

Обзорная статья

УДК 7.75.03

EDN MNNYIV

doi 10.34216/2587-6147-2022-4-58-46-51

Ольга Валентиновна Румянцева¹

Надежда Эдуардовна Репина²

Елена Николаевна Борисова³

^{1,2} Костромской государственной университет, г. Кострома, Россия

³ Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А. Л. Штиглица, г. Санкт-Петербург, Россия

¹ olga_rumyantseva@icloud.com, <https://orcid.org/0000-0002-4209-5816>

² repina.65@list.ru, <https://orcid.org/0000-0002-0134-8397>

³ borisoffa@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5898-4474>

ИЛЛЮЗИЯ И РЕАЛЬНОСТЬ: К ПРОБЛЕМЕ ВОВЛЕЧЕНИЯ ЗРИТЕЛЯ В ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО

Аннотация: В статье показана эволюция «выхода» иллюзорного мира с плоскости стены или картины в реальное пространство. Одна из важнейших проблем изобразительного искусства – создание нового мира на плоскости картины или стены. С точки зрения классического искусства живописный мир должен максимально правдоподобно отождествляться с настоящим. Для этого традиционно используются прямая и световоздушная перспективы. Помимо этого, иллюзорное пространство наполнено определенными символами и знаками, создающими эффект узнавания и принятия зрителем изображенного мира. Физически человек никогда не сможет преодолеть плоскость картины. Однако модернизм и постмодернизм снабдили искусство новыми художественными приемами и выразительными средствами. В силу того что любой предмет может считаться художественным объектом, а человек – творцом, иллюзорное пространство расширяется не только в переносном, но и прямом смысле. Помимо традиционных, современное искусство использует новые психологические приемы и цифровые технологии, за счет чего грань между изображенным и реальным мирами окончательно стирается. Авторы анализируют, как мир изобразительного искусства начинает претендовать на роль настоящего, а человек вместо зрителя становится участником.

Ключевые слова: пространство, реальность, перспектива, иллюзия, предмет, зритель, искусство, взаимодействие

Для цитирования: Румянцева О. В., Репина Н. Э., Борисова Е. Н. Иллюзия и реальность: к проблеме вовлечения зрителя в художественное пространство // Технологии и качество. 2022. № 4(58). С. 46–51. <https://doi.org/10.34216/2587-6147-2022-4-58-46-51>.

Review article

Olga V. Rumyantseva¹

Nadezhda E. Repina²

Elena N. Borisova³

^{1,2} Kostroma State University, Kostroma, Russia

³ Saint Petersburg State Academy of Art and Design named after A. L. Stieglitz, Saint Petersburg, Russia

ILLUSION AND REALITY: THE PROBLEM OF INVOLVING THE VIEWER IN THE ARTISTIC SPACE

Abstract. The article shows the evolution of the “exit” of the illusory world from the plane of a wall or painting into real space. One of the most important problems of fine art is the creation of a new world on the plane of a painting or wall. From the point of view of classical art, the pictorial world should be identified with the present as plausibly as possible. For this purpose, direct and light-air perspectives are traditionally used. In addition, the illusory space is filled with certain symbols and signs that create the effect of recognition and acceptance by the viewer of the depicted world. Physically, a person will never be able to overcome the plane of the picture. However, modernism and postmodernism provided art with new artistic techniques

© Румянцева О. В., Репина Н. Э., Борисова Е. Н., 2022

and expressive means. Due to the fact that any object can be considered an artistic object, and a person is a creator, the illusory space expands not only figuratively, but also literally. In addition to traditional, modern art uses new psychological techniques and digital technologies, due to which the line between the depicted and the real worlds is finally erased. The authors analyze how the world of fine art begins to claim the role of the present, and a person instead of a spectator becomes a participant.

Keywords: space, reality, perspective, illusion, object, spectator, art, interaction

For citation: Rumyantseva O. V., Repina N. E., Borisova E. N. Illusion and reality: the problem of involving the viewer in the artistic space. *Technologies & Quality*. 2022. No 4(58). P. 46–51. (In Russ.) <https://doi.org/10.34216/2587-6147-2022-4-58-46-51>.

Построение пространства на плоскости и расположение в нем объемного предмета стало одним из способов разрешения проблемы создания реалистичного изображения в классическом искусстве. Однако зритель и художественное пространство были разделены непреодолимой плоскостью. Современные же искусство и дизайн, все активнее соприкасаясь друг с другом, создают возможность непосредственного пребывания зрителя в иллюзорном пространстве за счет использования новых художественно-выразительных средств и технических достижений. Дизайн создает вокруг человека новые миры, и проблема вовлеченности в них зрителя на сегодняшний день является чрезвычайно актуальной. Понимание, каким путем шло развитие отношений зрителя с художественным пространством, открывает новые возможности перед дизайнером.

Начиная с эпохи Возрождения, картина представлялась окном, которое можно открыть. Однако плоскость и пространство вокруг человека обладают разными характеристиками, поэтому необходимо было добиться, чтобы через зрительное и эмоциональное восприятие человек ощущал художественный мир реальным. Наиболее распространенным методом для построения пространства на плоскости стала линейная перспектива. Но процесс создания нового живописного пространства не ограничивается его геометрическим моделированием. Э. Панофский в своем труде о перспективе отмечал ее символические смыслы [1]. В. Павлов в диссертационном исследовании «Формирование „художественного пространства“ в европейской живописи XV–XVIII вв.» [2] пишет о том, что его восприятие может восприниматься с акцентом на содержание формы художественного произведения или же на анализ технических приемов построения пространства. В настоящее время интерес к проблемам моделирования, символики и концепции живописного пространства растет, так как все более актуальной становится виртуальная действительность.

Весь путь развития изобразительного искусства иллюстрирует процесс «выхода» живописного пространства к зрителю. С одной стороны, оно может пониматься как нечто реальное, что «остаётся в промежутке между телами» [1, с. 48]. С другой – это мир, который трактуется с точки зрения истории, эстетики, философии, символики. Поэтому восприятие пространства тоже может быть разным: от физического до философского и символического. Концепция его понимания влияет на то, какие методы используются для моделирования пространства и как человек с ним взаимодействует. С позиции классического искусства под пространством подразумевается мир вокруг человека, который необходимо отразить как можно более правдоподобно. На первый план выходят зрительные образы. Человек находится перед плоскостью картины и постигает изображение визуально, интеллектуально и эмоционально. При всей реалистичности подачи, достигаемой с помощью линейной и световоздушной перспектив, человек все же не может в изображенном мире оказаться полностью. Однако развитие искусства идет таким образом, что пространство само «выходит» к зрителю, который в свою очередь становится его частью. То есть он находится не столько в иллюзорном, сколько в эмоциональном и концептуальном пространстве.

Выстраивание системы взаимоотношений изображенного и реального миров складывалось на протяжении многих веков. В Древнем Риме плоскость стены пытались «разрушить» с помощью максимально натуралистичного изображения архитектурных деталей и пейзажных видов.

Средневековье больше интересовало божественное пространство, выстраиваемое с помощью обратной перспективы. Плоскость четко разделяла два мира, но попытка проникновения иллюзорного в реальный присутствовала. Золотой фон византийских мозаик дематериализовал плоскость и направлял божественный свет в земной мир. В светских интерьерах каменные стены залов нередко расписывали «под драпировки», что создавало иллюзию настоящих тка-

ней, например, роспись стен в Сала деи Паппагалли в палаццо Даванцати во Флоренции начала XIV в. Это не просто декор стены и создание объема за счет светотеневых эффектов, но и апелляция к чувственному восприятию мира. Опираясь на свой опыт взаимодействия с материей, зритель невольно воспринимает расписанную подобным образом стену не как холодную и каменную, а как теплую и фактурную.

В эпоху Возрождения линейная перспектива помогает выстроить глубину пространства, которое не только развивается вглубь, но и стремится вырваться наружу. Фигуры, драпировки, предметы выходят за границы плоскости, увлекая иллюзорное пространство за собой, «окно» в мир приоткрывается. Иногда персонаж «стоит» на реальном выступе стены или камина, как, например, в камере дельи Спозии в палаццо Дукале. Подлинные и иллюзорные предметы взаимодействуют друг с другом, стирая границу между мирами. Этот прием станет принципиально важным в современном искусстве.

Росписи зала перспектив виллы Фарнезина (рис. 1) представляют собой один из первых примеров монументальной художественной перспективы [3, с. 87]. Изображение лоджий с колоннами и открывающиеся за ними пейзажные виды разрушают плоскость стены. Создается ощущение полного слияния зала с окружающим пейзажем. Линейная перспектива решает задачу разрушения плоскости, а открытые окна и проникающие через них звуки и запахи усиливают ощущение единства реального и ирреального миров.



Рис. 1. Бальтассаре Перуцци. Зал перспектив. Вилла Фарнезина. Рим. 1519

В эпоху барокко в интерьерах очень популярны зеркала, которые в прямом смысле отражают окружающий мир. Собственно говоря, изображение в зеркале и есть то идеальное пространство, которое стремится выстроить живописец. Зеркала выполняли ту же функцию, что

и росписи на стенах: увеличивали внутреннее пространство, уничтожали плоскость, создавали иллюзии. Внутреннее, иллюзорное и внешнее пространства сливались в одно целое.

Вершиной барочного иллюзионизма является роспись потолочного плафона в церкви Сан-Иньяцио (рис. 2). Пространство и архитектурные декорации написаны с таким мастерством, что теряется граница между реальностью и изображением. Кажется, что плоскость окончательно исчезла. Фигуры как будто приклеены к плафону и при малейшем сотрясении упадут на головы прихожанам. В силу этого зритель воспринимает их практически рядом с собой и психологически преодолевает плоскость стены.



Рис. 2. Андреа Поццо. Триумф Св. Игнатия Лойолы. Фрагмент. Церковь Сан-Иньяцио. Рим. 1690

Похожие задачи решает и станковая живопись. В XVII–XVIII веках большое распространение получают живописные обманки, в том числе натюрморты с оптической иллюзией. В некоторых из них плоскость демонстративно подчеркивается (рис. 3), «окно» снова закрывается. Тем не менее с позиции визуального восприятия предметы до такой степени не принадлежат живописной плоскости, что их необходимо закрепить при помощи изображенных ремня, шнура или булавок, чтобы они не упали в руки зрителя. Если раньше художник стремился к построению глубины пространства и расположению в нем предмета, то теперь эта задача не всегда является приоритетной. Наоборот, акцент делается на плоскости, которая зрительно разгораживает живописное и реальное пространство. Предметы не только нарочито выдвигаются на первый план, но даже выносятся за него. Их хочется взять в руки, разрушая преграду в виде поверхности холста.

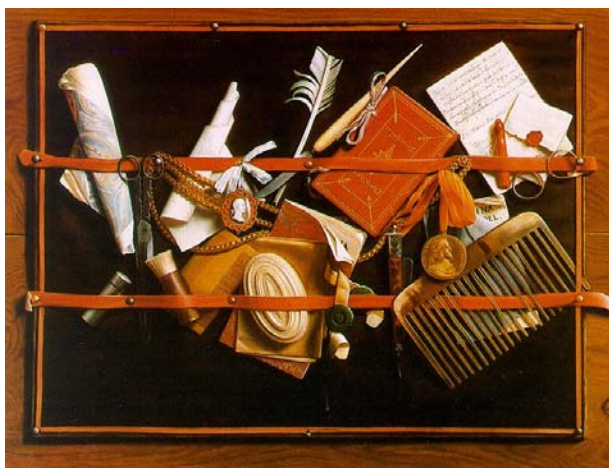


Рис. 3. Самюэл ван Хогстратен. Перо, гребень и ножицы. Натюрморт с оптической иллюзией. 1667

Подчеркнуто плоскостными были фигуры-обманки (фр. *trompe-l'oeil*), выставляемые в помещении или парке. При ближайшем рассмотрении ощущение их «вырезанности» усиливается. Однако в реальном пространстве обманки обретают объем, выходят к зрителю, через эффект неожиданного появления и узнавания вызывая у него довольно сильные эмоции.

Процесс смещения живописного и реального миров идет двумя путями: «выход» персонажа из воображаемого мира к зрителю и проникновение последнего в мир персонажа. Пространства, в которых размещались фигуры-обманки, носили развлекательный характер, столь популярный в XVIII столетии. Здесь происходила трансформация настоящего мира в игровой: герои перемещались в мир зрителя. В зависимости от того, с какой позиции мы воспринимаем данный интерьер, художественное пространство превращается в настоящее, и наоборот.

Стирание границ между иллюзорным и настоящим мирами происходит давно. Например, с помощью мастерского использования прямой перспективы и особенностей помещения Леонардо да Винчи в «Тайной вечере» (1495–1498) на стене в трапезной монастыря Санта Мария делье Грация в Милане практически объединил реальное и живописное пространства.

Модели на полотнах Каспара-Давида Фридриха не смотрят на зрителя, не вступают с ним в диалог, они вообще повернуты к нему спиной. Зритель настолько свой, что ему не нужно рассказывать о себе, с ним можно молчать и смотреть в одном направлении (рис. 4). В картине «Женщина у окна» основной сюжет – пейзаж, а окно – рама, и это окно уже полностью открыто. Зритель не столько рядом с геро-

ем, сколько сам им становится, он уже «шагнул» в изображенный мир и воспринимает его своим.



Рис. 4. Каспар Давид Фридрих. Женщина у окна. 1822

Полотна импрессионистов сияют светом, рефлексами и цветовыми нюансами. Здесь все дышит и живет, как и в мире вокруг человека. Использование природного цветового спектра стало еще одним средством создания на плоскости реалистичного мира. В зеркале за спиной девушки на картине Эдуарда Мане «Бар в Фоли-Бержер» отражается помещение, полное звуков, света и жизни, а зритель понимает, что это именно он находится в зале и в зеркале видит свое отражение (рис. 5).



Рис. 5. Эдуард Мане. Бар в Фоли-Бержер. 1882

В XIX веке получают распространение «живые картины» (фр. *tableau vivant*), где участники разыгрывают сюжеты художественных полотен. Зрители не только становятся героями картины, но, наделяя их своими физическими и эмоциональными качествами, превращаются в соавторов художника. Увлечение такой игрой

сохранилось до настоящего времени, иногда переходя на более высокий профессиональный уровень. Великолепный пример представляет спектакль-перформанс «Живые картины Караваджо» («Caravaggio living paintings») итальянского Театра Людовики Рамбелли [4]. В данном случае живописная иллюзия превращается в реальность еще и за счет концептуальной и эмоциональной наполненности действий актеров.

Основным средством перевода живописного пространства в мир зрителя в искусстве XX века становится реальный предмет. Кубисты используют не только привычные живописные приемы, но и коллаж. Кусочки бумаги, дерева или чего-то подобного приклеиваются к холсту, и изображение осязаемо выходит за отведенные ему границы. Сюрреалисты с подачи дадаистов объединяют живопись и ready made (готовый предмет). Показательна в этом плане картина Макса Эрнста «Двое детей и соловей» («Двоим детям угрожает соловей») (рис. 6). Фигура на полотне тянется к реальному электрическому звонку. Калитка заходит за пределы деревянной рамы картины, но художник усиливает прием эпохи Возрождения, заменив нарисованный предмет настоящим. За счет этого зритель не только воспринимает пространство картины своим, но и подсознательно готов услышать звук звонка. Художник расширяет пространство не только вглубь картины, но и наружу. Справедливости ради, надо отметить, что и раньше в искусстве встречалось объединение живописного предмета с реальным с целью выхода изображения в пространство зрителя, например в зале охотников в замке Вейкерсхайм.



Рис. 6. Макс Эрнст. Двое детей и соловей. 1924

Представители неодадаизма и поп-арта считали, что раз целью картины является реальный мир, то и состоять он должен из подлинных предметов. В таких работах, как «Пилигрим» Роберта Раушенберга (1960) или «Ванная. Коллаж № 3» Тома Вессельмана (1963), предметы окончательно покинули мир картины и перешли в реальное пространство. Теоретически их можно убрать или передвинуть. Концептуальное художественное пространство начинает существовать вокруг зрителя, а не перед ним. Однако картина все еще тесно связана с рамой, обозначающей условность изображенного мира. Марк Ротко убирает и эту границу. Идеальное расположение полотен Ротко – развеска по периметру стен. Визуально, психологически, эмоционально создается впечатление, что «цветовое поле» растекается, захватывает пространство и вот-вот поглотит человека, стоящего перед картиной. «Цветовое поле» так же окутывает его, как когда-то сияние византийских мозаик или готических витражей.

В современном мире наряду с представлением о трехмерности пространства появляются и другие гипотезы о строении мира. Как пишет Келли Гровье, с начала 1990-х годов получает развитие теория о том, что «согласно так называемому голографическому принципу трехмерное пространство, которое мы наблюдаем в нашей повседневной жизни, и все, что оно в себя включает, не более чем тщательно выстроенные иллюзии. Сформулированные в последние годы дезориентирующие гипотезы о сущности того, кто мы есть, и наших отношениях с окружающим пространством тесно связаны с теориями о многослойной природе пространства и времени, согласно которым Вселенная на самом деле разворачивается в девяти или более измерениях, которые вибрируют в космической гармонии и сплетены между собой таинственными нитями. Неудивительно, что на фоне подобных поразительных открытий в физике, которые навсегда изменят наше понимание себя и Вселенной, современные художники стали экспериментировать с представлениями как о личном, так и о бесконечном пространстве» [5, с. 44].

Для создания нового мира в искусстве уже недостаточно выстраивания трехмерной модели с помощью линейной и световоздушной перспектив. Эпоха модернизма и постмодернизма дала понимание того, что пространство, каким мы его видим, лишь один из его вариантов. Мы ощущаем, понимаем, представляем его разнообразно и многогранно. Современные технологии дают новые возможности для выстраи-

вания художественных вариаций устройства мира. Лазерные проекции, компьютерные технологии, звуковые, оптические и кинетические эффекты окончательно вовлекают нас в новое пространство. Движение не изображают, оно существует, звук не подразумевают, его слышат. Современное искусство смешивает пространство, время, запахи, визуальные образы, эмоции. Инсталляции, хэппенинги и перформансы сочетают в себе приемы театра, музыки, литературы, живописи, скульптуры. В новом виртуальном пространстве происходит максимальное взаимодействие иллюзорного мира и человека, который не столько зритель, сколько его творец. Если человек в силу свойств материи физически не смог преодолеть плоскость картины, то художественное пространство само вышло к нему

и поглотило его. Таким образом, с точки зрения совмещения художественного и реального миров, современное искусство может считаться эталонным.

ВЫВОДЫ

1. Изобразительное искусство всегда стремилось выстроить свое пространство, в которое максимально был бы вовлечен зритель.

2. Современное искусство при помощи новых технологий и концепций создало художественное пространство непосредственно вокруг человека.

3. В рамках дискурса современного искусства и дизайна человек из зрителя и пользователя превращается в соавтора художника и дизайнера.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Пановский Э. Перспектива как «символическая форма». Готическая архитектура и схоластика / пер. с нем. И. В. Хмелевских, Е. Ю. Козиной ; пер. с англ. Л. Н. Житковой. СПб. : Азбука-классика, 2004. 336 с.
2. Павлов В. И. Формирование «художественного пространства» в европейской живописи XV–XVIII вв. : дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2001. 176 с.
3. Мак-Коркодейл Ч. Убранство жилого интерьера от античности до наших дней / пер. с англ. Е. А. Кантор. М. : Искусство, 1990. 247 с.
4. Жизнь на пике – Воссоздание картин Караваджо на сцене // Живой Журнал : блог-платформа. URL: <https://lovers-of-art.livejournal.com/222897.html> (дата обращения: 18.02.2021).
5. Гровье К. Искусство с 1989 года / пер. с англ. О. Гаврикова. М. : Ад Маргинем Пресс, 2019. 216 с.

REFERENCES

1. Panofsky E. Perspective as a “symbolic form”. Gothic architecture and Scholasticism. Saint Petersburg, Abc-classics, 2004. 336 p.
2. Pavlov V. I. The formation of artistic space in European painting of the XV–XVIII centuries. Dis. ... cand. of Art History. Saint Petersburg, 2001. 176 p.
3. McCorquodale Ch. The decoration of the residential interior from antiquity to the present day. Moscow, Iskusstvo Publ., 1990. 247 p.
4. Life at its peak – Recreating paintings. Caravaggio on stage. URL: <https://lovers-of-art.livejournal.com/222897.html> (Accessed 18.02.21).
5. Grovier K. Art since 1989. Moscow, Ad Marginem Press, 2019. 216 p.

Статья поступила в редакцию 12.09.2022
Принята к публикации 23.11.2022