

Нонконформизм не только выражал энергию протеста, но избегал чистого отрицания в творческих прорывах и радикальных инновациях.

Задача «возвращения» нонконформизма в пространство культуры и философской рефлексии не исчерпывается бинарной логикой реабилитации. Вернуть нонконформизм массам можно только через раскрытие его рефлексивной энергии в адекватных синтетических формах. Эту миссию музей «AZ» (московский музей Анатолия Зверева) реализует через создание дополненной реальности вокруг произведений художников нонконформистов, обеспечивающей глубину и интерактивность зрительского восприятия. Применение цифровых технологий для создания эстетической среды, технологий 3D-съемки, цифровой анимации и мультимедиа необходимо не только для включения и погружения посетителей в произведения художников-нонконформистов, но и разработку сложной системы кросскультурного полилога гениальных художников, режиссеров, поэтов и писателей. Ее основой выступает творческий поиск семиозиса, обеспечивающего сближение литературы, кинематографа и живописи на основе конструирования новых культурных кодов.

Особую роль в этом контексте приобретает концептуализация их наследия, выявление, обнажение и акцентирование ключевых философских понятий их творчества. Наиболее значимым из последних является концепт игры. Согласно известному афоризму А. Зверева из рукописного «Трактата о шашках», мир существует лишь в воображении и вне его. Игра – основа продуктивной работы воображения, и в искусстве Зверева жизнь часто предстает как самая масштабная форма игры. Человек как мера всех вещей производит анаграммы из смыслов, событий, упований. Человек играющий становится свободным творцом, для которого искусство – и цель, и, одновременно, средство. Игра является объединяющей силой, способной интегрировать в полифоническое целое разноплановое творчество представленных в экспозиции музея художников нонконформистов. И именно она становится тем универсальным кодом, благодаря которому раскрывается уникальность их воображаемых миров. Владимир Немухин использовал в качестве сквозного философского сюжета своих картин метафору карточной игры, Дмитрий Краснопевцев как мастер игры в бисер играл метафизическими натюрмортами, Анатолий Зверев практиковал бесконечные игры с первобытным пространством и Фортуной, Платон Инфанте подхватывает эти игры и трансформирует их в перекройку виртуального пространства. Этот код пронизывает пространство дополненной реальности музея, распахивая перед зрителем метафизическую глубину свободной игры смыслами нонконформизма.

Список литературы:

1. Малей А.В. Витебский «Квадрат» и нонконформизм как генезис современной постсоветской культуры // Искусство и культура. – 2014. № 2(14). – С. 89–94.
2. Пушкин С.А. Нонконформизм и комикс-реальность: проблема взаимообусловленности // Вестник НГТУ им. Р.Е. Алексеева. Серия: Управление в социальных системах. Коммуникативные технологии. – 2012. №4. – С. 19–24.
3. Неганов Ф.М., Яруллина Л.Х. Нонконформизм и подлинность человеческого существования в концепции Ж.-П. Сартра // Вестник Башкирского университета. – 2009. Т. 14. №4. – С. 1490–1493

ФИЛОСОФСКОЕ ТВОРЧЕСТВО И ЭСТЕТИЗАЦИЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

Юдина М. Е.

*Кандидат философских наук, доцент
РГУ нефти и газа (НИУ) им. И.М.Губкина
(Москва, Россия)*

УДК 101

Предпринята попытка рассмотреть соотношение философского и художественного творчества, их синкретический характер. Философское и эстетическое творчество – это проектирование культуры, информирующее о нарождающихся картинах мира, предлагающее новые типы существования и взаимодействия людей.

Ключевые слова: творчество, философия и искусство, синкретизм, образность, эстетизация действительности, современное искусство.

PHILOSOPHICAL CREATIVITY AND AESTHETICIZATION OF REALITY

Iydina M. E.

*associate professor
Gubkin State University
(Moscow, Russia)*

An attempt is made to consider the correlation of philosophical and artistic creativity, their syncretic nature. Philosophical and aesthetic creativity is the design of culture, informing about emerging pictures of the world, offering new types of existence and interaction of people.

Keywords: creativity, philosophy and art, syncretism, imagery, aestheticization of reality, modern art.

Леонардо да Винчи назвал живопись «истинной философией», а Гегель считал, что «высший акт разума, охватывающий все идеи, есть акт эстетический и что истина и благо соединяются родственными узами лишь в красоте». Философ, подобно поэту, должен обладать эстетическим даром. Искусство выглядит как проектирование культуры, информирующее о нарождающихся картинах мира, предлагающее новые типы существования, приглашающие партнера к контакту по поводу определенного мироотношения. Философская рефлексия расширяет горизонт видения проблемы, инициирует новые, неординарные подходы к ее исследованию. Философия и искусство традиционно считались духовно-практическими формами освоения действительности. Возникнув из мифа, они были формами синкретического творчества и выполняли культово-религиозные, политические, нравственно-этические, социальные и т.д. функции. Постепенно философия удалялась от этой целостности, превращаясь в различного рода знания о знании, становясь логикой науки. Одновременно, в философии происходило, по мере удаления от мифа, угасание образности. В ней возобладали абстрактные формы познавательной деятельности. Человек заговорил понятиями. Из стремления к мудрости, она превратилась в логику, из софии – в эпистему. Творческая образность, интуитивность и эмоциональность кристаллизовались в других областях, например, в искусстве мы видим продолжение той же творческой деятельности, которая некогда была делом философии. Область мысли шире рассудка. Тексты же (произведения) искусства всегда прочитывались и толковались по-разному. Поэтому, они стали носителями самых различных функций (политических, идеологических, бытовых и т.д.) Если современное искусство делает ставку на управление процессами человеческого восприятия и поэтому следует за новациями в области науки и техники (особенно, в области исследования сознания), то тесное сплетение художественных и псевдохудожественных образов становится очевидной. Искусство оказывается деятельностью по исследованию невозможного. Оно делает предметом преодоления все: опыт, запрет, привычки, метод и т.д. Эксперимент в искусстве занимает все больше места, границы общепонятного и общепринятого сдвигаются, на первый план выходит непонятное, абсурдное. В эпоху постмодерна искусство представляет собой безостановочную активность художника (точнее, сообществ художников) в системе массовых коммуникаций и в сетевых взаимодействиях. Эти характерные черты определяются двумя словами: провокационность и акционизм. Массовая культура, прогресс в области передачи информации, появление глобальных средств коммуникаций, а также доминирование клиповой модели сознания, – всё

это существенно сказалось и на искусстве, и на философии. По сути, современному человеку сложно спрятаться от пропаганды, предложений различных мнений, а искусство облакает некоторые идеологемы в популярную и модную форму. Как же в такой пестроте человеку прийти к осмыслению своей жизни, своего назначения? Как философское творчество может упорядочить хаос бытия, понять природу целого, возможностей его познания? В истории философской мысли восприятие целого неразрывно было связано с понятием красоты. Традиционно считалось, за сферу прекрасного отвечает искусство, а идеалом науки является истина, однако в наши дни искусство во многом ставится научным, а наука искусством. В эпоху постмодерна философское мышление (творчество) приобретает во многом игровые черты и свойства. Оно стремится к разрушению антигуманных технократических и бюрократических структур, преодолению отчуждения человека. Искусство-игра вписывает художественную практику с ее свободой и творчеством в повседневность, объединяет всех людей в общем деле, утверждает более гуманный тип ценностей в отношении человека к миру, природе и самому человеку. Но вместе с тем, во многих современных исследованиях эстетизация действительности рассматривается как своеобразное «расширение творческой сферы», которое осуществляется за счёт самых разнообразных форм дизайна. Творческий процесс – это всегда действие, готовность, постоянное обучение. Это внутренняя деятельность человека, заключенная в нем самом, но еще не осознанная им, это поиск новых форм и языка философствования. Ни религия, ни наука с ее специальным языком, не способны объединить мир, но это могут и должны сделать Искусство и Философия, которые на своих вершинах сливаются. Как только меняются некоторые взгляды человечества на мир, тут же становится возможным ощутить легкие колебания в предметах искусства, создаваемых поэтами, художниками, архитекторами и многими другими людьми, которые пожелали не остаться в стороне от труднодостижимого мира философии. Творчество необходимо в Переломные моменты в обществе, в цивилизации. Восприятия человека не успевают за развитием техники, за бешеным машинным прогрессом. Должны начаться процессы «расширения» сознания, его многомерности. Философия, как и искусство, пытается этому научить.

Список литературы

1. Бычков В.В. Эстетическая аура бытия. Современная эстетика как наука и философия искусства. – СПб., 2016. – 783 с.
2. Герасимова И.А. Искусство и наука видения // Визуальный образ. Опыт междисциплинарного исследования / отв. ред. И.А. Герасимова. – М.: ИФРАН, 2008. – С. 4–9
3. Колейчук В. Геометрия космоса. – Материалы к выставке Вячеслава Клейчука в Московском Планетарии. – «Скай Групп». 2012. – 178 с.
4. Самохвалова В.И. Красота против энтропии. – М.: Наука, 1990. – 176 с.
5. Юдина М.Е. Реализуем ли гуманитарный идеал научного знания в техническом вузе? // Сборник материалов XI Международной научной конференции «Сорокинские чтения, 2017». – М.: МАКС Пресс, 2017. – С. 304–306.