

УДК 75.806(477)

Цитування:

Недошовенко Т. Ф. Час і простір як інструменти пізнання навколишнього світу в образотворчому мистецтві. *Культура і сучасність : альманах.* №1. Київ : ІДЕЯ ПРИНТ, 2020. С. 139-145.

Nedoshovenko T. (2020). Time and space as tools of cognition of the external world in the fine arts. *Kultura i suchasnist : almanakh, 1, 139-145* [in Ukrainian].

Недошовенко Тамара Федорівна,
старший викладач кафедри живопису
Київської державної академії
декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
ім. Михайла Бойчука
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5023-978X>
tamaranedosovenko@gmail.com

ЧАС І ПРОСТІР ЯК ІНСТРУМЕНТИ ПІЗНАННЯ НАВКОЛИШНЬОГО СВІТУ В ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ

Мета дослідження – проаналізувати комплексні координати просторових побудов деяких творів образотворчого мистецтва на основних етапах їх розвитку з акцентуванням на важливості методу вирішення просторових завдань, пов'язаних з творчою роботою з метою їх практичного застосування. **Методологія** статті ґрунтується на застосуванні таких наукових методів, як історичний, аналітичний, структурний, а також метод трансформацій, що спонукає керуватись системним аналізом проблем простору в образотворчому мистецтві, що властивий різним епохам. **Наукова новизна** полягає в дослідженні сучасних підходів до проблем визначення просторових побудов в навчальному і творчому процесі від реалістичного академічного мислення до можливих трансформацій в стилізацію за обраним фахом в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. Михайла Бойчука. **Висновки.** Проведений аналіз дає змогу прослідкувати та глибше зрозуміти специфічні особливості існуючого досвіду просторових побудов у сфері образотворчого мистецтва. Висвітлено історичні причини на основі аналізу наукових джерел для реалізації програми мистецької концепції в навчальному процесі. В контексті творчих реалій часу де якісне навчання в опануванні творчого методу є визначальним.

Ключові слова: час, простір, простір картини, аксонометрія, перспектива, зворотна перспектива, перцепція, постімпресіонізм, кубізм, науковий живопис.

Недошовенко Тамара Федорівна, старший преподаватель кафедры живописи Киевской государственной академии декоративно-прикладного искусства и дизайна им. Михаила Бойчука

Время и пространство как инструменты познания окружающего мира в изобразительном искусстве

Цель исследования - проанализировать комплексные координаты пространственных построений некоторых произведений изобразительного искусства на основных этапах их развития с акцентом на важности метода решения пространственных задач, связанных с творческой работой с целью их практического применения. **Методология статьи** основывается на применении таких научных методов, как исторический, аналитический, структурный, а также метод трансформаций, что побуждает руководствоваться системным анализом проблем пространства в изобразительном искусстве, который присущий различным эпохам. **Научная новизна** заключается в исследовании современных подходов к проблемам определения пространственных построений в учебном и творческом процессе от реалистического академического мышления к возможным трансформациям в стилізацію по выбранной специальности в Киевской государственной академии декоративно-прикладного искусства и дизайна им. Михаила Бойчука. **Выводы.** Проведенный анализ позволяет проследить и глубже понять специфические особенности существующего опыта пространственных построений в области изобразительного искусства. Освещены исторические причины на основе анализа научных источников для реализации программы художественной концепции в учебном процессе. В контексте творческих реалій времени где качественное обучение в овладении творческого метода является определяющим.

Ключевые слова: время, пространство, пространство картины, аксонометрия, перспектива, обратная перспектива, перцепция, постимпрессионизм, кубизм, научная живопись.

Nedoshovenko Tamara, Senior Lecturer, Department of Painting, Kyiv State Academy of Decorative Arts and Design Mykhailo Boychuk

Time and space as tools of cognition of the external world in the fine arts

The purpose of the article is to analyze the complex coordinates of spatial constructions of some works of fine art at the main stages of their development. To focus students' attention on the importance of the method of solving spatial problems related to creative work in order to apply it practically in the chosen specialization, to master it perfectly and to be a master no worse than a teacher. **The methodology** of the article is based on the application of such scientific methods as historical, analytical, structural and method of transformations, which encourages to be guided by a systematic analysis of the problems of

space in the fine arts inherent in different eras. The article considers only the geometric side of the issue. **The scientific novelty** lies in the study of modern approaches to the problems of determining spatial constructions in the educational and creative process from realistic academic thinking to possible transformations into stylization in the chosen specialty at the Kyiv State Academy of Decorative Arts and Design. Mikhail Boychuk. **Conclusions.** The analysis makes it possible to trace and better understand the specific features of the existing experience of spatial constructions in the field of fine arts. The historical reasons on the basis of the analysis of scientific sources for realization of the program of the art concept in the educational process are covered. In the context of creative realities of the time where quality training in mastering the creative method is crucial.

Key words: time, space, painting space, axonometry, perspective, reverse perspective, perception, post-impressionism, cubism, scientific painting.

Актуальність теми дослідження. Кожен вид мистецтва відрізняється від інших тим, що він відображає певні явища дійсності і використовує для цього характерний набір засобів виразності. Тим самим, кожен вид мистецтва має певні переваги перед іншими в одних відношеннях і виявляється обмеженим в інших. Однією з ключових характеристик різних видів мистецтва є їх переважна орієнтація на передачу часових, просторових або просторово-часових параметрів дійсності. При цьому і часові, і просторові параметри передаються зображенням.

Час в просторовому мистецтві може бути можливим, потенційним через відсутність регулярних часових показників. У часовому мистецтві потенційним є простір, оскільки для нього характерна відсутність регулярних просторових індикаторів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблему просторових побудов в образотворчому мистецтві досліджували ще в давні часи Анаксагор, Евклід, творці Сикіонської школи в Давній Греції, художники епохи Відродження; пізніше цій проблематиці присвятили свої праці П. Флоренський, В. Фаворський, А. Гільдебранд, М. Бойчук, О. Баришников, Б. Раушенбах, А. Колмагоров, В. Ратнічін, Ф. Ковальов, Л. Мочалов, С. Єрохін, М. Яковлев та ін.

Мета дослідження – проаналізувати комплексні координати просторових побудов деяких творів образотворчого мистецтва на основних етапах їх розвитку з акцентуванням на важливості методу вирішення просторових завдань, пов'язаних з творчою роботою з метою їх практичного застосування.

Виклад основного матеріалу. З історії філософії відомо, що час і простір – основні форми існування матерії. Всі люди звикли до протяжного простору і визнають тільки його. Протяжний простір – ідеальна порожнеча, яка не володіє ні діалектичною, ні магнітною проникливістю. Воно фізично нічим не характеризується.

Як такий простір не існує ні в чому. Він, з однієї сторони, як матеріальна субстанція начебто відсутній цілковито, а з іншої сторони – наявний і дозволяє матеріальним тілам переміщатись безперешкодно в будь-якому напрямку. Точно так можна сказати і про часовий простір. Часового

простору як матеріальної субстанції звичайно також не існує, але він все-таки є в наявності, оскільки він дозволяє функції речовим тілам змінюватися в часі. В силу наявності двох просторів речові елементи повинні описуватись як функціонально залежні від параметрів цих просторів. Точно так і математичні елементи повинні бути приналежністю обох просторів. Сучасна математика, в тому числі і натуральний ряд чисел, прилаштовані тільки до протяжного простору. Тому щоб математиці ствердитись у цих двох просторах треба визначитись спочатку в цифрових записах. Спочатку треба записати одиницю, яка була б правильною для двох просторів, а вже потім і все інше. Якою повинна бути математика, задовольняюча вимоги обох просторів зараз сказати важко, але за визначенням очевидно, що числові безкінечності або інтегральні функції повинні вирішуватись не в часі.

Як, наприклад, око людини визначає інваріант (образ) безкінечної просторової інформації? Як і камера обскура – дифракційна картина отримується миттєво, хоча інформація щодо проєктованого образу безкінечна. Точно так повинні миттєво здійснювати обчислювальні процедури безкінечного ряду чисел. Наприклад, знамените число p дорівнює $1,6180339\dots$. Число $1,6180339$ можна вважати одиницею, тобто числом двох просторів: протяжного і часового, оскільки воно здатне генерувати чисту одиницю для протяжного простору і представляти безкінечність для часового простору [1, 293]. В образотворчому мистецтві число p : $\Pi = 1,618$, золотий перетин знаменує собою початкову красу, щоб річ була красивою і тишила око вона повинна відповідати принципу золотого перетину. Золота пропорція – це найбільш прийнятна пропорція, яка використовувалась багатьма художниками і скульпторами з давніх часів. Про неї згадується в працях визначних філософів Греції: Піфагора, Платона, Евкліда. Одне із самих древніх формулювань золотого перетину пов'язане з іменем Платона, а за думкою білоруського філософа Е. Сороко, термін «золотого перетину» йде від Клавдія Птолемея, котрий дав цю назву числу $0,618$, переконавшись у тому, що зріст людини правильної статури ділиться саме в такому відношенні [7, 5].

Знаючи таємницю золотої пропорції, можна прослідкувати її застосування в різних системах творення. Кожна епоха знаходила свої, тільки їй притаманні ознаки просторових побудов в образотворчому мистецтві на базі світоглядних позицій. Все що нами сприймається в дійсності сприймається нами в просторі і часі, і нічого не сприймається виокремлено тільки в просторі або часі. Реальність сприймається нами чотиривимірно, а не тривимірно (четвертий вимір – час). Рисунок, який претендує на художнє зображення дійсності, має за мету зобразити реальність, яка живе в просторі і часі, відповідно, має задачу композиційну. Коли рисується предмет, то він рисується в просторі своїми контурами, і характер простору залежить від предмета, і навпаки, характер предмета залежить від простору, що його оточує. Простір може бути майже опорожнечено, а може бути побудованим, мати свій устрій, і тоді цей устрій отримує і зображувальний предмет. Простір залежить від предмета а предмет від простору [10, 47, 60].

Б. Раушенбах досліджував геометричний аспект просторових побудов, який включає як методи зображення окремих предметів, так і геометричні методи побудов простору в цілому, тобто проблеми, які нерідко охоплюють поняття «системи перспективи». Завдання формулюється таким чином: якими повинні бути, виходячи з 1) законів сприйняття і 2) геометрії – застосовані художником просторові побудови, щоб зобразити на площині реально сприйнятій простір по можливості невикривленим. Така постановка проблеми дозволяє застосовувати чіткі математичні методи дослідження. Використовуючи досягнення сучасної психології зорового сприйняття із залученням методів математичного аналізу, виявляється, що існує більш повна, чим до цих пір вважалась, система наукової перспективи (названа перцептивною), в яку входить система лінійної перспективи епохи Відродження як окремий випадок, справедливий тільки для ізольованого зображення віддалених ділянок областей простору. Ця більш повна система «реабілітує» (якщо це взагалі необхідно) такі особливості живопису, як зворотна перспектива середньовіччя або простір Сезанна, не тільки у зв'язку зі своєрідністю художнього образу, але з позицій строгої логіки геометрії. Крім того, було виявлено, що художник у багатьох випадках не ставив за мету перспективне зображення видимого простору. Ця задача також розглядалась з позицій математики. Такий розгляд призвів до висновку про вражаючу досконалість зображувальних засобів, що використовувалися художниками. При виділенні таких найбільш типових систем геометричних побудов з'ясувалося (якщо виключити із розглядання новітнє сучасне мистецтво), що

історія знає всього чотири основних методи просторових побудов на площині зображення. Ними є методи креслення (зображення об'єктивного простору, властиве, наприклад, мистецтву Стародавнього Єгипту), метод локальних аксонометрій і їх трансформацій (йому відповідає античне та середньовічне мистецтво), центральна лінійна перспектива епохи Відродження і центральна криволінійна перспектива, яка з'явилася на межі XIX і XX століття.

Середньовічне мистецтво – це геометрично найбільш різноманітне, багатобразне мистецтвом. Крім об'єктивного простору людина має справу з суб'єктивним простором, який краще назвати перцептивним (від слова «перцепція», синонім слова «сприйняття»). Це безпосередньо по відчуттю зоровий простір, простір сприйняття, різко відмінний від геометрії об'єктивного простору.

Коли ми говоримо про зображення простору на площині, треба, перш за все, домовитись, про який з цих двох просторів іде мова. Якщо на зображувальній площині треба передати геометрію об'єктивного простору, то домовимось називати це зображення кресленням, зовсім не ототожнюючи його з сучасним технічним кресленням (хоча вони теж призначені передавати геометрію об'єктивного простору). Очевидно, що креслення може бути отримане в результаті аналітичного мислення (співставлення різної інформації про зображувальний простір). Треба чітко розуміти, який з двох просторів зображує художник – об'єктивний чи суб'єктивний. Іншими словами, що він вважає більш важливим: «знаю» чи «бачу». Змішувати ці два види простору та їх зображення не слід. Якщо звернутись до історії мистецтва, то на деяких її етапах художники явно надавали перевагу об'єктивній геометрії, ніж видимій. Давньогрецькі рельєфи і розписи, наприклад, передають об'єктивну геометрію. Образотворче мистецтво класичної античності, навпаки основане на видимій геометрії.

Епоха Відродження, яка знову «зничила» методи креслення, все ж не могла перемагати їх «навечно», в наш час вони знову народжуються в новітньому мистецтві. Вирішення цієї проблеми в художній практиці народів різних країн світу і різних епох показує, що в значній більшості випадків перевага надавалась і надається видимій геометрії. В Давньоєгипетському мистецтві проявляється спрямування до креслення, епоха Відродження буде вважати ідеалом точне слідування видимій геометрії світу, середньовічне мистецтво, на відміну від мистецтва Нового часу керується зворотною перспективою і т. п. [4, 3-9].

За дослідженнями П. Флоренського, який опирається на інформацію Вітрувія, винахід

перспективи приписується Анаксагору в так званій древній сценографії, тобто в розписі театральних декорацій. Вітрувій повідомляє, що близько 470 року до Р. Х. Есхіл ставив в Афінах свої трагедії, а відомий Агафарх влаштував йому декорації і написав про них трактат, «Commentarius» саме з цієї причини Анаксагор і Демокріт вирішили з'ясувати сам предмет написання декорацій науково. Питання, поставлене ними, полягало в тому, як повинні будуть проведені на площині лінії, щоб при прийнятті відомого центра, промені, проведені до них з ока, відповідали променям, проведеним з ока, яке знаходиться на тому ж місці, до відповідних точок самої будівлі – так щоб зображення на перетині від предмета справжнього, цілком співпадало з таким само від декорації, яка представляє цей предмет [2,16-18]. Перші правила перспективи були сформульовані древньогрецьким математиком Евклідом (3 ст. до н.е.). У подальшому питання перспективи вивчали Вітрувій, Брунелескі, Леон Баттіста Альберті, Гвідо Убальді, П'єро делла Франческо, Леонардо да Вінчі, А. Дюрер, О. Баришников, Б. Раушенбах, А. Колмагоров, В.Ратнічін та багато інших.

Вавілонські і єгипетські рельєфи не виявляють ознак перспективи. Відомий історик математики Моріц Кантор відмічає, що єгиптяни володіли вже геометричними передумовами геометричних зображень. Перспективні співвідношення, якщо вони були підмічені, не могли бути допущені в самозамкнене коло канонів єгипетського мистецтва. Коли розкладається релігійна стійкість світобачення і священна метафізика загальної народної свідомості роз'їдається індивідуальним поглядом окремої особи з його окремою точкою зору – тоді з'являється характерна для від'єднаної свідомості перспективність. Корінь перспективи – театр. Починаючи з 4 ст. по Р.Х., ілюзіонізм розкладається і перспективна просторовість в живописі зникає: виявляється непризнання правил перспективи, увага не звертається на пропорційні співвідношення окремих предметів і навіть окремих частин. Це руйнування пізньокласичного по суті перспективного живопису йде надзвичайно швидко, а потім з кожним століттям поглиблюється, включно до епохи Ранняго Відродження. У майстрів Середньовіччя «немає ніякого уявлення про зведення ліній однією точкою або про значення горизонту. Суб'єктивізму нової люди притаманний ілюзіонізм; навпаки, немає нічого настільки віддаленого від намірів та думок людини середньовічності (а коріння його в античності), як мистецтво подібного життя серед подібного. І нарешті сам простір - не одне тільки рівномірно безструктурне місце, не проста графа,

а своєрідна реальність, наскрізь організована, ніде не байдужа, яка має внутрішню упорядкованість і побудову.

Є два досвіди світу – досвід загальнолюдський і досвід «науковий», тобто кантівський, як є тільки два відношення до життя – внутрішнє і зовнішнє, як є два типу культури: спостережливо-творчий та хижацько-механічний. Зображення є символом. Завжди зображення, і перспективне, і неперспективне, яке б воно не було, і образи мистецтв образотворчих відрізняються один від одного не тим, що вони символічні, а другі ж, начебто натуралістичні, а тим, що, будучи рівно не натуралістичними, вони є символами різних сторін речей, різних світобачень, різних ступенів синтетичності [2, 20-47].

У творчості живописців середньовічного Китаю і Японії, набула активного застосування система паралельної перспективи, де спроба зіставити геометричний план з безпосереднім спостереженням дійсності, призводить до утворення форм паралельної перспективи (аксонометрії). Як законна спадкоємиця геометричного плану паралельна перспектива є чимось проміжним і похідним. Вона має самостійне значення і складає базу суттєво стійких і досконалих систем зображення. Більш того, її можна назвати базовою, материнською по відношенню до будь-якої іншої перспективи. Таким чином, антична перспектива в основних лінійних характеристиках є різновидністю паралельної, точніше сума двох взаємно перекресних паралельних перспектив.

Греків цікавив світ реального сприйняття, предмети як такі, і, перш за все, людина, яка була «мірилом всіх речей». Тому греки, незмінно виокремлюючи людину із оточуючого середовища, навчилися зображати фігури в різноманітних ракурсах і рухах. Не виключено, що саме ракурсні зображення людської фігури проклали дорогу шлях дво- і тривидових зображень паралепіпідних тіл, які були зародками перспективного бачення в усіх його формах. Слід зазначити, що геометрія Евкліда не створила перспективних зображень. Навпаки, вона в уяві древніх греків, а саме – аксіома про непересічність паралельних – довела «неістинність» перспективних скорочень. Греки йшли від зображення людини до зображення світу за сприйняттям, але простір ще не був усвідомлений як форма всезагального взаємозв'язку речей і не став предметом самостійного дослідження.

Найбільш закінчений розвиток паралельна перспектива отримала в живописі середньовічного Китаю. З точки зору геометричного «описання» предметно-просторової реальності, паралельна перспектива

(аксонометрія) – своєрідний компроміс між «істиною окремого» – предмета і «істиною цілого» – простору. В первинній клітині, за допомогою якої, перш за все, виражаються просторові відношення на площині – прямокутнику – кути скошуються, але сторони зберігають паралельність.

Спорідненість китайської картини з образними уявленнями виражаються у тому, що в системі паралельної перспективи відсутній заданий кут зору, рівний при нашому звичайному сприйнятті приблизно 27-39 градусів. Звідси – специфічна панорамність, характерна для горизонтальних сувоїв, які відповідають панорамності наших уявлень, які далеко виходять за межі перцептивного поля зору. Паралельна перспектива не знає не тільки кута зору, а, відповідно, і точки зору, і горизонту. В той же час, панорамність органічно поєднується з фрагментарністю. Образні фрагменти начебто складаються, в панораму, а система аксонометрії дає певний логічний принцип упорядкування.

В аксонометричному просторі предмети отримують три просторових координати. Однак метричні тільки дві з них, лежачі на площині. Що ж стосується третьої координати, яка йде в глибину, вона позбавлена ознак метричності. Глибина простору в китайському сувої виражається не стільки лінійною аксонометричною побудовою, скільки іншими засобами; перекриванням одного предмета іншим, повітряною перспективою, яка передає відчуття просторового середовища, шарів простору [5, 53-59].

Кожна епоха має свої ознаки просторових побудов, примножуючи їх новими відкриттями. ХХ сторіччя в мистецтві представлене, крім реалізму, творчими практиками імпресіоністів, постімпресіоністів, кубістів, футуристів, конструктивістів зі своїми обґрунтованими програмами. Інтелект творців досліджував природу, розкладав її на складові, підбираючи ключі пізнання. Кожне наступне покоління митців виділяло все більше візуальної інформації з картин, щоб краще передати атмосферність світла (імпресіонізм). Посилити емоційність кольору (фовізм), чи показати предмет з кількох точок одночасно (кубізм). Кубістів теж цікавила взаємодія часу й простору на одному полотні, для чого вони застосовували техніку перелому та накладання площин. Кожен елемент на картині кубістів існує у своєму власному часі і просторі (бо митець бачив кожен із них в інший час і в іншому ракурсі), але, водночас, вони пов'язані та є частиною всіх інших фрагментів картини [8, 150-177].

Вілл Гомперц – редактор відділу мистецтв Бі-Бі-Сі на персональній виставці творів англійського художника Гокні, який захоплювався

творчістю Сезанна, в бесіді висловлював свою думку про негативний вплив камери на мистецтво, він проклинає однооких монстрів і все, на що вони здатні: фотографію, кіно та телебачення. На його думку, саме через камери багато сьогоднішніх митців відмовилися від реалістичного мистецтва, вони думають, що одна скляна лінза може передати реальність краще за будь-якого скульптора чи художника. «Проте вони помиляються, – стверджує Гокні. Камера ніколи не побачить того що бачить людина»...фотоапарат документує миттєвість – час необхідний для спрацювання механізму. А пейзаж, портрет чи натюрморт можуть здатися моментом, увічненим у зображенні, але насправді є кульмінацією днів, тижнів чи у випадку багатьох художників (Сезана, Моне, Ван Гога, Гогена, Гокні), років спостереження за тим самим об'єктом. Це результат накопичення великої кількості інформації, досвіду, конспектів і дослідження простору, нарешті переданих кольором, композицією та атмосферою готової роботи. Сезан був першим художником, який малював, використовуючи два ока. Ліве та праве око сприймає різну візуальну інформацію (хоча мозок поєднує її в одну картину). Сезан малював об'єкти з двох різних кутів збоку і спереду, зверху, поєднуючи кілька перспектив, з яких ми здатні роздивлятися речі. Його відмова від традиційної перспективи на користь загальному задуму бінокулярного бачення безпосередньо надихнула на розвиток кубізму в (якому імітація трьох вимірів майже остаточно поступилася увиразненню візуальної інформації), футуризму, конструктивізму та декоративного мистецтва А. Матіса. Він сплавив час і місце, накладаючи і поєднуючи окремі площини кольору, згідно з технікою, відомою як «пасаж» (що потім трансформувалася до кубізму). Правдиво відтворити наше зорове сприйняття об'єктів у просторі не тільки з однієї перспективи і не без попереднього знання через переосмислення спадку старих майстрів надав мистецтву поштовх до розвитку [8, 91-103]. Не випадково основоположник супрематизму К. Малевич підкреслював про необхідність аналітичного, наукового підходу до закономірностей формотворення в мистецтві і що сучасний йому художник є «художник-вчений». Особливість, якою володів К. Малевич – «безумовні категорії простору, часу, маси він переводив в умовні форми, обмеженість зорових можливостей долалася в його картинах за допомогою уяви. В картинах кубофутуризму простір і час корінним чином перетворюються, розпадаються, набуваючи дискретності, фрагментуються, Потім ці фрагменти складаються в певну систему, котра на початку може здатися довільною, але насправді має деяку основу. «Чорний квадрат»

Малевица трактується як передбачення; Пікселі чорного квадрата є мінімальним базовим елементом сучасного віртуального світу, комп'ютерів і телебачення [6, 131].

Нині активно обговорюються питання так званого наукового мистецтва. У своїй книзі С. Єрохін. «Теория и практика научного искусства» пише про те, що наукове мистецтво – це і не мистецтво, і не наука. Це принципово нова трансдисциплінарна галузь, в якій технічний аспект є суттєвою частиною наукового мистецтва, яка характеризується синтезом дискурсивного мислення та інтуїтивного судження, і в межах якої в даний час вживаються багаточисельні спроби адаптувати методи природничих і точних наук для створення науково обґрунтованого мистецтва, а методи мистецтва – для формування нових наукових теорій [6, 10].

Мистецтво як метод загалом призване стверджувати «авторитет інтуїтивного осягнення» і руйнувати «шкідливу монополію логічного мислення». У виконанні цих задач роль наукового мистецтва може стати визначальною. Розвиток здатності до «інтуїтивного цілісного судження» і укріплюючи довіру до нього як до «методу пізнання істини», також може дозволити побачити багато комплексних проблем сучасності в новому, несподіваному ракурсі, здійснити неможливі раніше відкриття в різних областях наукових знань по новому [6, 11].

Цифрові технології обумовили як прискорення процесу інтелектуалізації алгоритмізації і автоматизації мистецтва, так і розповсюдження інтуїтивного синтетичного судження в науці, що стало однією із причин формування розвитку інституалізації трансдисциплінарної області наукового мистецтва. Розвиток і поширення цифрових комп'ютерних технологій впливає на мистецтво не менш суттєво, ніж на науку. Це дозволяє пов'язати його майбутнє з «віртуальним світом мережевих просторів». Як приклад, можна навести творчість японської художниці Сачико Кодами, яка використовує феромагнітну рідину в скульптурі, це, на її думку, дозволяє розкрити експресію пластичності і динамічності фізичного матеріалу, а її незвичайні властивості зміщують інстинктивне відчуття і нагадують про енергію яка пульсує в нашому тілі [6, 89]. Комп'ютерне мистецтво теж поляризується і постає питання екології мистецтва.

Сьогодні на часі проекти, направлені на вирішення екологічних проблем в цілому. Правом художника є експериментування з матеріалами, але дуже важливо думати про моральну відповідальність, про те, чим інспірується його творчість і які наслідки отримає людство. По цій темі В. Гомперц зазначає тренд останнього часу – розмивання меж смаку та пристойності за

посередництва провокативних і шокуючих робіт. 1960-ті роки покінчили з добою порядності, а в 1970-ті обличчя молоді, що відчувала свою силу, скривилося від панківського маразму. Проте тільки наприкінці 1980-х соціальні норми поставили під серйозний сумнів. До того часу зображення жорстокого сексу й насильства ще залишалися на верхніх полицях крамниць та у фільмах категорії «Х»; поза ними допускались тільки натяки на щось таке. Та ось на арену вийшло нове знахабніле покоління митців, які зірвали маски. Всі ці тренди вплинули на розвиток і сприйняття мистецтва з кінця 1980-х років [8, 439].

З тих часів естетизація потворного набрала обертів, відбувається поляризація суспільства на дві культури у багатьох випадках завдяки комп'ютерним технологіям.

Наукова новизна полягає в дослідженні сучасних підходів до проблем визначення просторових побудов в навчальному і творчому процесі від реалістичного академічного мислення до можливих трансформацій в стилізацію за обраним фахом в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. Михайла Бойчука.

Висновки. Досвід просторових побудов набутий поколіннями продовжує працювати в творчості сучасних художників, які в пошуках гармонії шукають свою тему в принципово різними художніми сферах: традиційній (академічній, класичній), реалістичній (репрезентативній), концептуальним (презентативній), віртуальній (електронній, дигітальній) і маргінального мистецтва.

Комп'ютерне мистецтво не замінить традиційний живопис, графіку, а лише доповнить їх, займе своє місце в мистецтві в декоративно-прикладних сферах, в дизайні, а класична спадщина буде завжди простором девіртуалізації в разі невдалих експериментів творців віртуального світу.

Література

1. Болотов Б. 40 феноменов Болотова. М.: ТМ «ИД «Лотос», 2016. 293с.
2. Флоренский П. Избранные труды по искусству. М.: Изобразительное искусство» Центр охраны и реставрации наследия священник Павла Флоренского, 1966. 365 с.
3. Архимандрит Рафаил. О языке православной иконы. СПб: Сатис, 1997. 126 с.
4. Раушенбах Б.В. Пространственные построения в живописи. Москва: Наука, 1980. 288 с.
5. Молчанов Л. В. Пространство мира и пространство картины. Москва: Советский художник, 1983. 375 с.
6. Ерохин С. В. Теория и практика научного искусства. Москва: МИЭЭ, 2012. 157с.

7. Васютинский Н. Еврика. Золотая пропорция. Москва: Молодая гвардия, 1990. 238 с.
8. Вілл Гомперц. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі. Б.м.: ArtHuss, 2017. 486. 1969-2019. КОНСХУ-50. Київ- 2019.
9. 1969-2019. КОНСХУ-50. Київ- 2019.
10. Фаворский В.А. Об искусстве, о книге, о гравюре. Москва: Книга,1986. 236 с.

References

1. Bolotov, B. (2016). 40 phenomena of Bolotov. M.: TM "ID" Lotos ", 293. [in Russian]
2. Florensky P. (1966). Selected works on art. Moscow: Fine Art "Center for the Protection and Restoration of Heritage Priest Pavel Florensky. [in Russian]
3. Archimandrite Raphael. (1997). On the language of the Orthodox icon. Satis, St. Petersburg, 4-19. [in Russian]
4. Rauschenbach B.V. (1980). Spatial constructions in painting, Nauka Publishing House, 3-41. [in Russian]
5. Molchanov L.V. (1983). The space of the world and the space of the picture. Moscow: Soviet artist. [in Russian]
- 6 Erokhin S. V. (2012). Theory and practice of scientific art, S. V. Erokhin. M.: MIEE, 157. [in Russian]
- 7.Vasyutinsky N. (1990). Evrika. The golden proportion. Moscow. "Young Guard," 5.
8. Gompertz W. (2017). What Are You Looking At?, ArtHuss. [in Ukrainian]
- 9.1969-2019 CONSKHU-50. (2019). Kyiv.
10. Favorsky6 V.A. (1986). About art, about a book, about an engraving. Moscow, "Book," 47, 60. [in Russian]

Приклади просторових побудов:

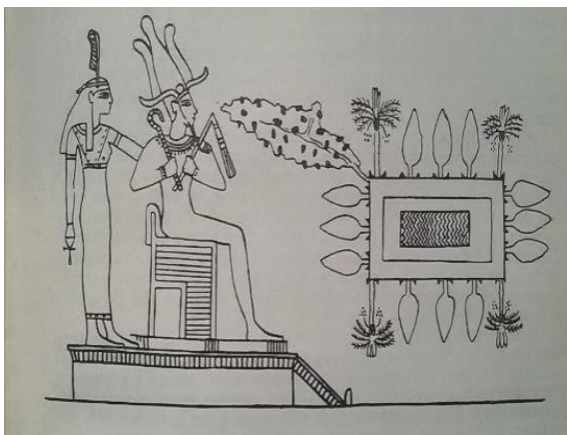


Рис. 1. Осіріс біля ставка з деревами і виноградною лозою. Ілюстрація з Книги Мертвих 15 ст.до н. е.

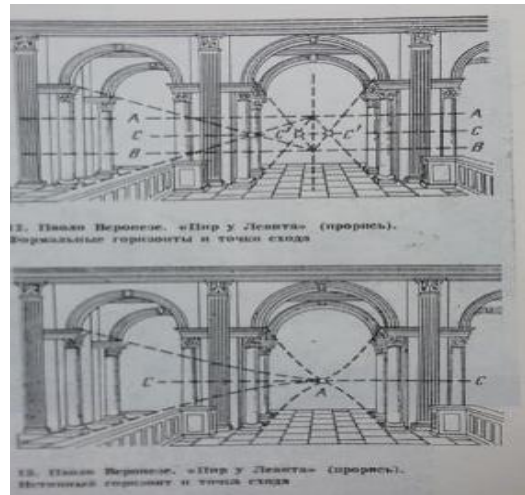


Рис. 2.Паоло Веронезе. «Бенкет у Левіта» (прорив). Формальні горизонти і точки сходу. Паоло Веронезе. «Бенкет у Левіта» (прорив). Істинний горизонт і точка сходу.



Рис. 3.Варіант зображення престолу за правим ангелом на іконі Андрія Рубльова «Трійця»

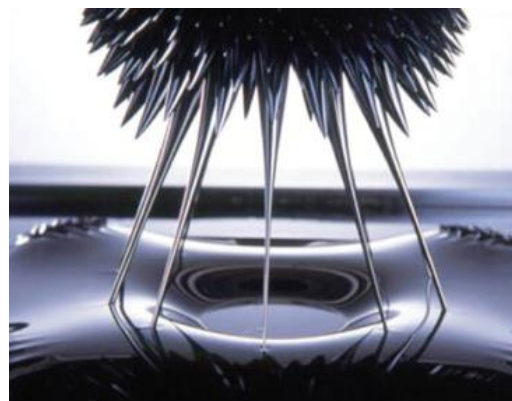


Рис. 4. Сачіко Кадама (у співпраці з Мінако Такено). Здіймаються течуть. 2001.

Стаття надійшла до редакції 12.04.2020
Прийнято до друку 13.05.2020