

Стрельцова С.В.

викладач;

Боклан С.В.

студентка,

Київський університет імені Бориса Грінченка

ГРА У МИСТЕЦТВІ

Гра – особливий вид діяльності, котрий притаманний людині протягом усього життя та проникає у всі сфери її існування. Це поняття багатомірне і може розглядатися як міждисциплінарне. Вивченням феномену гри займаються різні науки, у тому числі культурологія. Сучасна увага до ігрової форми діяльності людини, у рамках мистецтва, пояснюється зростаючим розумінням ролі такої форми у житті. Накопичений великий матеріал, який показує значення гри для культури буття. Тому автор роботи акцентує увагу на прояв феномену гри у мистецтві.

Питання про відношення між мистецтвом та грою, розглядається ще в епоху античності, коли гра була предметом філософських роздумів. З XVIII століття починається її теоретичне осмислення. Вивчення гри, як одної із основ естетики та творчості, знайшло своє відображення в працях німецьких філософів таких, як Кант, Шопенгауер та Шиллер. І зараз знову набуває актуальності. Безсумнівно існує необхідність у вивченні специфіки мистецтва та гри, їх наукового обґрунтування, з'ясування значення гри в історії культур та сучасності. Це питання інтерпретується по різному в залежності від методологічних позицій та потребує вивчення [5, с. 261].

Розглядаючи феномен ігрової діяльності не можна не звернути уваги на певну спільність гри із психічними процесами, які відбуваються під час художньої творчості та художнього сприйняття. Гру та мистецтво, перш за все, зближує те, що обидва ці види діяльності здійснюються вільно, без примушення, спонукувані задоволенням та викликані самим процесом діяльності [5, с. 262].

У Франції учні Канта погодились із Спенсером, що між естетичним задоволенням та задоволенням, яке приносить гра, існує повна аналогія. Так само і в Германії школа Шопенгауера дивиться на мистецтво як на вищий рід гри, яка здатна втішити нас, на деякий час, від горя існування та підготувати до більш повного звільнення від нього, за допомогою моралі.

В художній творчості ігровий аспект розглядається як джерело естетичної насолоди. Духовні сили людини, необхідні для творчості, активізуються за допомогою гри. Модель творчості це гра, налаштування на неї, передбачення її дії. Митець отримує задоволення від процесу творчості, від реалізації творчого потенціалу та самоствердження особистості яке перетворюється в гру, поєднується із задоволенням від необмеженості уяви, відсутності утилітарної необхідності, від розкутості й одночасно організованості, яку надають вільно прийняті правила гри, у русі почуттів, вольових імпульсів та інтелекту, об'єднаних в єдиний духовний комплекс [5, с. 272-273].

Почуття та емоції від художнього твору викликаються своєрідною грою, правила якої задаються митцем. Під час споглядання на твори мистецтва ми бачимо образи, які можемо сприймати та перетворювати на уявні, при цьому отримуємо реальні переживання та задоволення. Ігрова діяльність – та основа, на яку спирається художня діяльність. Подібно до гри, мистецтво поєднує два світи: реальний та уявний. Мистецтво віддаляє від дійсності, але створенні уявою образи відображають не тільки сьогодення, а й майбутнє [4, с. 5-6].

Створення людиною у просторі та часі тієї картини світу, яка дає йому відчуття повноти життя є характерною ознакою для гри. Граюча людина виражає себе у вільній діяльності, яка називається творчістю. Під час гри засвоюються закони життя, підбираються усі можливі варіанти відношень із дійсністю та обирається найбільш прийнятна для себе стратегія поведінки в суспільстві. У творах мистецтва також створенні максимально наближені до реальності моделі життя, із зображенням, пізнаючи його, можна пограти. У всякому випадку, таку гру пропонує сам художник – кожен свою [1, с. 36].

Сприйняття мистецтва породжує більшу кількість інтерпретацій. Виникає культурологічна проблема: існування та тлумачення художнього твору залежить від налаштувань на гру та його рівню. Твори мистецтва для глядача є ігровим майданчиком («сценою»), він чекає відповіді, дати яку може лиш той, хто прийняв правила гри від зображення. Глядач повинен самостійно синтезувати різноманітні ракурси, які з'являються на полотні, оволодіти мовою мистецтва [3, с. 263].

Тобто, для того щоб отримати задоволення від гри у мистецтво, потрібно знати її правила. Чи існують вони? Безперечно, але у деяких випадках вони такі туманні, що визначити їх важко [1, с. 41].

Отже, наявність ігрового компоненту в художній творчості є основоположним. Гра – це естетичне явище. Ігрова діяльність, невимушено-вільна та творча. Ігровий початок, притаманний художньому процесу, відображається у творах мистецтва та пробуджується під час його споглядання та сприйняття. Він характеризує не тільки творчість та її результат, але й процес сприймання, яке являється діяльністю, котра передбачає ігрові моменти. Для того, щоб досягнути художній образ, необхідно вникнути у світ автора та погодитися на його умови гри.

Список використаних джерел:

1. Владимирская А.О. Искусство для простых смертных : практ. путеводитель по искусству живописи для норм. людей / Анна и Петр Владимирские. – Москва [и др.] : Диалектика, 2006. – 351 с., [8] л. цв. ил. : ил., портр.; 23 см.; ISBN 5-8459-0902-3 (рус.)
2. Культурология и глобальные вызовы современности: к разработке гуманистической идеологии самосохранения человечества : [Текст] : Сборник научных статей, посвященный 80-летию Э.С. Маркаряна / Под общ. ред. А.В. Бондарева и Л.М. Мосоловой. – Санкт-Петербург : Изд-во СПбКО, 2010. – 152 с. ISBN 978-5-903983-26-1
3. Основы теории художественной культуры: Учебное пособие / Под ред. Л.М. Мосоловой. – СПб., 2001. – С. 88.
4. Столович Л.Н. Искусство и игра / Л.Н. Столович. – М. : Знание, 1987. – 63,[1] с.; 17 см. – (Новое в жизни, науке, технике. Эстетика; 6/1987).
5. Столович Л.Н. Культура и творчество масс. – Свердловск, 1976.
6. Столович Л.Н. Жизнь – творчество – человек: Функции художественной деятельности [Текст] / Л.Н. Столович. – М.: Политиздат, 1985.
7. Кирьякова А.В. Педагогическая аксиология и инновационные процессы в обучении [Текст]: Учеб. пособие для студентов пед. специальностей.