческий» и «человек творящий». Первое понятие

относится к характеристике особой способности человека – его стремлению к самосовершенствованию и умение видеть новое в давно известном; второе – имеет отношение к практическому аспекту реализации и указывает на функцию человека в обществе. Автор определяет эти два понятия как теоретическое и практическое восприятие творческого процесса.

Взяв за основу труд Й. Хейзинга «*Homo ludens. Человек играющий*», автор трактует творчество как постоянный поиск новых мотивов, средств и способов деятельности. В действиях творящего человека обязательно прослеживается игровой компонент. Автором проведен анализ деятельности человека творящего через постановку ролей «творца» и «наблюдателя». Для первой роли характерно активное действие относительно воплощения творческого замысла, для второй – пассивное участие в творческом акте и критика. Искусства, анализируемые через указанные ранее роли, рассматриваются автором через игровой процесс.

Автором проведен сравнительный анализ игрового и творческого процесса и выделены наиболее важные факторы, характерные для обоих феноменов: свобода действия, создание новой реальности, образовательная, мировоззренческая функция, наличие структурированности, возможность формирования статичной группы постоянных участников, обрядовость.

Проведя исследование, автор представляет выводы по изученным материалам.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение факторов взаимопроникновения и взаимовлияния игрового и творческого процессов представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует и адекватный выбор методологической базы. Однако библиографический список исследования состоит всего из 10 источников, что представляется недостаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании после устранения указанного недостатка.