



1 8 9 6

НАЦИОНАЛНА
ХУДОЖЕСТВЕНА
АКАДЕМИЯ

NATIONAL
ACADEMY OF ART
SOFIA

Международна научно-приложна конференция

ПСИХОЛОГИЯ И ИЗКУСТВО

Международната научно-приложна конференция **ПСИХОЛОГИЯ И ИЗКУСТВО** е посветена на дебат и обмен на идеи по актуални проблеми, отразяващи различни процеси и взаимодействия между визуалното изкуство и психологията.

Идеята е иницирана от споделената граница между наука, в частност психология, и изкуство. Имаме отговорност да синхронизираме международния интердисциплинарен дебат около съвременните визуални медии и актуалните идеи в психологията. Това налага, от една страна, асемблиране и анализиране на тенденциите в изкуството, психологическите изследвания и влиянието на дигиталните технологии върху културата и науката, и от друга, дискусия между художествения опит и психологическата интерпретация.

Събитието включва широк форум от теми, ангажиращи представители на области, като психология на изкуството, визуални изкуства, арттерапия, артпедагогика, артмениджмънт, дигитални технологии и др. Целта на тази интердисциплинална инициатива е да привлече и представи иновативни научни изследвания и подходи, както и модели на тяхното приложение.

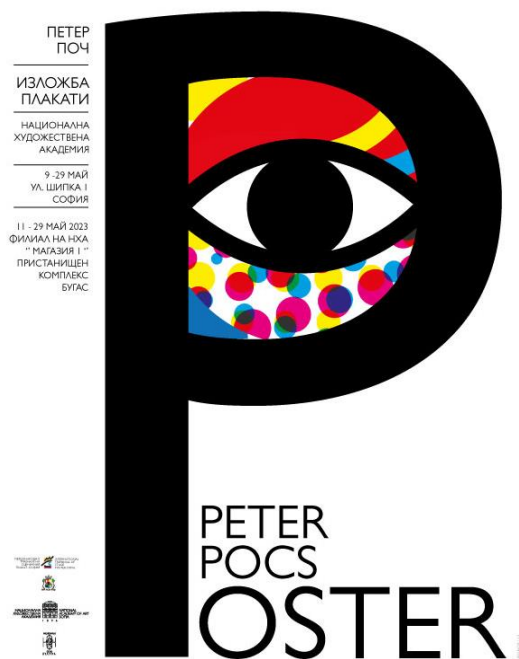
Конференцията обединява 3 сесии:

- I. Психология на изкуството.
- II. Арттерапия и визуално изкуство.
- III. Приложни модели – тяхното интегриране в процеса на висшето образование и за целите на комуникационната стратегия на Катедрата.

Модулите обхващат следните теми:

- Крос-културни изследвания и комуникации
- Психологически измерения на творчеството
- Арттерапия
- Съвременни практики в методологията на изобразителното изкуство
- Наука, изкуство и технологии

КРОС-КУЛТУРНИ ИЗСЛЕДВАНИЯ И КОМУНИКАЦИИ



**ПЕТЕР ПОЧ:
по пътя между подсъзнателните приказно-фантазни
отражения и
грубата реалност на битието**

Албена Спасова

Светът през очите на плакатиста Петер Поч

Остроумната, гротескна и понякога болезнена импровизация е присъща за характера на Петер Поч и има пряко отражение върху поведението му на визуален артист, който изгражда собствена космогония, населена от незабравими образи, теми и идеи.

Поч се занимава с теми, които го подтикват към лично мнение или с които може да се идентифицира. Авторът умее да влага и да изобразява своите идеи и чувства, което е причина събитието, върху което е фокусиран дадения плакат да придобие изключително вълнуваща образност.

Вглеждайки се в неговите плакати откриваме шествие от триизмерни образи, виждаме плакати, населени с различни обекти, изображения и фигури, които приличат на клоуни и марионетки от куклено или цирково представление,

но също и с гротескни, сатирични или дадаистки фигури, изпълнени с парадоксален хумор.

Създаването на целия този комплексен свят изисква редица умения и творчески превъплъщения. Можем да определим автора като дизайнер, скулптор, сценограф, калиграф, режисьор, фотограф, но преди всичко като ловък еквилибрист, комуто пространството на плаката е изцяло подвластно.

Голяма част от плакатите на Поч са изпълнени с фантазия и с приказна атмосфера. Композициите са загадки, които привличат зрителя и го увличат в това да търси и да открива смисъла им. Те са интригуващи и впечатляващи не само със своята образност, но и с нестандартните решения, с които авторът поднася текста. Със своите калиграфски умения той извайва буквите с различни техники, които не се срещат често в съвременната типография, адаптирайки ги винаги към стила и духа на съответния плакат.

Плакатите му привличат вниманието, а авторството им често се установява по-лесно от самия рекламиран обект. Резултатът е художествено качество, което със сигурност ще надживее реалния продукт или събитие, което е рекламирано.

Произведенията на Петер Поч са заредени със семантични функции. Изненадата, неочакваната и необичайна визия е толкова силна, че моментално приковава вниманието. Зрителят остава в плен, докато въображението му продължава да доразвива и да декодира гледката, оставяйки за дълго в обсега на Поч. Усещането е завладяващо, защото можем да влезем в един реално съществуващ „друг свят“ в който истината е брутално и открито заявена. Но заедно с това „омекотена“ през булото на визуализираните някогашни спомени и мечти от детството.

Своеобразната изненадваща реалност възниква по един мистичен начин, в който измеримото е съзнателно трансформирано, тежките предмети стават потежки или олекват, неподвластни на гравитацията, а простите, конкретни неща се превръщам в мистериозни с помощта на илюзорни светлини.

В изкуството на Поч светлината и сянката имат формообразуващо и смислово въздействие, те преобразуват повърхностите, задълбочават прорезите и цепнатините, превръщат пространството на плаката в омагьосана сцена сред въображаем пейзаж.

Поч майсторски лавира между опозициите: приказна наивност и груба действителност. Привидно наивният приказен свят в неговите плакати, лесно и

пред очите на зрителя се трансформира в истинска драма, наситена с изпитания от емоционално и интелектуално естество. Наивната, почти примитивна простота внезапно се преобразява в древния образ на колективното страдание.

Умението на Поч да наблюдава и анализира околната среда и изострената му чувствителност към намирането на оригинални форми на творческо изразяване го карат непрекъснато да опитва нови визуални кодове и възможности за изразяване.

Неговите прословути скулптурни персонажи отдавна са се превърнали в емблема. Обитавайки свой собствен паралелен свят, те бележат творчеството му като уникално и абсолютно оригинално в историята на плакатния дизайн.

Важна характеристика на плакатите на Поч е тяхната подчертана дързост, с която провокират. Те не могат да бъдат подминати равнодушно или да останат незабелязани – те не само привличат погледа, но и подтикват към размисъл.

Вечната тема за противостоенето е неизменна част от изкуството на Петер Поч, също толкова, колкото изкуството му успява да предизвика гнева на властта. Според унгарската изкуствоведка Каталин Бакош *„Поч влага цялата си душа в плакатите. Творбите му никога не са безразлични, те крещат, реват, подиграват се и не могат да бъдат подминати с безразличие.“*

Плакатите на Поч коментират най-горещите актуални и злободневни теми, но те не губят своята давност, защото винаги притежават универсално и човеколюбиво послание. Авторът владее умението, внушенията на неговите плакати да преминават отвъд момента и да надживяват мимолетността, заложена в естеството на плаката.

„Петер Поч е визуален автор, докоснат от страданието, индивидуалното и колективното унижение и историята на мрачната ни съдба в Централна Европа. Той е художник, който е щастлив да накара света да се изповяда пред него“.

Лайош Саколсай, писател, Будапеща, 1991 г.

Театралната и житейската сцени са неотделими от творчеството на Поч, нещо повече сцената се превръща в съставна част на редица неговите плакати.

В творбите си Поч създава - сложни връзки в пространствените инсталации, които изгражда. Неговите изобретателни и загадъчни решения притежават привлекателност, която привлича вниманието.

Според самия Петер Поч: *„Целта на ПЛАКАТА, за разлика от целта на огромните комерсиални реклами, които са основно за власт и пари, не е да продава продукти. Неговата най-важна цел – в допълнение към естетиката – е да накара хората да мислят и разсъждават. Плакатистът повдига въпрос, който зрителят трябва да обмисли и допълни“.*

С възхитително фина ирония, с очи и ръце и със сърце, Петер Поч създава своите плакати, отстоявайки възгледа, че те не само са средство за комуникация, но и територия за творчески експерименти и обмен на идеи.

Ето как го характеризира друг голям плакатист, познавач на това изкуство и директор на Мексиканското биенале – Хавиер Бермудес: *„Любопитството на Петер Поч, свежестта, присъща на децата, както и спонтанния му подход към нови начини и тяхното изследване, са качества, които му позволяват да стане един от най-големите и харизматични плакатисти в Европа. Очевидно вдъхновена от Полша, неговата калиграфска концепция е част от текстурата на творбите му. Начинът, по който манипулира своите триизмерни метафори и външния вид на материалите си, постигнато както ръчно, така и чрез светлосенките във фотографските изображения, прави творчеството му уникално и абсолютно оригинално в историята на плакатния дизайн“.*

За Петер Поч и неговото изкуство

Петер Поч е роден на 14 септември 1950 г. в Печ, Унгария.

Дипломира се през 1971 г. като дизайнер на златни и сребърни изделия. От 1972 г. работи като графичен дизайнер, създавайки предимно културни и някои комерсиални плакати. След политическите промени, от 80-те години на XX век до днес, е автор на множество политически плакати.

Като свои духовни учители определя Хенрик Томашевски, Валдемар Швежи и Дьорд Конечни. Творбите му са представяни в най-авторитетните форуми за плакат по света (международни изложби, биеналета, триеналета) и са отличавани с престижни награди. Редовен участник е в международни кампании за плакати с покани: „Почит към Макс Понти“, „13 + Лотрек“, „Комуникация 2000“, „Унгарски милениум“, Toulouse Family, „Децата са ритъмът на света“, „Буквите на България – азбука на Европа“, Сараево 2014, „Чествай земята“ (дизайн x Тайпей). През 1991 г. създава собствено ателие; през 1997 г. получава унгарската награда за изкуство „Михали Мункачи“, а през 2008 г. основава *Унгарската асоциация за самотата на плаката.*

Организиран е повече от 50 самостоятелни изложби, носител е над 35 международни и унгарски награди и изнася лекции по цял свят. Редовно участва в Триеналето в София и е един от членовете на международното жури, а със своето дарение от 135 плаката се превръща и в най-щедрия индивидуален дарител в неговия уникален фонд от образци на плакатното изкуство.

Плакатите на Поч изразяват неговата творческа, политическа и социална позиция на художник, ангажиран с най-горещите теми на съвременното. Те създават неповторим диалог със зрителя и заживяват самостоятелен живот на художествени произведения отвъд конкретното си предназначение – живот, подълг от продуктите или събитията, заради които са създадени.

В плакатите си Поч развива една много лична и нетипична иконография, населена от зооморфни същества, животни, растения, птици и книги, очи и метрономи, знамена и капани за мишки, демони и мъченици, моливи и колесници, кръстове, знаци и много различни предмети. Скулптирани и ръчно оцветени, всички те се преливат, разменят си местата и се превръщат в мощни символи с цялостно въздействие и неповторима индивидуалност.

Петер Поч е визуален драматург, който населява плакатите си с герои и драми, истории и символи.

Чрез своето изкуство авторът коментира сериозно и задълбочено социалната и политическата ситуация в Унгария, в Източна Европа и по целия свят. За него плакатът е огледало на реалността и катализатор за промяна. Творбите му, фокусирани върху значими социални проблеми, са честни до крайност и безкомпромисни в своите образи-присъди.

Въпреки че използва широк набор от решения, той е майстор, чието творчество може да бъде безпогрешно разпознато и неслучайно е поставян сред най-влиятелните имена в света на съвременния световен плакат.

Петер Поч и България:

Петер Поч е гостувал в България три пъти - със своя самостоятелна изложба, организирана от Унгарския културен институт през 2012 и като член на международното жури за наградите на триеналето на сценичния плакат през 2013. Програмата на последната му визита през май 2023, осъществена по покана на Международното триенале на сценичния плакат, включваше: две самостоятелни

изложби, демонстрации, отворени ателиета, срещи със студенти, ученици и с колеги. Основен партньор и домакин на събитията беше Националната художествена академия и нейният филиал в Бургас.

Експозициите представиха две тематично групирани направления в изкуството на Петер Поч:

• **СОЦИАЛНИ ПЛАКАТИ, 9 – 29 май 2023 г.**, зала *Тераса*, Нов учебен корпус на НХА, София, ул. „Шипка“ №1;

• **ПЛАКАТИ ЗА КУЛТУРНИ СЪБИТИЯ, 11 – 31 май 2023 г.**, НХА – Филиал Бургас, фойе, Магазия 1, Пристанищен комплекс Бургас

Изложбите и присъствието на техния автор станаха повод за поредица съпътстващи инициативи, лекции пред студенти и ученици и преподаватели от Националната художествена гимназия „Цанко Лавренов“ в Пловдив; участие като специален гост на научно-приложна конференция „Психология и изкуство“, организирана от Катедра „Психология на изкуството, художествено образование и общоакадемични дисциплини“ към НХА.

Използвани избрани, публикации:

Джанфранко Тори: „Плакат без реклама“, *Linea Grafica*, Милано (Италия), 1990/5

Графичен дизайн в Източна Европа, специално издание на *IDEA*, (Япония), 1990/6

Каталин Бакош: „Знаци на промяната (плакати 1988 - 1990)“, Унгарска национална галерия, Будапеща (Унгария), *HU ISBN 0231 2387*

„Изкуството като активист (революционни плакати от Централна и Източна Европа)“, *Universe Publishing*, Ню Йорк, (САЩ). 1992. *ISBN 0 87663 623 7*

„Графичният дизайн по света“, том I, *Kodansha*, (Япония). 1993. *ISBN 4 06 205144 3*

„100-те най-добри плаката от Европа и Съединените щати 1945-1990“, *Torrap Printing Co., Ltd.* Токио (JP)

Лиз Маккуистън: „Графична агитация (социална и политическа графика от шейсетте години насам)“, *Phaidon Press Ltd.*, Лондон (Великобритания), *ISBN 0 7148 2878 5*

„Европа без стени (изкуство, плакати и революция 1989-93)“, редактирано от: Джеймс Аулих и Тим Уилкокс, *Manchester City Art Galleries*, (Великобритания), *ISBN 0 90 1 673 447*

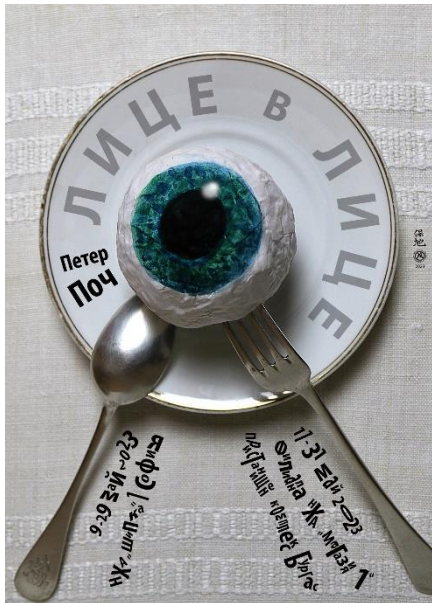
Каталин Бакош: „Музи и канони (унгарско съвременно плакатно изкуство)“, Музей на изкуствата и занаятите, Хамбург (Германия). 1995.

Маргарет Тимърс: „Силата на плакатите“, Музей „Виктория и Албърт“,

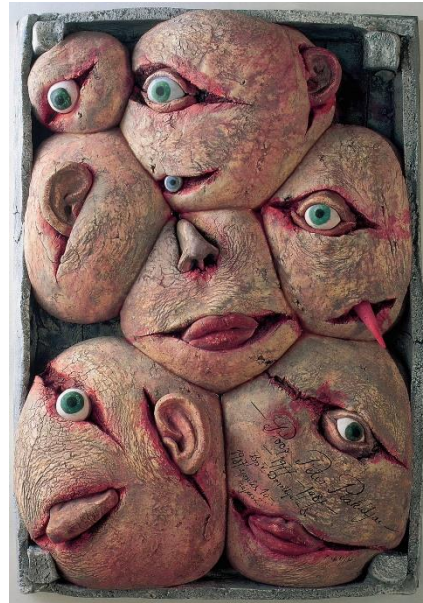
- Лондон (Великобритания). 1998. ISBN 1 85177 2405
- Джеймс Аулих, Марта Силвестрова: „Политически плакати в Централна и Източна Европа 1945-95 (знаци на времето)“, Manchester University Press, (Великобритания). 2000. ISBN 0 7190 5418 4 и 0 7190 5419 2
- Антън Бийк, Ален Уейл - Даниеле Девинк: „Новият „Salon dos Cent“, (Международна изложба на плакати), Editions Odyssée, (Франция). 2001. ISBN 2 909478 13 0
- Хавиер Бермудес: „Петер Поч“, Lúdica, Мексико Сити (Мексико). 2002.
- Дженпин Хе: „Всички хора са братя“, Hesing, Шанхай, Берлин (КНР + Германия) ISBN 3 9810544-0-7
- „Фин Нигор с приятели“, Датски музей на изкуство и дизайн, Копенхаген (Дания) ISBN 87-990704-0-5
- Милтън Глейзър, Мирко Илич: „Дизайнът на несъгласието“, редакция Gustavo Gili, SA, Барселона (Испания), 2006. ISBN-13: 978-84-252-2076-0 и ISBN-10: 84-252-2076-9
- „Петер Поч: плакатът съм аз“, Ню График, 16 / 08, Нанджун (КНР)
- „От края на 1909 г. до началото на XXI век“, Trama Visual, Мексико (Мексико)
- Хумористични плакати от цял свят, Музей на изкуствата, Котбус (Германия) ISBN 978-3-928696-94-4
- „Светът на плакатите“, Датски музей на плаката, Орхус (Дания) ISBN 87-90552-21-0
- Ларс Дибдал: „Глобалният плакат“, Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck, Копенхаген (Дания) ISBN 978-87-17-04058-8
- Дьорд Шумегу: „Плакати (1956-2006)“, издателство „Corvina“, Будапеща (Унгария) ISBN 978 963 13 6297 8
- Моника Зомбори: „Изложби в огледалото на съвременните документи“, (част 3: осемдесетте), Artmagazin, 2015/10, Будапеща (Унгария) ISBN 1785-30-60
- Дьорд Шумегу: „Плакати на Петер Поч“. Mért, октомври 2015, Будапеща (Унгария) ISBN 1419-0567
- Мирко Илич, Стивън Хелър: „Представяме Шекспир“, Princeton Architectural Press, Ню Йорк (САЩ) ISBN 978-1-61689-292-0



Ил. 2



Ил. 3



Ил. 4



Ил. 5



Ил. 6



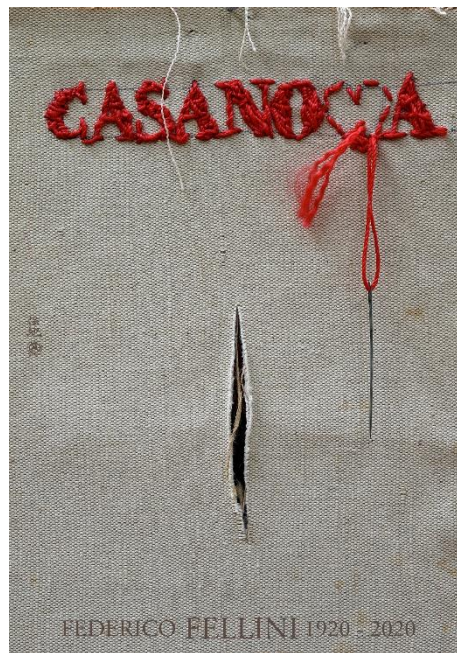
Ил. 7



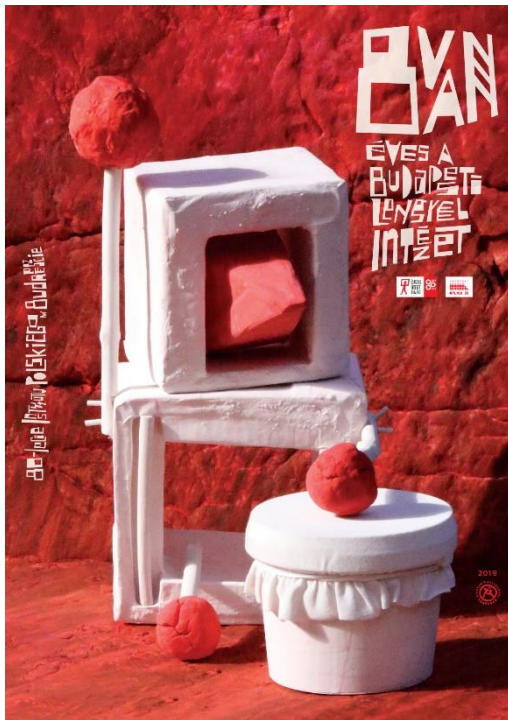
Ил. 8



Ил. 9



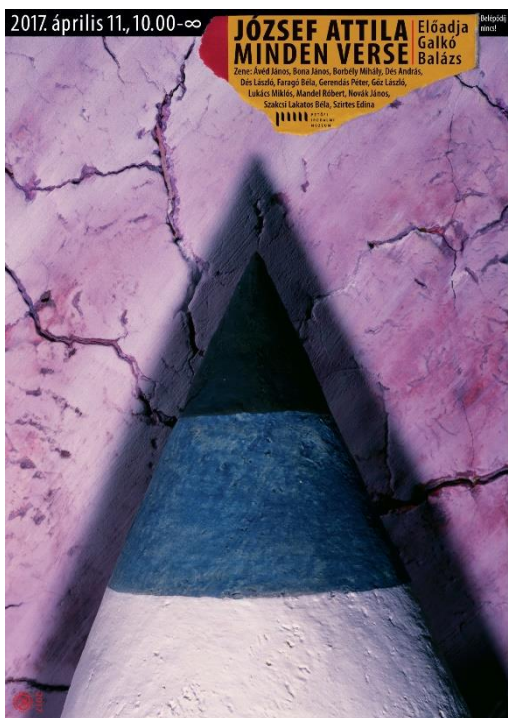
Ил. 10



Ил. 11



Ил. 12



Ил. 13



Ил. 14

Списък на илюстрациите:

1. Автор: Божидар Йонов – плакат за изложбената и образователна програма на Петер Поч в България, май 2023;
2. Автор: Петер Поч – самостоятелна изложба
3. Автор: Петер Поч – плакат за неговата изложбена и образователна програма в България, май 2023.
4. Автор: Петер Поч – самостоятелна изложба;
5. Автор: Петер Поч – Унгарските събития през 1956
6. Автор: Петер Поч – Унгарските събития през 1956
7. Автор: Петер Поч – Свобода, Първа награда от международна изложба в Тирана, 2023 г..
8. Автор: Петер Поч – ZORRO
9. Автор: Петер Поч – 13th Международен фестивал на образа MAGE
10. Автор: Петер Поч – CASANOVA
11. Автор: Петер Поч – Polish Institute is 80 years old in Budapest
12. Автор: Петер Поч – SPRING
13. Автор: Петер Поч – Attila József's Complete Works
14. Автор: Петер Поч – World Design Day

ПСИХОЛОГИЧЕСКИ ИЗМЕРЕНИЯ НА ТВОРЧЕСТВОТО

Психологически измерения в творчеството на Деймиън Хърст

ас. Стефан Иванов, катедра Скулптура, НХА

Във въстъплението на настоящата теоретична работа, посветена на психологическите измерения в творчеството на Деймиън Хърст, ми се струва необходимо, да разгърна аспектите на психологическата реалност и предизвикателствата пред човека през 90-те години на ХХ век. Това е периодът, в който Хърст прави първите си сериозни заявки като артист и същевременно времето на неговата собствена младост, която формира нагласата, вкусовете и мирогледа му.

Нека първо започнем оттам - за да бъда по-изчерпателен и за да представя в дълбочина темата за манипулативния подход към зрителя от страна на Деймиън Хърст, най-напред искам да очертая факторите, които предопределят и формират неговите собствени подсъзнателни процеси. Ще ги намерим в целия контекст на младостта му - началото на 90-те, което, до голяма степен точно в Англия маркира и оцветява тенденциите в изкуството и градската култура за целия Западен свят.

Хърст (Ил. 1) е роден в Бристол, който, поради установената си клубна музикална сцена още през 80-те години на ХХ век е средище за експерименти на неспокойни духом умове. Тук несъмнено трябва да посоча два основна ключа пред хората от това поколение - достъпността до, все по-богат набор, наркотични вещества и постепенното навлизане на ИНТЕРНЕТ. В допълнение, нужно е да отбележа, че основният елемент към разбирането на духа на времето, е фактът, че животът е пренесен от затвореното пространство на дома и семейството, в безпризорното скитане по улиците - градската култура е своеобразна сцена на битието в истинския му смисъл: непредвидимо, бързо, мултижанрово, рисково.

Ако днес полето за изява и трибуната на случващото се, са социалните мрежи, то със същата сила през 90-те години, всичко е изнесено навън, на улицата. Пак там ще намерим и големите стимуланти за въображението на Хърст - субкултурата на пост пънка, склонна към анархистични разбирания и отричане на авторитети. 90-те са времето на разколебаните в статута си институции и големия бум на религиозните секти, което ще рече, че класическата религия и безпрекословната вяра в Бог, отстъпва пред издигането в култ на „новите ценности“.

Ето как можем да си обясним, че ако ти си бунтарски настроен по природа и имаш много развито въображение, лесно би могъл да преминеш дори границата на страхопочитанието към религията. Сега ти самият може да дръзнеш да създадеш обстоятелствата, които да те направят Бог. Къде ще открием тук психологическите измерения в последвалите твърде смели проекти на Деймиън Хърст? Той е добре осъзнал, от една страна, пулсът на времето, в който човекът потребява от всичко, предлагащо се на пазара. Същевременно улицата и града са мястото за припознаване на интереси, кое е това, което обаче липсва в този културологичен климат? Архетипът на природата. В контраст на случващото се сега, в нашето десетилетие, когато модерният градски човек съвсем съзнателно се опитва да доближи природата до себе си и начина си на живот, едновременно с това да бъде и неин активен защитник. В настоящия момент, това да припознаеш себе си като веган или природозащитник е добило статут на устойчива градска тенденция, но през 90-те години, когато Деймиън Хърст търси прекия път към подсъзнанието на човека, природата и архетипите на животинското сякаш отсъстват. Хърст иска да припомни точно тази липса с атаката си върху несъзнаваните процеси у хората. А тя е съвсем директна - Хърст уязвява зрителя, карайки го да се чувства слаб и беззащитен пред страховете и близостта до смъртта. Това е манипулативно концептуално решение, целящо да измести човека от неговата илюзорна позиция на най-висше еволюционно същество, като го постави обратно в ролята му на жертва, застрашена от своя доминиращ хищник. Деймиън Хърст обръща фокуса върху първичността и примитивната борба за оцеляване, към надмощието на видовете. Същевременно с това, той подчинява природата, като мнимо я опитомява, затваряйки я в клетката на галерийното пространство и буквално в аквариум с желязна рамка. Това, в контекста на времето, в което се прави е повече или по-малко красноречив жест на артиста да се доближи до Бога.

Но, да се върнем още към контекста на 90-те години. По това време, едно от най-разпространените семейни забавления е тенденцията да се наемат видео касети на филми от различни жанрове, ярко се открояват обаче все по-стремглаво навлизащите филми на ужасите. 90-те са периодът, в който Стивън Спилбърг създава „Джурасик парк“ и по този начин предлага на зрителя пред малкия екран удобството да наблюдава необезпокояван въщи зрелището от сблъсъка на човека с природата. На човека с хищника. На отчаяния опит на хомо сапиенс да надвие

законите на джунглата. Но всичко изброено не се отразява толкова върху подсъзнателните страхове на човека, зверовете от малкия екран са отчетливо възприемани през дистанцията на телевизионния кинескоп. Зрителят е просто воайор.

Любопитно би било именно тук да опитаме да направим психологически профил на Деймиън Хърст и процесите в неговото детско подсъзнание. Той неколккратно е заявявал публично какъв ефект върху въображението му е имал друг филм на Стивън Спилбърг, заиграващ се отново с първичното чувство на страх от сблъсъка между жертва и хищник. Става дума за „Челюсти“ (Ил. 2) от 1975 година. Колко точно пъти Хърст го е гледал като малък не е известно, но ако трябва да анализираме силата, с която всичко от детството се проектира впоследствие в живота на човека, със сигурност е било нееднократно. По-късно ще намерим влиянието в някои от най-емблематичните и скъпо платени творби на англичанина, който също някъде в тийнейджърските си години става запален почитател на илюстрираните книги по патология, които показват графични изображения на болести и наранявания. Така темата за физически изплашения от края или още за изкуството и в частност скулптурата внушаваща страх, често ще намира как да се кодира в произведенията на Хърст, който повече или по-малко е усъвършенствал манипулацията си сред публиката с този метод.

Тук искам да използвам директен цитат от книгата „Психология на изкуството“ на проф. Петер Ценев, препратката, която мога да направя с психологическите подходи на Хърст е повече от аналогична: „...съществува специфична категория творчество, която може да се определи като изкуство „без психологическа дистанция“, която се явява пряк индикатор на определени психологически процеси и състояния. Това изкуство „без психологическа дистанция“ е свързано с образност, от която изпитваме страх и ужас. Образност, която ни кара да се чувстваме потресени от неочакваната проява на нещо, което има връзка с реалност, която не подозираме, че съществува, но реалност, с която усещаме, че ни предстои да се сблъскаме в действителност.

Изкуството „без психологическа дистанция“ има особена сила, която отваря пространството, в което прониква информация, която няма нищо общо с изкуството, като естетическа, познавателна или символна дейност. Пространство, в което изкуството става средство за среща с разтърсващите тайни на живота и

смъртта. “¹

Прелиствайки още от биографията на Деймиън Хърст, ще открием и историята как представя мъртви животни във формалдехид. Заимствана идея от Марсел Дюшан и тази на Хърст цели да използва готови предмети, които да шокират и така да постави под съмнение самата същност на изкуството. Препратката е още и към работите на Ричард Сера, чиито наклонени плоскости създават усещане за дискомфорт и страх у зрителя, че може да го затиснат, ако паднат. Страхът е отличен инструмент за манипулацията на подсъзнанието, особено, когато става дума за изкуство и Деймиън Хърст знае как да си служи с тези оръжия. Така той снабдява зрителя на творбите си с доволно количество притаен ужас в съзерцанието на неговата акула с отворена уста във витрина пълна с 5% разтвор на формалдехид. **(Ил. 3)** Голямото количество вода само по себе си е също плашещо. Любопитни са подробностите как Деймиън Хърст реализира прословутата си идея с акулата. Той се свързва с пощенските офиси на Австралия, с молба да разпространят плакати в градовете с текст, гласящ: Издирва се тигрова акула за изложба. Деймиън Хърст, Лондон, Обединено кралство и телефон за връзка.

На неговата обява отговаря легендарният австралийски ловец на акули Вик Кислър, който предоставя на Хърст тигрова акула дълга 12 фута (4.5 метра).

Подобен е и подходът му при произведението *The Kingdom*, създадено през 2008 година, което представлява акула с отворена паст, потопена в разтвор на формалдехид в голяма витрина с черни рамки. **(Ил. 4)**

Но нека продължим нататък в проследяването на ексцентричните експерименти на Хърст с животни и ефекта им на рѳба на ужаса и страха сред публиката.

A Thousand Years, **(Ил. 5)** създадена през 1990 година е скулптурна инсталация, умишлено целяща скандализирането на публиката. Това е постигнато лесно от автора ѳ, който буквално поставя отрязана кървяща глава на крава в затворена стъклена витрина. **(Ил. 6)** Преди да вляза във, все пак, задължаващата конкретика да опиша този проект на Хърст с неговите пределно реалистични характеристики, ще опитам да дам прочит в друга перспектива - метафоричната. В тази творба на ранния Хърст има много пулсираща, сведена до гниеща плът

¹ Цанев, П. Психология на изкуството. С., 2021, с. 686.

метафора. Тук дори не става дума толкова за крайно амбициозния замисъл на младия Деймиън Хърст, очевидно решен да завоюва вниманието на критиците и публиката. Ключът е в смелостта му да извади този нагледен фрагмент от реалността в изложбеното пространство. По този начин зрителят, наблюдател на естествения природен кръговрат, в който смъртта и животът непрестанно сменят местата си, може лесно да се запита, дали той самият не е просто съзерцател? И, ако ние неизбежно, във всеки момент от живота си, имаме ролята на хищник, жертва или паразит, доколко сме свободни да избираме сами тази ни предопределеност?

Но нека се върна, за момент отново към онази ключова дума, спомената по-горе: метафора. Защо да обвързваме A Thousand Years с този подход? Всеизвестно е, че с всичко свое, с всяка своя, дори чисто и просто покултурна провокация, Деймиън Хърст плаши, прицелва се точно в онези капани на подсъзнанието, в които дебне неочаквания страх, ужаса от сблъсък с нещо, за което няма как да се подготвиш. В тази конкретна своя творба обаче, чрез абсурда на разложената кравешка глава в най-престижните музей по целия свят, този страх и ужас носят една различна красота на естествения, природен цикъл - поднесен нагледно срещу входен билет. Съвременното изкуство често си служи с инструментариум от естетически или умишлено деформирани предмети, с които артистът лесно да фабрикува произведение за ценители. Деймиън Хърст поднася един суров, но реален епизод на живота, в който всеки един от нас участва, но не винаги си дава сметка за това. В конкретика, A Thousand Years представлява голям прозрачен резервоар с черна рамка, разделен на две части, като между тях има малък отвор. В първата се раждат и бръмчат безброй мухи. Във втория те могат да се насладят на кървава кравешка глава, която вкусно гние - но рискуват да бъдат разкъсани от насекомото, хранещо се с мърша. Поколения мухи ще преминат, докато световната история е в капана на тази затворена алегория. Електрическата лампа е в ролята на Бог. Всяка, допряла се до реотаните ѝ, муха, умира мигновено. Принципът за това е напълно случаен, няма подбор, няма правила. Само с прелета си покрай неона, мухата бива убита по случайност. Творбата е своеобразен събирателен образ на цикъла на живота.

В това произведение откриваме препратки към много автори, които Хърст е харесвал по времето, когато го е създавал: Брус Науман заради неона в лампата, Франсис Бейкън заради главата на кравата и Сол Люит заради кубовете му.

В контекста на разглежданата от мен проблематика върху творчеството на Деймиън Хърст, тук е редно да спомена, че, според мен, той подлага публиката си на преживяване с противоположно влияние от ефекта на арт терапията. Този широкопопулярен метод от психотерапията с голямо предназначение и особено полезен при пациенти, които не са в състояние да дефинират травматично състояние, при Хърст отстъпва, дори можем да кажем, че изцяло отсъства. За сметка на това зрителят, който, под една или друга форма е пациент на изкуството му, е умишлено травмиран. Съзнателно атакувано е полето на уж защитената му човешка психика, предпазваща го посредством първичните му инстинкти за самосъхранение.

След като е заклешил публиката си в капана на гореизброените подсъзнателни първични страхове, Деймиън Хърст не се поколебава да постави под съмнение и религиозните убеждения, и вярата на човека в Господ. Нагледен пример за това може да се види в *The Incomplete Truth*, създадена през 2006 година. (Ил. 7) Творбата има недвусмислен, своеобразен жокер от автора си в текст по повод заглавието "Никога не оставяй истината да застане на пътя на добрата история." По същество тя представлява бял гълъб, разперил криле, в застинал полет, като отново е вкаран в добре познатия за Деймиън Хърст аквариум. Тук обаче, съвсем тематично рамката му, за разлика от предишните проекти в тази серия е с бял цвят. Аналогията е директна. От една страна, е идеята за триединството на Бог, което тук олицетворява Неговото проявление като дух, изобразяван канонично под формата на бял гълъб. От друга страна, белият гълъб е индикаторът за мир - символ, въведен във визуалното изкуство от Пабло Пикасо. Става дума за неговата добре позната рисунка на бял гълъб, държащ лаврова клонка в човката си.

Но да се върнем отново при гълъба на Хърст. Той изглежда едновременно летящ в небето, но в същото време е безнадеждно приклепен в капана на течността на витрината. Той вече е птица в клетка, превърната в продукт, гъделичкащ сетивата на изкушените от съвременните форми на изкуството. Според Хърст точно то е, това което може да ни даде надежда, докато религията не го прави. Хърст наистина успешно си е извоювал монопола върху психиката на публиката в музеите. Той ѝ влияе с цялата доминантност и безапелационност и точно заради това твърди, че ѝ оставя свободата тя сама да интерпретира творбите му.

Следващата фундаментална човешка институция, чиито статут и авторитет Хърст опитва да подрине, посредством изкуството, е единството и връзката в семейната единица. И още по-специално между майка и невръстно дете. Ще видим директен пример за това в *Mother and Child (Divided)* творба, създадена през 1993 година. **(Ил. 8)** Тя представлява крава и теле, разцепени на две, като всяка отделна половина от животните е поставена в своя витрина с консервиращ разтвор. Това, конкретно произведение поставя началото на последвала дългогодишна практика на Хърст да въвежда погледа на зрителя буквално във вътрешността на нещата. **(Ил. 9)** В неговия случай, дори с чувство за хумор може да кажем, че става дума за нагледен урок по анатомия. Още един повод да наречем британския артист хладнокръвен патолог на жизнения цикъл и хроникьор на тленните останки на отишлия си вече живот. В тази творба кравата и нейното малко теле са разположени така, че двете им половини са на определена дистанция една от друга, за да може публиката да премине през тях. По този начин Хърст предоставя възможността всеки сам в залата да стане патоанатом, бидейки в туловището на животното. **(Ил. 10)** Макар и да твърди, че не е обсебен от темата за смъртта, за неговите изследователи това не е съвсем така. Всеки посетител на музей, в който е изложена творба на Хърст е принуден обаче да се сблъска челно с идеята за края на съществуването. Да се изправиш срещу нещата, които не можеш да избегнеш и да се конфронтираш с тях. Отново, както и в гореспоменатите си проекти, Деймиън Хърст използва реални животни, а методът му е да ги консервира във формалдехид. При него липсва сантименталната обвързаност или емпатичната връзка с доскоро живото същество. За него кравата, акулата, гълъба и още други са инструмент, своеобразна скулптурна маса, посредством, която той безпристрастно моделира идеята си. В подкрепа на казаното е и споделеното от самия Хърст, че при първата крава, която се е опитал да среже е започнал разреза от задницата към главата. После обаче в края, при главата, разрезът се е разминал и се е изкривил несиметрично. Това е наложило авторът да използва втора крава за дисекцията си. Две години след първия публичен показ на *Mother and Child (Divided)*, през 1995 г., при награждаването си за наградата Търнър, Хърст казва: "Невероятно е какво можеш да постигнеш със диплома по изкуство, изкривено въображение и моторна резачка."

Друга интересна посока в творчеството на Деймиън Хърст, е тази, в която той, нетипично за него се фокусира деликатно, върху темата за лакомията,

опиянението от нея и последствията от тях. Става дума за In and Out of Love (White Paintings and Live Butterflies), създадена през 1991 година. (Ил. 11) В това произведение зрителят е приканен да влезе в стая пълна с множество живи пеперуди, хранещи се с гниеци плодове. Пеперудите се опияняват от ферментирания от тях сок.

Напускайки с този проект хищническия свят на бозайниците, в който ужасът, страхът и погнусата у зрителя са много по-директни, както и съпричастието към мъртвото животно, Деймиън Хърст показва нов аспект от своето творчество. Каква е първата ни асоциация, когато наблюдаваме In and Out of Love (White Paintings and Live Butterflies)? Тук има много повече естетизиран и декоративен характер на атмосфера, подобна на раздвижен натюрморт, отколкото сме свикнали да виждаме досега при автора. Ярките цветове са своеобразен контрапункт на споменатите по-горе монохронни композиции с животни. В разглежданата сега творба, сякаш Хърст ни кани на попкултурен пир, в който като че ли няма губещи. Да, пеперудите умират инсценирано, но как го правят? Към каква мисъл ни води Деймиън Хърст: че те са в унеса на лековата вакханалия, в която апетитът те убива, а инстинктите са приспани, под въздействието на изкушението. (Ил. 12) Ще споделя още по-смело мнение, че тук е заложен един от основните грехове - лакомията.

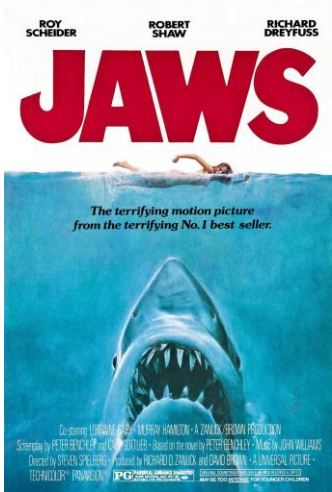
В процеса на подготовка за тази творба, авторът ѝ изучава поведенческите навици на тези насекоми, като буквално живее с тях, развъждайки ги, свободно летящи в дома си. По собствените му думи, случвало се е след пиянска вечер да повърне на пода в спалнята си, а на сутринта да намери пеперудите лакомо нападнали тази предоставена им от него „храна“. В допълнение на тези свои експерименти, Хърст прави серия от цветни, еднотонни картини, като върху още мократа боя залепва пеперуди. Понякога размазвал боята по крайчеца на крилата им, за да изглежда сякаш те са се съпротивлявали в опит да се спасят.

До този момент проследихме как Деймиън Хърст играе с първичните страхове на човека, за да го постави в уязвимата позиция на преследвана жертва. Дадох пример как той опитва да постави под съмнение вярванията ни, в опит да изझे функцията на Бог. Прави дисекция на интимността в отношенията между майка и дете, както и с фино чувство на ирония критикува човечеството за лакомията му. А ето и каква терапия ни предписва Хърст като лечение на всичко това.

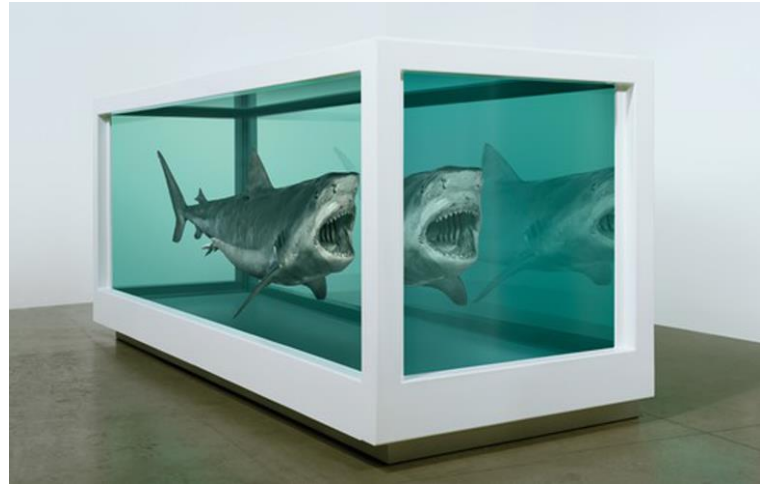
С проекта си Pharmacy от 1992 година Деймиън Хърст проектира своеобразна сценографска среда в галерийно пространство. **(Ил. 13)** От друга страна, самата галерия сякаш също вече е получила комерсиалния статут на аптека. Деймиън Хърст поставя сериозен акцент върху темата за непрекословното подчинение на съвременния човек, не толкова към медицината като наука, а към плацебо ефекта на лекарството или опитът да си купиш с блистер единствената панацея за лечение и с това - илюзията за щастлив живот. Тук въпросът на автора към публиката е повече от недвусмислен - защо за същите пациенти (клиенти) на фармацията изкуството не може да бъде носител на лечебни свойства. **(Ил. 14)** Посредством Pharmacy, Хърст разгръща своята идея за своеобразен храм на човешката сляпа вяра в силата на лекарствените медикаменти. Съдържанието на опаковките поставени зад витрините, ни обещава да блокира нашите страхове, ако повярваме достатъчно в силата на лекарствата. Именно тези страхове, с които Деймиън Хърст така умело успява да възбуди в нас, дръзвайки понякога да си присвои дори ролята на Бог.



Ил. 1



Ил. 2



Ил. 3



Ил. 4



Ил. 5



Ил. 6



Ил. 8



Ил. 7



Ил. 9



Ил. 10



Ил. 11



Ил. 12



Ил. 13



Ил. 14

1. Деймиън Хърст,
<https://www.nytimes.com/2022/01/21/arts/design/damien-hirst-nft.html>
2. Плакат на филма „Челюсти“, Стивън Спилбърг
<https://www.eyefilm.nl/en/whats-on/jaws/772409>
3. Деймиън Хърст, “The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living”
<https://uk.sports.yahoo.com/news/damien-hirst-formaldehyde-sculptures-display-143410147.html>
4. Деймиън Хърст, “The Kingdom”
<https://www.artimage.org.uk/3577/damien-hirst/the-kingdom--2008--side-view->
5. Деймиън Хърст, “A Thousand Years”
<https://hyperallergic.com/746876/museum-removes-damien-hirsts-fly-zapping-installation-after-animal-rights-group-complaint/>
6. Деймиън Хърст, “A Thousand Years”
https://www.artspace.com/magazine/art_101/art-in-the-90s/1990-the-reasons-why-damien-hirsts-a-thousand-years-stopped-francis-bacon-in-his-tracks-55452
7. Деймиън Хърст, “The Incomplete Truth”
<https://twitter.com/TeamKanyeDaily/status/1427777164494188557>
8. Деймиън Хърст, “Mother and Child (Divided)”
<https://parkstone.international/2019/06/12/shelleys-scandal-of-the-month-spotlight-on-damien-hirst/>
9. Деймиън Хърст, “Mother and Child (Divided)”
https://www.reddit.com/r/ThingsCutInHalfPorn/comments/4de1d4/a_cow_take_n_from_mother_and_child_divided_damien/
10. Деймиън Хърст, “Mother and Child (Divided)”
https://arthive.com/artists/63584~Damien_Hirst/works/623346~Mother_and_Child_Divided
11. Деймиън Хърст, “In and Out of Love (White Paintings and Live Butterflies)”

<https://www.artimage.org.uk/3844/damien-hirst/in---out-of-love--white-paintings---live-butterflies---1991---installed-at-tate-modern--2012>

12. Деймиън Хърст, “In and Out of Love (White Paintings and Live Butterflies)”

<https://www.channel4.com/news/tate-reveals-hirst-art-kills-9-000-butterflies>

13. Деймиън Хърст, “Pharmacy”

https://arthive.com/artists/63584~Damien_Hirst/works/623315~Pharmacy

14. Деймиън Хърст, “Pharmacy”

<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2022/modern-contemporary-evening-auction/were-afraid-of-nothing>

Психологически измерения в творчеството на Рейчъл Уайтрид

ас. Стефан Иванов, катедра Скулптура, НХА

В настоящата научна статия ще направя опит за психологически портрет върху творческата фигура на английския съвременен скулптор Рейчъл Уайтрид. От една страна, това е предизвикателна задача, защото подобно теоретично изследване върху нейните художествени проекти, сякаш отсъства от основния фокус на изкуствоведите. От друга страна, обаче, считам, че дълбокият код в създадените от нея творби, в действителност, принадлежи именно на културологичните и психоаналитични науки. Ще започна с темата за колективната памет, като естествен процес на колективното живеене. Става дума за представата за дом като пространство, носещо исторически свидетелства за идентичността на неговия обитател, за отпечатъците от ежедневно му присъствие като документ на времето, в което той е принадлежащ. Когато тези, на пръв поглед, частни територии на битието биват представени публично, както Уайтрид смело решава, те вече започват да се припознават с техния универсален характер. Това може да е домът на всеки зрител, който ги наблюдава. Сякаш всеки е поканен да се разположи, да се настани, приюти и получи подслон. По нататък ще стане дума, че авторката често сама избира именно този начин на живот - колективното, номадско съпреживяване по пътя към придобиване на идентичност.

С проектите си на бетонни и гипсови отливки на негативния отпечатък от разнообразни по характер пространства и форми - стаи, стълбища, библиотеки, мебели от обзавеждането, както и изоставени бараки и дори цели къщи, Уайтрид отваря вратата не просто към дома или свидетелствата на някой конкретен обитател, тя като че ли иска да върне подсъзнателния спомен у всички нас за пространствата, които сме обитавали, назад в миналото. В наблюдаваното всеки зрител може да открие следите от собственото си съществуване. В метафоричен смисъл това са конкретни, монолитни творби върху дома, не просто в неговия веществен, прагматичен контекст, но и като съхранение на емоционалната памет. По този начин Уайтрид прави своеобразни мемориали или мономенти на спомена. Можем да ги категоризираме като колективно преживяване, защото те олицетворяват директна препратка към начина на живот на градския човек от края

на XX и началото на XXI век.

„Моузес Израел Финли се опитва елегантно да заобиколи тези теоретични затруднения, като изказва мисълта, че „в крайна сметка колективната памет не е нищо друго, освен това да бъдат представени на голям брой индивиди и многократно да бъдат потвърдени спомените - на един - единствен или няколко човека”. Определението му обаче не е съвсем задоволително, тъй като веднъж предадени, въпросните спомени могат да бъдат подложени на собствена интерпретация от всеки приел ги индивид, което не ни дава основание да приемем наличието на една действително споделена памет.“²

В същата книга „Антропология на паметта“, Жоел Кандо пише още: „Невъзможно е да съществува идентичност без памет (сборът от спомени и забрави), тъй като единствено тази наша способност ни дава възможност да поддържаме във времето съзнанието за себе си.“³

Така и разглежданата от мен Рейчъл Уайтрийд представя монолитни скулптурни, мемоаристични отрязъци не просто от един обикновен хабитат, а места, в които се е оглеждал и формирал човека. Тя получава световна популярност точно с тези свои бетонни отливки на домашни пространства, архитектура или предмети. Използва бетона, за да увековечи цели животи, присъствието на човека и накрая смъртта му. В крайна сметка повечето проекти в творчеството на Уайтрийд се свеждат до интереса ѝ към тези най-прозаични предмети и помещения от ежедневието ни - празната стая, масата и стола в нея, пространството под стълбите, матрака, ваната, ключа за осветлението, ключалката и дръжката на вратата. Казано с други думи нейното изкуство, под една или друга форма, е изкуство на подценяваното пространство - авторът просто знае колко много и колко малко да каже, оставяйки по този начин достатъчно голямо поле на зрителя за интерпретация.

Преди да продължа към изследването на психологическите аспекти в някои нейни конкретни творби, редно е да представя част от личната ѝ биография. Този нейн житейски път неминуемо е и в основата на концептуалните ѝ търсения.

Носителката на престижната в сферата на изкуството награда Търнър е родена през 1963 г. в Англия в семейство на художничка и учител по география.

² Кандо, Ж. Антропология на паметта., С., 2001, с. 65.

³ Кандо, Ж. Антропология на паметта., С., 2001, с.119.

По време на детството ѝ в Лондон, интересите на родителите на Уайтрид към изкуството и архитектурата оказват огромно влияние върху разбирането на дъщеря им за формата и материала. Баща ѝ има интерес от градската архитектура и урбанистичната среда, стимул Рейчъл да почерпи неговия пример, като открие в заобикалящото подсъзнателни импулси за последващото ѝ творчество. Художествената практика на майка ѝ пък, маркира красотата на пресечната точка между дома и ателието, живота и изкуството. Уайтрид с умиление си спомня как е помогнала на баща си да излее бетонен под в мазето им, за да го преустрои в студио за майка ѝ. Впоследствие скулпторката ще избере именно отливането в бетон като основен материал за работа.

Въпреки изброеното, дали решението ѝ да се занимава с изкуство, е било съзнателно и безапелационно не може да се каже, но със сигурност би могло да се предположи, защото животът ѝ следва много ясна траектория на развитие. А и не толкова често признанието за артиста идва едва на 25 години с първа самостоятелна изложба в Лондон, която да повлече към творчеството му любопитството на колеги, критици и ценители.

В колежа в Брайтън, Уайтрид започва да изучава живопис, след това се насочва изцяло към скулптурата, за да стане впоследствие един от най-забележителните автори в това направление от втората половина на XX век.

Още в периода на студентските си години, Рейчъл Уайтрид експериментира в посока на концептуалната скулптура, като натиска лъжици в леярска пръст, а в оставения отпечатък излива разтопен метал. **(Ил. 1)** Резултатът е форма, подобна на лъжица, но такава, която вече е изгубила основната си функция, тъй като заоблената ѝ форма, служеща за загребване на храна е пълна с метала, застинал в негатива на отпечатъка ѝ. По подобен начин и следващите проекти на Уайтрид са изцяло посветени на изследването на предмета, пространството и живота, изгубили своята функционалност и нужда да бъдат употребявани. В хода на тези свои първи плахи експерименти Уайтрид осъзнава, че с много прости действия може да променя смисъла на обектите, с които работи.

В първите години от професионалното си развитие, Уайтрид избира материалите хартия или папиемаше, с което да формова архитектурните елементи и форми, които използва. Във фокуса на вниманието ѝ са старите матраци и дюшеци, изхвърлени до кофите за боклук, **(Ил. 2)** които тя събира. Тези предмети свързва с бездомните хора, с всички онези изгубени маргинали, душите, встрани

от публичния или социален интерес, някъде там, скрити из непознатите улици от крайните квартали на Лондон. Уайтрийд им симпатизира и защото нейното собствено битие в този момент не е удовлетворително. Тя разполага с малко средства, а квартирите, които обитава са в бедните предградия на английската столица. Изкупува много стари предмети, мебели и матраци от обяви за вещи втора употреба или ги взема от организации като „Армия на спасението“. Със събраното прави серия от отливки на матраци от гипс. Резултатите обаче не са съвсем задоволителни търсенията ѝ - чупливи са, което кара Уайтрийд да избере смола и силикон като алтернативни скулптурни материали. (Ил. 3) Те, както и гипса са възприемани обикновено като преходни и работни материали, използвани в процеса на отливане на дадена скулптура в бронз или друг траен материал, докато нейният прочит е да използва точно тези временни материали като основа за своите произведения.

Темата за класовото разделение се оказва ключова, за да разберем по-добре Рейчъл Уайтрийд. Както споменах по-горе, тя разработва проектите си върху идеята за колективната памет, едновременно с това обаче се стреми да предизвика публичен диспут във връзка със социалното разслоение по това време в обществото. Изкарва навън интимна информация за живота на хората вътре, в пространствата. Материалът, който представя пред очите на публиката е напълно суров, липсва стремежа от излишна естетизация. Именно в съхранената автентичност, е скритият и неочакван начин всеки, без значение от общественото си положение и стандарт на живот, да открие, като в огледало частица от себе си и миналото си. Точно тази обективност на видяното се оказва от колективно значение.

Друга гледна точка към тези проекти на Уайтрийд, от перспективата и на социологическия и културологичен прочит, е своеобразното критично надграждане върху темата за свръхпотреблението и комерсиализацията, отразени в изкуството най-отчетливо чрез американските проявления на Поп арта. В контраст на споменатото течение, Рейчъл Уайтрийд привива в предметите освен стоки от бита и индикатор за материално благополучие, за първи път - и свидетелство с емоционална стойност. Свидетелство, което легитимира интимния, вътрешен свят на притежателя им.

Първият по-мощен проект на Уайтрийд „Призрак“ (Ил. 4) от 1990 г., поставя началото на амбициозните, архитектурно обемни произведения, с които

тя печели световна известност. Разходите за него са били около 3000 - 4000 паунда, предизвикателна сума за все още материално несигурната по това време Уайтрийд. По същество този неин проект представлява негативна гипсова отливка на стая от викторианска къща в Северен Лондон. Уайтрийд прави отливката предимно сама като използва помощта на съпруга си Маркус. Тя отлива пространството на парчета гипсови калъпи, наподобяващи панели с приблизителни размери метър на метър. **(Ил. 5)** Впоследствие тя разглобява калъпите и ги пренася в ателието си, където прави метална конструкция и събира всички парчета от калъпа отново, заедно получавайки своеобразен негативен отпечатък от въздушното пространство в помещението. Акцентът е темата за дома, подслона и как тези пространства носят отпечатъка и следите от хората, които са ги обитавали.

Този модел на работа е разгърнат от Уайтрийд и в проекта „Къща“ от 1993 година. **(Ил. 6)** След успеха на „Призрак“, група наречена „Art Angel“, която е финансирана от Майкъл Морис и Деймс Линууд предлага на Рейчъл Уайтрийд финансова помощ за реализирането на проект в по-голям мащаб. В настоящата творба тя прави отливки на цялостното интериорно пространство - стените, прозорците и вратите на изоставена къща, определена от властите за опасна и обявена за събаряне. Работният процес продължава шест месеца. Скулптурата е временна и е премахната след 80 дни, като след разрушаването ѝ, теренът е приобщен към територията на обществен парк. Това е първата нейна подобна творба в такъв голям мащаб, инсталирана в публична среда. Проектът предизвиква разнопосочни реакции сред публиката и администрацията на града през 1993 година, като в резултат „Къща“ е определена като скандална творба, предизвикала редици разгорещени дебати около проблемите на недвижимите имоти, класовите разделения и разрастването на градовете, за които стана подробно дума по-горе. Уайтрийд запълва пространствата и всички помещения на постройката с дебел слой бетон, след което реалните стени на къщата са премахнати като отдолу се появява отпечатъкът от интериорните пространства на вече несъществуващата сграда. Тя отлива в бетон остатъка от вътрешния обем на пространството, създавайки своеобразен мултифасаден, триизмерен, минималистичен монумент на спомена за вече несъществуващата постройка. За изпълнението на този проект, Уайтрийд наема професионална фирма, която посредством помпи, изпръсква, предварително армираните стени, под и таван с

бетон. **(Ил. 7)** По този начин тя създава своеобразна куха негативна черупка (отпечатък). Уайтрийд заимства технологията за изработката на този свой проект от аналогичния процес при направата на тунели, когато тунелът е изкопан в земята от машини, стените биват армирани с железни, арматурни мрежи и запечатани с няколко слоя бетон, изпърскан под налягане по същата технология.

Като всеки пълнокръвен артист, за Райчъл Уайтрийд не съществува разграничителна линия между художествените импулси, вдъхновенията за творческата мисъл и конкретния ѝ ежедневен живот. Тук е редно да се разгърне в подробности един емблематичен факт от биографията ѝ - как собственият ѝ дом се превръща в територия за артистични изследвания. Райчъл Уайтрийд живее и работи в стара сграда, намираща се в източните покрайнини на Лондон. През годините сградата е имала различни собственици и функции. До 70-те години е била използвана за синагога, а преди това е била баптистка църква. Също така сградата е била използвана за текстилна фабрика. Когато Райчъл и нейното семейство решават, че ще живеят в нея, сградата е в много лошо състояние. Те се нанасят да живеят там нелегално, без да плащат наем или да искат разрешение от собствениците ѝ. За да разбере по-добре пространството и да изгради истинска емоционална връзка с него, Уайтрийд решава да отлее много части и пространства от сградата. Най-напред прави това с подовете, три от стълбищните пространства, както и два от апартаментите в постройката. **(Ил. 8)**

Друг от проектите на Уайтрийд е със заглавие „Стая 101“. Преди да бъде разрушена старата сграда, в която са се намирали журналистическите студия на BBC, Уайтрийд отлива празното пространство от офиса на писателя Джордж Оруел, в който той е работил. Той не е харесвал работата си и сам казва, че се е чувствал като шпионин. Може би именно за този проект на Уайтрийд е подходящ изразът “Ако стените можеха да говорят...”

По-нататък в изследването на творческия път на Уайтрийд е проектът ѝ „Кутии“. Шест месеца след смъртта на майка ѝ, Райчъл заедно със сестра си разчистват дома ѝ от стари вещи. В мазето намира картонена бяла кутия с надпис "коледна декорация". Райчъл решава да запази кутията, отнася я в ателието си без да знае какво точно иска да направи с нея. Тя осъзнава, че е привлечена от намерената кутия и че изпитва носталгия, като я наблюдава. Започва серия от отливки на различни видове кутии и кашони, които след това отлива от гипс. **(Ил. 9)** **(Ил. 10)** Отляти от гипс тя ги описва като чувствителни като материалност и

текстура. Също така често Уайтрийд използва цветни пигменти, за да оцвети гипса, с който работи. Употребата на цвета я препраща към спомените ѝ как в детството си, двете със сестра ѝ, са рисували заедно. На фона на досега споменатите проекти, „Кутии“ е буквално и преносно заключен в рамките на един конкретен интимен спомен от биографията на Уайтрийд. Но, той, все така, праволинейно надгражда смисловите ѝ послания да архивира невеществени преживявания, посредством директна визуализация. В допълнение, бих предложил и следната теза - че едва, когато тези материални артефакти са осъществени, авторката им, в действителност осъзнава и факта, че споменът за събитието е правдив. Това, по мое мнение, е любопитен прочит и интересна връзка с някои психологически и философски разбирания, че единствено и само, когато е налично веществено свидетелство за нещо отдавна отминало в живота ни, тогава можем да сме сигурни, че в действителност сме го преживели. От друга страна, тук е налице и широко популярният метод от психотерапията за авторефлексия, стъпила върху миналото. В контрапункт на това обаче трябва да се отбележи, че в тези свои скулптури Уайтрийд отнема функционалността на първоначалния предмет, а именно възможността човек буквално да отвори кутията на спомените си. Умишлено тук кутиите остават своеобразни перманентно затворени капсули на спомена.

„Монумент“ е следващ проект, с който Уайтрийд надгражда портфолиото си на концептуален артист. Тази работа тя прави за емблематичния четвърти празен постамент на площад Трафалгар в Лондон. Всяка година едни от най-изявените имена в съвременното изкуство се явяват на конкурса, който дава възможност върху този постамент да бъде изградено ново произведение на изкуството. Рейчъл Уайтрийд отлива от прозрачна смола формата на постаментата и поставя отливката наопаки върху самия него. (Ил. 11) За времето си това е най-големият обем, отлят плътно от епоксидна смола. Особено характерен за тази творба, е специфичният, композиционен похват, който авторката прилага не само тук, а и във всяко свое произведение. Когато Уайтрийд прави отливка от дадено пространство или в случая постамент за скулптура, тя неминуемо взема отпечатък и от вече зададените реални пропорции на източника. Така, по презумпция, създадените от нея отливки стават носители на добри пропорции. Когато тя дублира конкретния четвърти постамент, вкарва в позицията на произведение на изкуството нещо, което досега е било предвидено за помощно средство към

евентуално произведение на изкуството, каквато е ролята на всеки постамент за скулптура. Благодарение на това, че постаментът е добре пропорциониран, то и вторичното произведение има сходни естетически качества.

Концептуален прочит на творбата, може да бъде направен през асоциацията за саркофаг. Празният четвърти постамент от площад Трафалгар, обърнат от Уайтрийд наопаки е своеобразен саркофаг на времето, запечатал епохата и начина, по който живеем. Тук, за разлика от предишните, разгледани по-горе проекти, говорим за философското разбиране за време, не толкова чрез неговата субективна мярка и емоционална памет, а времето като конкретен исторически отрязък, релевантен за широка група хора. Времето, като предел между определени събития с важно обществено значение.

Така, съвсем естествена тук става съпоставката с още едно много емблематично произведение на Рейчъл Уайтрийд – „Мемориал, посветен на Холокоста“ (Ил. 12), намиращ се в центъра на еврейския площад във Виена (Австрия). Сам по себе си, този мащабен проект на Уайтрийд, би могъл да бъде самостоятелно съотнесен по темата за психологическите измерения в творчеството ѝ. Философското разглеждане на проблема за Холокоста притежава множество прочити. Във всички тях обаче се съдържат следните ключови думи - колективна памет, повсеместна травма и обществена вина. А след тях идва и въпросът как да продължиш напред и какво завещава на идните поколения.

Уайтрийд участва в обществен конкурс, обявен от австрийското правителство и управата на град Виена за реализация на мемориал, посветен на Холокоста и го печели. Осъществяването на този проект, отнема на авторката му 5 години. За нея това е бил труден процес защото по това време в австрийското общество темата за зверствата на Холокоста е била все още много чувствителна и дори в училищата не се е изучавал този период от историята.

В центъра на Еврейския площад (Юденплац) във Виена, Уайтрийд ситуира постройка с формата на голям хоризонтален паралелепипед, излят плътно от видим бетон. Формата на монумента напомня на храм, но също така и на солиден военен бункер. Стените на този своеобразен бункер или мавзолей са изградени от отливките на корици на книги, написани от еврейски автори, подредени на редове наподобяващи библиотеки. Това не е първият път, когато Уайтрийд използва лавици и регали на библиотеки с подредени по тях книги като основа за отливка, от която тя да вземе отпечатък. На челната фасада на мемориала Уайтрийд вписва

релефно силуета на внушителна двукрила порта, застинала заключена в безвремието на студения бетон. Двукрилата порта от Мемориала може да тълкуваме като граница между настоящето и вечното минало, миналото без край.

Има исторически епохи и събития с огромно значение, за които е нужна бетонна отливка, за да бъдат увековечени и обезсмъртени като индикатор за разпадащия се свят. Същите тези фрагменти от отделни животи, които Уайтрийд така умело запечатва в своите отпечатьци от празнотата в пространството на обживяното.



Ил. 1



Ил. 2



Ил. 3



Ил. 4



Ил. 5



Ил. 6



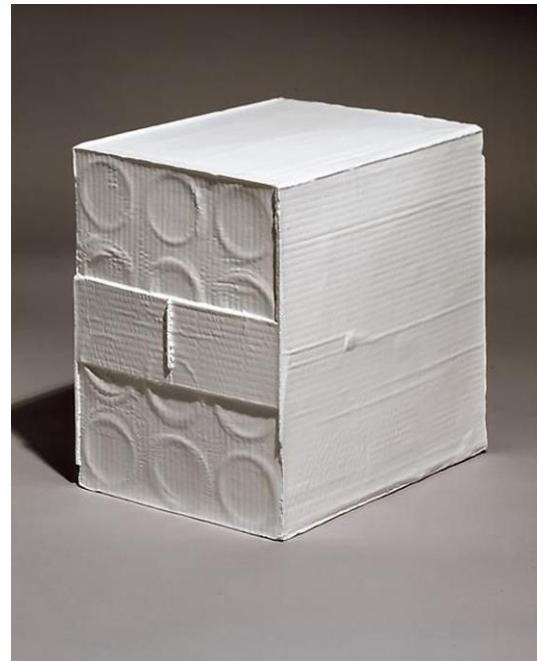
Ил. 7



Ил. 8



Ил. 9



Ил. 10



Ил. 11



Ил. 12

1. Рейчъл Уайтрийд, Cutlery
<http://www.artedicoes.com.br/rachel-whiteread-cutlery>
2. Рейчъл Уайтрийд, Untitled (Air Bed), 1992, Plastic and polystyrene(21.9 x 120 x 194 cm), Collection of Robert and Marguerite Hoffman
<https://thewarehousedallas.org/artists/rachel-whiteread/>
3. Рейчъл Уайтрийд, *Untitled (Amber Mattress)*, 1992; rubber and high-density foam; 44 x 36 1/2 x 43 inches
<https://www.slam.org/audio/rachel-whiteread/>
4. Рейчъл Уайтрийд, „Призрак“, 1990 г.
<https://siobhankeam.art/rachel-whiteread>
5. Рейчъл Уайтрийд, Работен процес от проекта „Призрак“, 1990 г.
<https://www.nga.gov/features/slideshows/rachel-whiteread-making-ghost.html>
6. Рейчъл Уайтрийд, Къща, 1993 г.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZVueGIKQTE8>
7. Рейчъл Уайтрийд, Работен процес от проекта „Къща“, 1993 г.
<https://publicdelivery.org/rachel-whiteread-house/>
8. Рейчъл Уайтрийд, Неозаглавен (Стълбище), 2001 г.
<https://www.consuelosimpson.com/blog/2017/11/1/rachel-whiteread-at-tate-britain>
9. Рейчъл Уайтрийд, „Съдържания“, 2005 г., гипс
https://www.nga.gov/features/slideshows/rachel-whiteread.html#slide_10
10. Рейчъл Уайтрийд, „Кутия“, 2006 г.
<https://www.pinterest.com/pin/324048135662508803/>
11. Рейчъл Уайтрийд, „Неозаглавен монумент/ Постамент“, 2001 г.
<https://monde-diplomatique.de/artikel/!5473840>
12. Рейчъл Уайтрийд, Мемориал, посветен на Холокоста, Виена, Австрия, 2000г.
<https://www.belvedere.at/en/rachel-whiteread-0>

Гледна точка:

Милениалното изкуството през вариобектива на емпатията

Ивелина Светозарова Георгиева

Докторант към катедра „Живопис“, НХА

Приоритетизирана както никога досега в историята, невероятно трудна задача е да се разпознае „истински“ автентичен глас в света на милениалното изкуство. Апроприацията, неизбежен, а често и съществен художествен коментар, не е проблемът. От 8 милиарда души на Земята не съществува никой със съвсем същия житейски опит, със съвсем същата история за разказване. Причината е, че за оригиналността е почти невъзможно да се прояви в коловоза на стереотипите и осъдителните нагласи на дълбоко обусловения начин на мислене. Манипулираните социални конструкции се явяват пречки за развитието на истинската автентичност и себеизразяване. За щастие, това, което науката можеше да нарече през миналия век „много разбираема човешка природа“, през новото хилядолетие може да се анализира като вменено от околната среда. Дискриминацията по цвят на кожата, националност, пол и възраст не е нещо, с което бебето се ражда, а нещо, на което общността го учи. Психологията на развитието и психологията на травмата заедно оформиха практически подход към справянето със света, интегрирайки както вътрешното дълбоко вкоренено, така и заученото. Друга характеристика на глобалната виртуална „нова норма“ е богатата наличност от преживявания, от които човек може да се възползва. Днешните творци не са осъдени да бъдат само едно нещо, те могат да презентират палитра от интереси и възхитително количество знания и умения, имайки предвид гореспоменатите инструменти, подарени от 21-ви век.

Времевата линия на възникващите тенденции и есенциални промени в света на съвременното изкуство е набраздена с все по-сгъстената честота на точките на трансцедентиране на всеки предишен период. Ако от Античност до Средновековие има повече от десет века, от Средновековие до Ренесанс и от Ренесанс до Просвещение – средно по четири века, то от Просвещение до Модернизъм и от Модернизъм до Постмодернизъм има ориентировъчно едва по около един век разстояние. Тази тенденция за зачестяване на смяната на

парадигмата в света на изкуството само се затвърждава в миленианото време на глобализация и виртуална революция в 21 век. Постмодернизмът продължава да носи своите отличителни белези на критика и пародия до към 2010 год., докато след 2010 до момента на писане на този доклад, 2023 год. се забелязва преместване на махалото с фокус върху нравствена поучителност на новите поколения художници и хора на изкуството. Границите на тези периоди, макар размити, и ориентировъчни, в социален план отбелязват ясно съсредоточаване във въпросите на науки като генетиката, екологията, биоетиката, междуличностната психологията и психотерапията.

Потегляйки на все още стабилния катамаран на постколониалното порицание към епохата на модернизма, визуалното изкуство преживява бурново вълнение между сарказма и новата искреност на възникващото „метамодерно“⁴ милениално изкуство. Светът на артистът се движи към преминаване на границата на глобалната апроприация в търсене на нов стандарт за автентичност. Към определянето на времевата рамка на постсъвременно изкуство и заковаване на неговата терминология се стремят съвременни мислители и изкуствоведи. Предлагам следната таблица на характеристиките на изкуството на новото хилядолетие, съставена въз основа на моите проучвания и разработки по темата:

ФИГ.1

Автентичността зависи силно от безпристрастната способност да се разграничават и различията, и универсалностите на живота. Бих сравнила това умение с наблюдението през вариообектива на една фотокамера: ако авторът умее да приближава фокусът си към микро-анализ на дадена ситуация и да редува това с отдалечаване до птичи поглед, той би могъл да получи по-цялостен и реалистичен обхват на даден проблем. Тогава авторът се овластява със способността да „преведе“ и обекта на творчеството си в неговата по-обективна истинност. В този текст защитавам тезата, че художникът би могъл да развие това волево умение, за да роди своята автентична фраза. Автентичността е вътрешната истината на художника, затова се чувства изконно добродетелна и справедлива. В

⁴ Тимотей Вермюлен, теоретик на културата, професор по култура и общество в Осло, нарича *метамодернизъм* фазата на историята на изкуството след '90те години на 20.век: "Метамодернизмът се колебае между модерен ентузиазъм и постмодерна ирония, между надежда и меланхолия, между наивност и знание, емпатия и апатия, единство и множественост, тоталност и фрагментация, чистота и неяснота."; Le Cunff, Anne-Laure. An introduction to metamodernism: the cultural philosophy of the digital age, <https://nesslabs.com/metamodernism> (5/28/2023)

нейното преживяване умът се успокоява, задоволено е търсенето на уникалност, елиминирана е реакцията на стрес към емоционалния смут на твореца, като по този начин за човек става възможно да наблюдава спокойно, ако е нужно - от разстояние. Дистанцията пък позволява необходимото пространство, за да се вижда добре и да се вижда повече. Виждането на повече дава възможност за различна перспектива. Възприемането на различна перспектива позволява решаването на проблемите ефективно, обективно, здравословно и по-бързо чрез критично мислене. Критичното мислене включва приемане на наличието на различни гледни точки, а приемането на различни гледни точки означава приветстване на преживяванията на други хора като валидни. Валидирането дава шанс на разнообразието и елиминира перспективата за една-единствена история. Всички тези милениални ценности на демократичния глобализиран свят: автентичност, разнообразие, критично мислене и валидация, са елементи на емпатията. Следователно, милениалното изкуство може да се разглежда и като мотивирано от емпатия, освен като мотивирано от търсенето на автентичност.

ФИГ.2

Истинският глас на един творец е върховно постижение на неговото себеизразяване, което му позволява да се носи по вълните на креативността, свободен и недокоснат от всички обуславяния на миналото. В така генерирано изкуство човек може да срещне уникален клъстер от различни, но обединени елементи и цветове, части от различни индивидуални истории, всички комбинирани, за да носят оригинално послание към някой друг. Как тогава може да има една единствена история в тази вселена, ако търсим автентичност? В този ред на мисли, част от моят клъстер от вдъхновение за написването на тази работа беше речта в TED Talk: „Опасността от една единствена история“⁵ на романиста Чимаманда Нгози Адичи.

ФИГ.3

Чимаманда разказва историята за това как е открила своя автентичен културен глас. Тя очертава „единствената история“ като опасна, защото е наполовина вярна, непълна и позволява презрение към неподобните. Може да се каже, че да имаш една-единствената история е аналогия на логическата заблуда

⁵ Adichie. Chimamanda Ngozi, Oct 7, 2009, The danger of a single story | TED, https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg&t=7s&ab_channel=TED

за „фалшивата дилема“⁶, където вариантите са само два и целта на този аргумент е да постави човека в „патовата ситуация“⁷, с невъзможност да мисли „извън кутията“⁸. Или се съгласяваш с „правилната“ версия на историята (както се казва, тя се пише от победителите), или си срещу тези, които са я написали. Често, за да съществува подобна фалива дилема, се използва и генерализацията на стереотипите (като в: „кореняците са добрите, емигрантите са лошите“), и логическата заблуда на т.н. „сламен човек“⁹, който изопачава едностранно характеристиките на даден аргумент (например: „емигрантите са нецивилизовани и само искат да крадат, и нападат нашите жени“). Както всяка друга „фалшива логика“, начинът, по който човек може да разбере валидността на дадена история, е чрез практиката на критично мислене.

ФИГ.4

С риск да прозвучи противоречиво, в тази работа представям феноменът на емпатията, като възплъщение на това критично мислене, надградено с емоционална интелигентност и подтик към автентичност. Дефинирам емпатията като многопластова когнитивно-емоционалната способност да се разширява съзнанието отвъд себе си, да се отразява чуждата реалност и да се позволи на различията да съществуват в съвместен мир. Коментирайки емпатията по отношение на изкуството, насочвам вниманието на читателя към съвременни художници, които повишават осъзнаването за проблемите на хилядолетието като расова, възрастова, национална и полова дискриминация. Тези творци и арт-активисти представят емпатията като средство за пренасяне на глобалното разнообразие и променящите се ценности на 21-ви век в изкуство, носещо социално послание за усъвършенстване на човечеството.

ФИГ.5

Емпатията и изкуство се пресичат в работата на съвременният австралийски философ Роман Кръзнарик, назован от The Guardian „един от водещите популярни философи на Великобритания“¹⁰, „културен мислител“ и „международно признат експерт по емпатия“. Една от неговите книги е посветена изцяло на изследване на

⁶ От англ. „false dilemma fallacy“

⁷ ПАТ1 м., само ед. л. Спорт. В шахмата — позиция, при която не е възможен следващ ход, без да се изложи на удар царят и играта завършва, като се смята за равна. <https://ibl.bas.bg/rbe/lang/bg/%D0%BF%D0%B0%D1%82/>

⁸ От англ. „out of the box“

⁹ От англ. „strawman fallacy“

¹⁰ Modern Art Oxford, 2018, post, <https://www.modernartoxford.org.uk/artist/roman-krznaric/>

емпатията и се нарича: „Емпатията: наръчник за революция“ (по-късно преименувана на : „Емпатията: защо има значение и как да я получим“) ¹¹.

ФИГ.6

В предаването на популярните Книжарници Блакуел: „Книгите в живота на...“ Кръзнарик разказва, че всички негови книги изследват въпроса: “Как да живеем?“, на който класическата академична философия не успява да даде директен отговор. ¹² Роман пише съвременна философия на „изкуството да живееш“, както той го нарича. Основател е на изключителните по рода си: Библиотека на Емпатията ¹³ и Музей на Емпатията ¹⁴ и е един от основоположниците на организацията Училището на Живота ¹⁵. Те представляват „дигитална съкровищница, в която се споделят вдъхновяващи книги и филми, за да се предизвика глобална революция в съпричастността.“. Музеят също представлява дигитален или пътуващ проект на акционен изкуство. До този момент са представяни 4 произведения, „изложби“: мобилната акция-изложба „1001 книги“ ¹⁶; акцията „Човешка библиотека“ ¹⁷, за която ще стане дума по-късно; дигиталния проект „От там, откъде където стоя“ ¹⁸ и мобилната акция-изложба „Една миля в моите обувки“ ¹⁹, понастоящем случваща се в Клуз Напока, Румъния. Интересното в последната изложба е решението да се предоставят обувки на хора от всякакви разновидности на професии, цвят на кожата, пол, националност и религиозна принадлежност и да се раздадат на публиката, която да извърви поне една миля в тях. Такъв подход цели да подтикне човек да изпита емпатия към различния от него и да приеме разнообразието. Това разбиране за изграждане на съпричастност се разглежда като легитимно отношение към емпатията и от други хуманитаристи. Пример е американската писателка Харпър

¹¹ Krznaric, Roman. 2015, “Empathy: Why It Matters, and How to Get It”, <https://www.romankrznaric.com/empathy-a-handbook-for-revolution>

¹² Blackwell’s Bookshops, Books in the life of Roman Krznaric, https://www.youtube.com/watch?v=0_JvCSb6faA&list=PLyazo1jEsir7M2cHnkBSis8HjSHIYwmOJ&index=13

¹³ Empathy Library, <https://empathylibrary.com/>

¹⁴ Empathy Museum, <https://www.empathymuseum.com/>

¹⁵ The School Of Life, <https://www.theschooloflife.com/>

¹⁶ Empathy Museum, “A Thousand and One Books”, exhibit, <https://www.empathymuseum.com/a-thousand-and-one-books/>

¹⁷ Empathy Museum, “Human Library”, exhibit, <https://www.empathymuseum.com/human-library/>

¹⁸ Empathy Museum, “From Where I’m Standing”, exhibit, <https://fromwhereiamstanding.empathymuseum.com/>

¹⁹ Empathy Museum, “A Mile In My Shoe”, exhibit, <https://www.empathymuseum.com/a-mile-in-my-shoes/>

Лий с романа си, спечелил Пулицър, „Да убиеш присмехулник“. Тя пише: „Никога всъщност не разбираш човек, докато не разгледаш нещата от неговата гледна точка ... Докато не се качиш в кожата му и не се разхождаш в нея.“²⁰

ФИГ.7

Същото мото изследват Кръзнарик и екипът му. Положените им усилия да се разпространи идеята за съпричастност също можете да разгледате в изложбата: „От там, откъдето стоя“: съвкупност от аудио и визуални истории на хора, преживяващи локдаун на 2020 година.

Емпатията – концепция, която привлича по-голямо обществено внимание днес, отколкото във всеки един момент от своята история, предизвиква и разгорещени дебати. Бива оспорена от своите критици като въобще валиден инструмент за подобрене на света. „Винаги можете да разберете кога нова идея става популярна“, казва Кръзнарик, „... хората започват да я критикуват“. Изказването на Кръзнарик звучи логично, като би могло да бъде подкрепено то примери от историята. Кога обаче знаем дали една популярна вече теория е валидна? Тъй както научната истина, не е ли и теоритичната истина, в полза на и срещу предмета на разглеждане, поредната „грешката на настоящето“, както я нарича Джакъб Йохан фон Уекскюл в своята книга от 1904 г.: „Околната среда и вътрешният свят на животните“²¹? Друг интересен поглед върху за истинността на дадена теория представлява изказването на Айнщайн по повод интензивната критика събрана в сборника от 1935 г. : „Сто автора срещу Айнщайн“ – относно неговата теория на относителността. „Ако не бях прав, един професор щеше да е достатъчен.“, казва Айнщайн. Но така ли е, когато тези сто автора сменят посоката и от „срещу“, застанат „успоредно със“? Разбира се, неговото остроумие е неоспоримо. Дали е достатъчен да оспори емпатията един канадско-американския професор по психология към Университета в Йейл, Пол Блум, ще разгледам в следващите параграфи.

²⁰ “You never really understand a person until you consider things from his point of view—until you climb into his skin and walk around in it”, p.39

²¹ Johann von Uexküll, Jacob. 26 July, 2022, Environment and inner world of the animals: Bio-Cybernetics Hardcover – Large Print, p.5, Introduction, https://www.amazon.co.uk/dp/B0B7QCWQFF/?coliid=I2M6JN1YFQJYXC&colid=38VB83HT0RQL4&psc=1&ref_=lv_ov_lig_dp_it

ФИГ.8

Заглавието на неговата книга: „Срещу Емпатията“²², предизвиква противоречиви чувства в немалко жители на североамериканското общество или както писателят споделя от опита си, посрещнато е със „смях от неудобство“²³. Неудобството на гражданите е свързано с това, че те не разбират защо някой би тръгнал срещу така ценената човешка способност, свързвайки я с добросъседство и мир. В основата на това разминаване на ценности изглежда стои недоразумение. Като академичен изследовател, ще разгледам критично тази гледна точка, за да придобия обективен поглед към аргументите срещу емпатията. Решението на Блум да постави водещото заглавие на книгата си в тон на отрицание на емпатията създава предпоставка за може би и търсен от него елемент на шок. Провокиращо е и подзаглавието на книгата: „Пример за рационално състрадание“. Той приема термина „емпатия“ по начин, който не съответства на съвременният прочит на думата, изследван от редица изследователи на този феномен: когнитивни специалисти, психолози, социолози, в това число невроучените, на които правя кратък обзор в първия си доклад по темата: „Емпатия в милениалното изкуство“ от 2021 г. Като опит за обобщение на техните заключения, емпатията може да бъде разглеждана като емоционално-когнитивна способност отвъд заучената обусловените реакции на човека, т.е. напълно би могла да се разглежда като „рационално състрадание“, самото словосъчетание, което Блум предлага да измести думата „емпатия“. Макар да има право на своята собствена терминология, Блум се отдалечава от смисъла на това да даде друга перспектива за емпатия, както той сам твърди, че прави.

Ще нарека емпатията, за която Блум говори, „реактивна емоция“ и ще я дефинирам като вид инстинктивна реакция, в която липсва рационалност, логика и дистанция от предмета на идентификация. При нея се получава симпатизиране с предубеждение- човекът започва да се чувства изцяло като някой друг, с когото има много общо и когото харесва. Всъщност изказванията на Блум звучат валидни за тъмната страна на емпатията и проблемите, които възникват от нея. Остава неясно обаче дали всичко остава във „вакумът“ на „или-или“ твърденията на

²² Bloom, Paul. 2016, Ecco, “Against Empathy”, <https://www.amazon.com/Against-Empathy-Case-Rational-Compassion/dp/0062339338>

²³ Bloom, Paul. Aug 20, 2014, Forum: philosophy, Against Empathy, <https://www.bostonreview.net/forum/paul-bloom-against-empathy/>

професорът: „против емпатията или за вживяването“. Не са ли хората надскочили инстинктивната си биология поне дотам, докдето разумът среща чувствата и защо не може емпатията да бъде съзнателно усилие да се направи точно това, да бъде интегриран подход към проблемите на обществото? Ако се премести гледната точка извън кутията на тези възгледи и всъщност се постави под въпрос позицията на емпатията като проблем, както я поставя Блум, то през призмата на психологията за личностно развитие, както психология на травмата, например, можем да разчетем причините за емоционалният инстинкт на вживяване в липсата на емоционална интелигентност и неспособност да се утвърждават здравословни емоционални граници.

В интервю в канадското предаване „The Agenda With Steve Paikin“, от 14.02.2017 г.²⁴, Блум посочва, че емпатията, според него, съществува само при преценка от наша страна кой заслужава да бъде дарен с емпатия и кой не, спрямо нашия възглед и харесвания, дори те да са с расистки наклон. Този аргумент звучи повече като обусловена реакция на ранената психика, отколкото като съзнателен процес на разбиране. Точно обратното, упражняването на емпатия следва да е лишено от осъдителна обратна връзка. Блум също застава против емпатията, защото той я възприема като буквално вчувстване в чувствата на другите. Тук твърдението може да се разглежда като „опростяване“, вид логическа заблуда, подобна на „сламеният човек“ или аргумент, който разглежда нещата само по повърхността, минимизирайки техните качества. Всъщност, прилагана като волево умение, емпатията успява да създаде разумна дистанция от емоционалната вихрушка на другия човек. Тази дистанция се постига със способността да наблюдава човек отстрани – себе си и другия, да погледне нещата от птичи поглед и както се казва, да не е „вътре в супата“.²⁵ Ако остане в емоционалното преживяване на другия, потопен в него, той няма да види цялата картинка, няма да може да разбере другия, и тогава ще е невъзможно да наречем това „емпатия“. Дистанцията на волевото емпатизиране е от критична важност за рационалната съпричастност. В този доклад не разглеждам емпатията като реакция, а като инструмент и усилие на намерението.

В интервюто на Блум нататък професорът дава две единствени алтернативи

²⁴ The Agenda with Steve Paikin, Feb14, 2017, “Toronto Vs. Everybody; Against Empathy”
<https://www.tvos.org/video/paul-bloom-against-empathy>

²⁵ От англ. “In the soup”, in trouble

за желанието на хората да помагат. Цитирам: „Ние сме достатъчно умни , за да разберем, че макар да не се усеща толкова приятно, да помогнеш на хиляда човека е по-добре, отколкото да помогнеш на един.“ Разглеждайки подобно изказване, анализиращият чрез критично мислене може да посочи следната нездравата логика: или ще помагаш на 1000 непознати и това ще те прави добър, или ще помогнеш на един човек и това е лошо. Това звучи алармиращо силно като логическата грешка за „фалшивата дилема“. Ако човек последва съветът на професора, ще стигне и до фалшивото логическо заключение, натоварено с чувство на вина, че не трябва да се чувства добре, когато помага на другите. Няма да е преувеличено да се каже, че пасивно-агресивен тон, смесен с посрамване, присъства в твърдението му, че ако човек иска „да почеша емпатийният си сърбеж“, следва да помага само на хората, които са му близки и могат да му благодарят. В разговорът следва патронизиращата оценка: „...Това не е лошо!..Но ако искаш наистина да промениш света, то трябва да направиш друго.“ Всъщност, истината е, че няма подобна дилема. Може да се помогне и на хиляда , и на един в същото време, няма нужда никой да избира в подобна ситуация. Не е нужно също близките да благодарят на този, който им помага и няма никаква причина тези хиляда човека, които са в друга държава да не благодарят на благотвореца си по имейл, с писмо, а дори да пътуват лично до него. Твърдението, че има смисъл да се помага само на тези, които не познава човек, далеч от него, е ирационално точно толкова, колкото Блум твърди за емпатията. Всяко действие на локално ниво или не, подобрява нещата на световно ниво. Няма никакви факти, които да потвърдят, че да се помогне на един човек не би могло да се отрази на цялото човечество- или да се случи така наречения: „ефект на пеперудата“. Никой не знае и не може да определи кой или на коя група от хора „си заслужава повече“ да се помогне (по думите на Блум).

ФИГ.9

Блум също твърди, че емпатията е вредна, защото може да се използва като оръжие за манипулация. Отново се чува логиката на „сламения човек“- т.е. изопачаването на качествата на един предмет или фокусирането към само една негова характеристика. Нека да погледнем фактите от живота, оказва се , че не е толкова просто. Изкуството, и визуалното, и музикалното, също може да се използва като оръжие за манипулация, знаем от историята, че точно така е било по време на тоталитарните режими. Но това означава ли, че трябва да се направи

следният извод: „Искусството е вредно, защото може да се използва за манипулация на масите“? Означава ли, че следва да се отрича изкуството, тъй като то би могло да се проявява на злободневно масово равнище, или означава, че хората биха могли да развият качествата, нужни за творчество, което да повдига съзнанието на другите, вместо да го затваря в кутия? Дали не е всяко залитане в крайности токсично проявление? Нито липсата на емпатия към ближния, нито емпатията само към близкото може да бъде правилен подход, единствена рецепта за състрадание. Ако обаче едно цяло общество е обуславяно от детството си с ценности за висша раса, етнос, пол, възраст и т.н., то ще реагира според тези установени модели до момента, в който не ги адресира и осветли чрез критичното мислене на възрастния човек. Едно общество без себе-корекция рискува да остане уязвимо на емоционална манипулация. В тази връзка, Блум посочва използването на емпатия като оръжие от политици, търговци и дори от НПО-та с благотворителни цели. Напълно валиден аргумент от страна на психолога: използването на емпатията като оръжие от страна на медиите е един от най-големите проблеми, с които се сблъсква съвременното общество. Манипулирането и предозирането със сърцераздирателни видеа в социалните мрежи има двукратно последствие. Може да създаде натиск чрез чувствата на срам и вина, за да раздаде човек ресурса си или може и да доведе до отдръпване на човека от идеята за благотворително действие, като по този начин, дори правдива, каузата да остане без подкрепа. Екстремните прояви са друга тъмна страна на този тип емпатия на Блум, или както я наричам, реактивната емоция, и могат да доведат до нови идеологии и фанатизми, преекспонирани действия, лишени от всякаква рационалност. Бих оспорила обаче, че примерът, който професорът по психология дава, за изпращането на стотици плюшени мечета на жертви на насилие, които дори не искат да ги получават, представлява почесване на „емпатиен сърбеж“ от страна на изпращачите, както го нарича Блум. Бих нарекла това по-скоро неспособност за адекватно справяне с емоционалната болка, както удовлетворяване на емоционални копнежи от сантименталност и носталгия.

Дефиницията на феномена емпатия се развива постепенно, успоредно с психологическите и социални процеси на 21 век. Роман Кръзнарик прави следния коментар: “Не бъркайте емпатията със златното правило: „Правете на другите така, както бихте искали те да направят на вас... Тази достойна поговорка включва преценка как бихте искали да се отнасят към вас. Емпатията е по-трудна: тя

изисква да си представим вижданията на другите и да действаме съответно“²⁶, и бих добавила, „и да тренираме своя разум в способността му да дистанцира вниманието си на безопасно разстояние от обекта на емпатия.“

Не на последно място критиците на емпатията поставят въпроса за това доколко приложена в изкуството тя въобще допринася към подтикването на другите към действие. „Може ли изкуството да промени обществото? Може ли наистина изкуството да промени света?“²⁷ пита британският музей Тейт в една от своите публикации, призовава артистични и ентузиазирани натура към действие. Тейт не дава отговор, но продължава да го търси чрез мнението на артисти и автори, които да се включат в този дебат. Може би един пример от човешката история може да даде отговор на тези въпроси и това е книгата: „Чичо Томовата Колиба“ на Харriet Бичър Стоу, публикувана на 20.03.1952 г. За творбата се знае като факт, че е допринесла за разпалването на Американската гражданска война между Севера и Юга в робовладелска Америка. Нейната перспектива, макар на бяла жена в този специфичен момент от историята на САЩ, успява да предизвика широко разпространените тогава предположения и предразсъдъци към произход, привилегия, раса и власт. Исторически е документиран разговор между авторката и президента Линкълн през 1862 г., в който той казва прословутото изречение: „Значи вие сте малката дама, която написа книгата, която започна тази голяма война!“²⁸

ФИГ.10

„А ако трябваше да изберете само една книга, която да вземете на самотен остров, коя щеше да бъде?“ Този интересен въпрос кара човек да приоритизира възгледите си и нещата, които имат смисъл за него, за да избере правилна книга. Смисълът на думата „книга“ същевременно изменя своето значение с времето. Днес например съществуват „книги“, които се четат само веднъж и като будистка арт-практика, не могат да бъдат повторени никога по едни и същи начин. „Искаш ли да станеш книга?“ е въпрос, който обикновено хората не са си задавали като деца. Малкият Рони Абържел, например, обикновено си мислел, че като порасне

²⁶ Krsznic, Roman. 2010, "School of Life: ideas for modern living: empathy", The Guardian, article, <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2010/mar/28/roman-krznic-ideas-modern-living-empathy>

²⁷ Tate Talking Point, "Can Art Change Society?", post, <https://www.tate.org.uk/art/tate-exchange/can-art-change-society>

²⁸ History, This Day in History, Mar 20, 1952, "Uncle Tom's Cabin is published", article, <https://www.history.com/this-day-in-history/uncle-toms-cabin-is-published>

иска да стане адвокат, за да се бори с несправедливостта. По-късно разбрал, че не иска да съди никого, но все още иска да направи промяна в света и така станал „книга“. Става дума за датчанинът²⁹, създал първата по рода си акция: „Човешка библиотека“ през 2000 г.³⁰, която днес съществува в 85 държави на 6 континента и задава въпросът: „Искаш ли да бъдеш книга?“. Доста интересно явление на 21-ви век. Вместо книги, се наемат човечи, които да разкажат на своя „читател“ своите преживявания или да отговорят на неговите въпроси със своето мнение. Сядат един срещу друг и започват да общуват. Но има правила. Общуването трябва да бъде равноправно, с уважение към партньора и без предрасъдци към неговите избори. „Не-съди някого“³¹ е слоганът на сайта на библиотеката на Рони. Идеята за това „ненасилствено общуване“, което дава достатъчно пространство и свобода на другия да изрази себе си без да го осъжда, е идеята за развиването на емпатия в човешките отношения. Дали не е това най-голямата доза емпатия, която може да се преживее- от срещата лице-в-лице?

ФИГ.11

Всеки, който е запознат с поне част от концептуалното съвременно изкуство, може лесно да направи аналогия между Човешката библиотеката и перформанса на Марина Абрамович: „Артистът присъства“³². В продължение на почти три месеца, по осем часа на ден, Марина среща погледа на 1000 непознати, много от които са развълнувани до сълзи. Тя осъществява контакт очи-в очи с всеки, който седне срещу нея на масата, без значение пол, възраст, цвят на кожата, националност или социално положение. Отново се изследва въпроса за разбирането на другия- вглеждането с внимание в неговите очи, сътворяването на мост между мен и теб на по-интимно ниво. Стопяват се границите между различията чрез универсалността на емоционалното преживяване. Човек никога не е сам в емоциите си и никога няма да бъде, дори на самотен остров.

ФИГ.12

Както при човешката библиотека, така и при Марина, човекът измества

²⁹ Eclectic Spacewalk, Conversation #4, Copenhagen, Dec 21, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=kUa-Y17YfdE>

³⁰ Human Library: unjudge someone, <https://humanlibrary.org/>

³¹ От англ. *Unjudge someone, to stop judging someone, to remove the judgement from someone*

³² Abramovic, Marina. 2010, "The Artist is Present", performance, MOMA Learning, NYC, https://www.moma.org/learn/moma_learning/marina-abramovic-marina-abramovic-the-artist-is-present-2010/

творбата и самият той застава на мястото на манифеста. Прочитаме кредото му зад неговото действие. Кубинският арт-активист Тания Бругуера също застава в тази позиция със своето изказване: „това, което се превръща в изкуство, е това, което получава публиката, след като си е тръгнала от изложбата, от акцията“³³.

ФИГ.13

В това число живописата не прави изключение. Влиятелни творби върху двуизмерен носител съществуват също като част от еkleктиката на 21 век. Грабва например заглавието от 2020 г. :“ Младите герои на социалното въздействие: защо и как Фабиана Родригес и Центърът за културна сила решиха да променят нашия свят“³⁴. Фабиана, родена 1978г., е интердисциплинарен художник, културен стратег и активист за социална справедливост, базиран в Оукланд, Калифорния.³⁵ Тя олицетворява перспективата на първо поколение американски художник с афро-перуански и латински корени. Нейното изкуство се занимават с миграцията, справедливостта на половете, изменението на климата, расовото равенство и сексуалната свобода. „Аз съм ентузиизирана да запаля промяната там, където се срещат изкуството и социалните движения, защото самата аз съм художник.“, казва Фабиана в интервюто си. „И изкуството трябва да отразява многото ни разнообразни преживявания и да бъде нишката, която обединява като човешки същества. Тя не трябва просто да отразява опита на една доминираща група.“ Родригес също е съосновател и президент на Центъра за културна сила, национална организация, която дава възможност на артистите да нарушават статуквото и да подпалят промяната в пресечната точка на културата и социалната справедливост.³⁶ Нейната запазена марка в картините е пеперудата, която представлява символ на миграцията. „Миграцията е естествено преживяване, това е човешко преживяване“, обяснява Фабиана Родригес. „Не можем да отхвърлим правото на хората да се движат, за да подобрят живота си.“³⁷

³³ Tate, Tania Bruguera and Tate Neighbours – The Art of Social Change | Tate Exchange, 2018, Exchange, <https://www.youtube.com/watch?v=9TI9QSA9gs&list=PLyazo1jEsir7M2cHnkBSis8HjSHIYwmOJ&index=20&t=187s>

³⁴ Bauder, Penny. “Young Social Impact Heroes: Why and How Favianna Rodriguez & The Center for Cultural Power Decided To Change Our World”, article, 2020, <https://medium.com/authority-magazine/young-social-impact-heroes-why-and-how-favianna-rodriguez-the-center-for-cultural-power-decided-429dea509ade>

³⁵ Favianna Rodriguez, About, Biography, <https://www.favianna.com>

³⁶ Favianna Rodriguez, About, Biography, <https://www.favianna.com>

³⁷ Thrasher, Steven W. “Burning Man Festival”, article, Black Rock, Nevada, 2015, <https://www.theguardian.com/culture/2015/sep/01/burning-man-art-installations-festival>

ФИГ.14

2020 гък е „Година на добротата“³⁸ за канадския художник Тико Кер. Роден в Едмънтън, Алберта, Канада през 1953, включва смели проучвания в живописа, колажа, рисунката, графиката, стенописите, пърформанса и сценографията. Визуалният речник на Кер еволюира стилистично чрез последователни серии. Изследва емоционалната сила, която предлага напрежението, създадено между абстрактни форми и фигурация.³⁹ Кер е един от художниците, участващи в нова мултимедийна изложба в SFU Harbour Center във Ванкувър като част от събитие, изследващо историята, активизма и опита на боледуващите от ХИВ. „Труден за убиване“ е автопортрет на Тико Кер, в който той, като дългосрочно преживяващ ХИВ, използва изхвърлените си лични кутийки от медикаменти за лечение на СПИН.⁴⁰ Кер намира своята опора в изкуството, в което влага смисъла на социално послание. „Вярвам, че с оскъдните ресурси на съвременния свят единственият истински ресурс, на който можем да разчитаме, е творчеството - да преодолеем социални проблеми и екологични проблеми, и всичко останало. Творчеството е от съществено значение за оцеляването ни.“⁴¹, казва артистът в интервю на платформата Сплаш.

ФИГ.15

Оцеляването не само на човечността, но и на самите артисти е подложено на изпитание. Все по-наложително става осъществяването на изложби на цветнокожи, малцинствени и жени-художници. „Сякаш не съществуваме“, казва Джейн Куик-ту-си Смит в публикация на Guardian. 80-годишната местна американка става първата индианска художничка, която вижда картината си, закупена от Националната художествена галерия във Вашингтон⁴². Смит, която е член на нацията на Конфедерацията Салиш и Кутенаи в Монтана, добавя, че придобиването на картината ѝ от музея се случва в труден момент в историята,

³⁸ Tiko Kerr, A Year of Kindness:December, 2020, <https://www.artsy.net/artwork/tiko-kerr-a-year-of-kindness-december>

³⁹ Tiko Kerr, About, Biography, <https://www.tikokerr.com/page-3/page-10/>

⁴⁰ Chan, Cheryl. "History of HIV told by Vancouver artists in new gallery show", Article, 2019, <https://vancouver.sun.com/news/local-news/history-of-hiv-told-by-vancouver-artists-in-new-gallery-show>

⁴¹ Fleischmann, Ariane. "Splash artist tiko kerr on halos, creativity as resource, and resilience", Article, 2017, <https://www.artumbrella.com/stories/splash-artist-tiko-kerr-halos-creativity-resource-resilience/>

⁴² Sayej, Nadja. "It's like we don't exist': Jaune Quick-to-See Smith on Native American artists", Article, 2020, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/jul/29/jaune-quick-to-see-smith-native-american-art>

като се имат предвид промените в света. „Моята картина е попаднала в перфектната буря: Черните животи имат значение⁴³, смъртта на Джордж Флойд, Covid-19, президентските избори,...,делото за индианците от Крик“, казва тя. „Това са възможни причини, поради които картината ми беше закупена.“ Нейното произведение от 1992 г., „Виждам червено“, е 11-фута-висока смесена медия на платно. Представя интерпретация на пристигането на Христофор Колумб в Америка. Може да бъде разгледано в поп-арт галериите на Източната сграда на музея, заедно с творби на художници от категорията на Луиз Буржоа и Джаспър Джоунс. Произведенията на Смит наблягат на това колко са отчуждени местните американци в съвременната култура и колко заличавана и пренебрегната е тяхната история.

ФИГ.16

Изследването на расата, стереотипите, пола и идентичността през цялата американска история е тема, която вълнува и много други съвременни художници. Една афро-американска художничка се отличава много силно на национално и международно ниво. Става дума за Кара Уолкър и нейните изумителни гигантски черни силуети. Нейната работа е внушителна не само като размери. Уокър изобразява исторически разкази, които водят зрителите към критично разбиране на миналото на чернокожите, като същевременно предлагат преосмисляне на съвременните расови и полови стереотипи. „Караваната на катастрофата“ или *Katastwolf Caravan*⁴⁴ е проект, в който Кара създава каравана, по подобие на тези от 18 век, от времето когато в Ню Орлиънс, американците са търгували и пренасяли роби. Стените на караваната са с изразяни метални силуети на сцени от живота на поробените, а вътре в караваната има специална музикална машина, която, по проучване на Уокър, издава звуците, съпътствали поробените по време на престоят им на пристанището *Algiers Point*⁴⁵ на р. Мисисипи. В проекта си Кара също акцентира върху липсата на мемориални паметници по тези места, които да отразяват истинския мащаб на болката на чернокожите. Художничката използва рисунка, живопис, текст, куклен театър в сянка, филм и скулптура, за да осветли дебати върху множество теми-табу като насилие,

⁴³ Black Lives Matter movement, Article, 2021 <https://www.theguardian.com/world/black-lives-matter-movement>

⁴⁴ Kara Walker & Jason Moran: Sending Out A Signal | Art21 "Extended Play", 2018, Art 21, <https://www.youtube.com/watch?v=9JKVgfHfrQo>

⁴⁵ Пак там

сексуалност и подчинение по време на робството, и продължаващите от тях и до днес психологически травми. ⁴⁶ Последната ѝ изложба, от 2020 г. , наречена „Черна дупка е всичко, което една звезда иска да стане“, е съвкупност от нейни стотици рисунки, които не са показвани в този формат в последните десетилетия. ⁴⁷

ФИГ.17

„Черните животи имат значение“⁴⁸ е слоган, чието ехо се носи от времето на робовладелска Америка, но се амплифицира до мощен вик през последните няколко години. Това е така, тъй като , макар всеки един живот да има значение, цветнокожите са системно подложени на насилие и расизъм и в съвремието на 21. век. Калида Роулс е художничка, базирана в Лос Анджелис, чиято работа отразява и оспорва представите на обществото за чернокожите животи. Хиперреалистичните ѝ творби изобразяват телата на цветнокожи мъже и жени, потопени във вода във всякакви чудновати формации и уловени движения. „Използвам меки цветове, които хората не биха свързали с чернокожи хора“, споделя Роулс. „Обичам двойствеността на водата и как тя може да служи като метафора за живота“, казва тя. „Тя е красива и лечебна и в нея се чувствам безтегловна и необременена. Но... това може да бъде както възстановително, така и опасно: исторически, чернокожите винаги са имали сложни отношения с водата (например свързани с опитите за бягство на поробените от Африка и отведени в Америка). Калида се прочува първоначално с картината си⁴⁹ за корицата на бестселъра „Водният танцор“ на Та-Нахаси Коутс⁵⁰: книга, която Опра Уинфри нарича „една от най-добрите книги, която съм чела през живота си“. Дебютната новела, разказваща за предизвикателствата в живота на поробено цветнокожо момче, ще бъде адаптирана във филм от компаниите на Опра и Брад Пит, обяви списание

⁴⁶ Walker Art, Art and Artists, Kara Walker, <https://walkerart.org/collections/artists/kara-walker>

⁴⁷ Kara Walker. A Black Hole is Everything a star wants to be. 2020. Kunstmuseum Basel, <https://www.youtube.com/watch?v=7ORJ04MagKk>

⁴⁸ BLM, Black Lives Matter

⁴⁹ Furman, Anna. "The Artist Whose Paintings Have Captivated Ta-Nehisi Coates Calida Rawles on depicting godlike black bodies.", Article, 2020, <https://www.thecut.com/2020/03/the-artist-whose-paintings-have-captivated-ta-nehisi-coates.html>

⁵⁰ Garner, Dwight. "With 'The Water Dancer,' Ta-Nehisi Coates Makes His Fiction Debut", Article, 2019, <https://www.nytimes.com/2019/09/20/books/review-water-dancer-ta-nehisi-coates.html>

Variety.⁵¹ Не става още ясно дали работата на Калида ще бъде приобщена към продукцията. Новата изложба на младата авторка „От Другата Страна на Всичко“ от 2021 г. може да бъде разгледана на сайта ѝ.

ФИГ.18

Изкуството стимулира емпатията. Рисуването например, докато разкрива разказ, работи с различни видове визуален интензитет, за да предизвика емоции у тези, които го наблюдават. Дори абстрактното изкуство, привидно лишено от повествование, провокира въображението ни да се замислим какво може да е значението на изображението, защо художникът може да е създал точно това нещо. Мислейки как различни животи могат да изглеждат, да се преживяват, да бъдат - това прави възможно за един човек да се чувства по-близо до цялото човечество в неговото многообразие. Когато няма емпатия, опасността да има само една история, „една-единствената история“, за която говори Чимаманда Адичи, е легитимна. Нека изкуството разкаже различната история.

Библиография:

1. Adichie. Chimamanda Ngozi, Oct 7, 2009, The danger of a single story | TED, https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg&t=7s&ab_channel=TED
2. От англ. „false dilemma fallacy“
3. ПАТ1 м., само ед. 1. Спорт. В шахмата — позиция, при която не е възможен следващ ход, без да се изложи на удар царят и играта завършва, като се смята за равна. <https://ibl.bas.bg/rbe/lang/bg/%D0%BF%D0%B0%D1%82/>
4. От англ. „out of the box“
5. От англ. „strawman fallacy“
6. Modern Art Oxford, 2018, post, <https://www.modernartoxford.org.uk/artist/roman-krznaric/>
7. Krznaric, Roman. 2015, “Empathy: Why It Matters, and How to Get It”, <https://www.romankrznaric.com/empathy-a-handbook-for-revolution>
8. Blackwell’s Bookshops, Books in the life of Roman Krznaric, https://www.youtube.com/watch?v=0_JvCSb6faA&list=PLyazo1jEsir7M2cHnkBSis8HjSHIYwmOJ&index=13

⁵¹ Shafer, Ellise. “Oprah Winfrey and Brad Pitt to Produce Adaptation of Ta-Nehisi Coates’ ‘The Water Dancer’ for MGM”, Article, 2020, <https://variety.com/2020/film/news/oprah-winfrey-brad-pritt-the-water-dancer-mgm-1234827662/>

9. Empathy Library, <https://empathylibrary.com/>
10. Empathy Museum, <https://www.empathymuseum.com/>
11. The School Of Life, <https://www.theschooloflife.com/>
12. Empathy Museum, “A Thousand and One Books”, exhibit, <https://www.empathymuseum.com/a-thousand-and-one-books/>
13. Empathy Museum, “Human Library”, exhibit, <https://www.empathymuseum.com/human-library/>
14. Empathy Museum, “From Where I’m Standing”, exhibit, <https://fromwhereiamstanding.empathymuseum.com/>
15. Empathy Museum, “A Mile In My Shoe”, exhibit, <https://www.empathymuseum.com/a-mile-in-my-shoes/>
16. “You never really understand a person until you consider things from his point of view—until you climb into his skin and walk around in it”,p.39
17. Johann von Uexküll, Jacob. 26 July, 2022,Environment and inner world of the animals: Bio-Cybernetics Hardcover – Large Print, p.5, Introduction, https://www.amazon.co.uk/dp/B0B7QCWQFF/?coliid=I2M6JNIYFQJYXC&colid=38VB83HT0RQL4&psc=1&ref_=lv_ov_lig_dp_it
18. Bloom, Paul. 2016, Ecco, “Against Empathy”, <https://www.amazon.com/Against-Empathy-Case-Rational-Compassion/dp/0062339338>
19. Bloom, Paul. Aug 20, 2014, Forum: philosophy, Against Empathy, <https://www.bostonreview.net/forum/paul-bloom-against-empathy/>)
20. The Agenda with Steve Paikin, Feb14, 2017, “Toronto Vs. Everybody; Against Empathy” <https://www.tvo.org/video/paul-bloom-against-empathy>
21. От англ. “In the soup”, in trouble
22. Krsznic, Roman. 2010, “School of Life:ideas for modern living:empathy”, The Guardian, article, <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2010/mar/28/roman-krznic-ideas-modern-living-empathy>
23. Tate Talking Point, “Can Art Change Society?”, post, <https://www.tate.org.uk/art/tate-exchange/can-art-change-society>
24. History, This Day in History, Mar 20, 1952, “Uncle Tom’s Cabin is published”, article, <https://www.history.com/this-day-in-history/uncle-toms-cabin-is-published>

25. Eclectic Spacewalk, Conversation #4, Copenhagen, Dec 21, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=kUa-Y17YfdE>
26. Human Library: unjudge someone, <https://humanlibrary.org/>
27. От англ. Unjudge someone, to stop judging someone, to remove the judgement from someone
28. Abramovic, Marina. 2010, “The Artist is Present”, performance, MOMA Learning, NYC, https://www.moma.org/learn/moma_learning/marina-abramovic-marina-abramovic-the-artist-is-present-2010/
29. Tate, Tania Bruguera and Tate Neighbours – The Art of Social Change | Tate Exchange, 2018, Exchange, <https://www.youtube.com/watch?v=9TI9QSA9gs&list=PLyazo1jEsir7M2cHnkBSis8HjSHIYwmOJ&index=20&t=187s>
30. Bauder, Penny. “Young Social Impact Heroes: Why and How Favianna Rodriguez & The Center for Cultural Power Decided To Change Our World”, article, 2020, <https://medium.com/authority-magazine/young-social-impact-heroes-why-and-how-favianna-rodriguez-the-center-for-cultural-power-decided-429dea509ade>
31. Favianna Rodriguez, About, Biography, <https://www.favianna.com>
32. Favianna Rodriguez, About, Biography, <https://www.favianna.com>
33. Thrasher, Steven W. “Burning Man Festival”, article, Black Rock, Nevada, 2015, <https://www.theguardian.com/culture/2015/sep/01/burning-man-art-installations-festival>
34. Tiko Kerr, A Year of Kindness: December, 2020, <https://www.artsy.net/artwork/tiko-kerr-a-year-of-kindness-december>
35. Tiko Kerr, About, Biography, <https://www.tikokerr.com/page-3/page-10/>
36. Chan, Cheryl. “History of HIV told by Vancouver artists in new gallery show”, Article, 2019, <https://vancouver.sun.com/news/local-news/history-of-hiv-told-by-vancouver-artists-in-new-gallery-show>
37. Fleischmann, Ariane. “Splash artist tiko kerr on halos, creativity as resource, and resilience”, Article, 2017, <https://www.artumbrella.com/stories/splash-artist-tiko-kerr-halos-creativity-resource-resilience/>
38. Sayej, Nadja. “It's like we don't exist': Jaune Quick-to-See Smith on Native American artists”, Article, 2020, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/jul/29/jaune-quick-to-see-smith->

native-american-art

39. Black Lives Matter movement, Article, 2021 <https://www.theguardian.com/world/black-lives-matter-movement>
40. Kara Walker & Jason Moran: Sending Out A Signal | Art21 "Extended Play", 2018, Art 21, <https://www.youtube.com/watch?v=9JKVgfHfrQo>
41. Пақ там
42. Walker Art, Art and Artists, Kara Walker, <https://walkerart.org/collections/artists/kara-walker>
43. Kara Walker. A Black Hole is Everything a star wants to be. 2020. Kunstmuseum Basel, <https://www.youtube.com/watch?v=7ORJ04MagKk>
44. BLM, Black Lives Matter
45. Furman, Anna. "The Artist Whose Paintings Have Captivated Ta-Nehisi Coates Calida Rawles on depicting godlike black bodies.", Article, 2020, <https://www.thecut.com/2020/03/the-artist-whose-paintings-have-captivated-ta-nehisi-coates.html>
46. Garner, Dwight. "With 'The Water Dancer,' Ta-Nehisi Coates Makes His Fiction Debut", Article, 2019, <https://www.nytimes.com/2019/09/20/books/review-water-dancer-ta-nehisi-coates.html>
47. Shafer, Ellise. "Oprah Winfrey and Brad Pitt to Produce Adaptation of Ta-Nehisi Coates' 'The Water Dancer' for MGM", Article, 2020, <https://variety.com/2020/film/news/oprah-winfrey-brad-pritt-the-water-dancer-mgm-1234827662/>

ФИГ.1

Времева Линия

(автор: Ивелина Светозарова Георгиева)

Милениалният-Зи арт по пътя към Алфа арт



ФИГ.2

Автентичност

(автор: Ивелина Светозарова Георгиева)

АВТЕНТИЧНОСТ=ИСТИНСКИ ГЛАС

Тя е човешката ИСТИНА, следователно е изначално добра. Чувства се като правилното нещо. Носи радост и спокойствие, следователно създава условия за заемане на наблюдение с ДИСТАНЦИЯ. ДИСТАНЦИРАНЕТО носи свободното пространство, от което човек се нуждае, за да вижда по-добре и да вижда повече. Когато човек вижда повече, има възможност да заеме РАЗЛИЧНА ПЕРСПЕКТИВА. ЗАЕМАНЕТО НА РАЗЛИЧНА ПЕРСПЕКТИВА позволява да се разрешават проблемите по-ефективно, по-обективно, по-цялостно и по-бързо, всичко това, чрез КРИТИЧНО МИСЛЕНЕ. КРИТИЧНОТО МИСЛЕНЕ съдържа в себе си приемане на съществуването на РАЗЛИЧНИ ГЛЕДНИ ТОЧКИ, а приемането на РАЗЛИЧНИТЕ ГЛЕДНИ ТОЧКИ означава приемане на различните преживявания на другите за ВАЛИДНИ. ВАЛИДАЦИЯТА дава шанс на многообразието и елиминира единствената история като вярна. Всички тези: автентичност, дистанциране, заемане на различна перспектива, критично мислене, валидация на различието и многообразието съставят феномена на милениалната ЕМПАТИЯ.

ФИГ.3

Islahaddow, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>>, via Wikimedia Commons

ОТ
**ОПАСНОСТТА НА
ЕДИНСТВЕНАТА
ИСТОРИЯ**
КЪМ
**ЕМПАТИЯ И
МНОГООБРАЗИЕ**



ФИГ.4

Критично мислене

(автор: **Ивелина Светозарова Георгиева**; изображение: [/via @mikeindustries"](#) by Buster Benson is licensed under CC BY-SA 2.0.)

strawman	the gambler's fallacy
false cause	bandwagon
appeal to emotion	appeal to authority
the fallacy fallacy	composition/division
slippery slope	no true scotsman
ad hominem	genetic
tu quoque	black-or-white
personal incredulity	begging the question
special pleading	appeal to nature
loaded question	anecdotal

ЛОГИЧЕСКИ ГРЕШКИ & КРИТИЧНО МИСЛЕНЕ

→ Критичното мислене е процес на анализирани на факти, доказателства и аргументи по рационален и систематичен начин, за да се формират добре обосновани и информирани преценки или решения. То включва:

- Да можеш да преценяваш различни гледни точки (емпатично възприемане на перспектива)
- разпознаване и избягване на пристрастия и предположения (диференциране на реалността на здравия разум от реалността на въображението)
- идентифициране на логически грешки (емпатично дистанциране от емоционалната „супа“)
- ангажиране в стриктно проучване и анализ (автентичност и любов към истината)

→ Критичното мислене е умение, което може да се развие чрез практика и изисква желание да поставите под въпрос собствените си вярвания и предположения, както и ангажираност за използване на разум и доказателства, за да стигнете до разумни заключения.

ФИГ.5

Емпатия

(автор: Ивелина Светозарова Георгиева; изображение: /via @mikeindustries" by Buster Benson is licensed under CC BY-SA 2.0.)

Човешкият потенциал за многостранна интелигентност

Емпатията не е характеристика единствено на емоционалната интелигентност, а компетентност, която включва: емоционална интелигентност и критично мислене, креативността на човешкия капацитет за автентичност и цялостните когнитивни способности за разрешаване на проблеми. Бих казала, че интуицията е друга сложна способност, използваща призмата на емпатията.

IQ = когнитивна интелигентност

EQ = емоционална интелигентност

AQ = коефициент за автентичност

(способността за изчистване на ума и емоциите от обуславяне, неадаптивни стратегии; изразяване на индивидуалните нужди и желания, като по този начин позволява оригинално творчество)

CQ = критично мислене (аналитичната способност да се разграничат погрешна логика, "магическо" мислене, сантименталност и носталгия от адекватната логика на здравия разум)

$$\text{Емпатия} = \text{AQ} + \text{CQ} + \text{EQ} + \text{IQ}$$

ФИГ.6

(автор: Ивелина Светозарова Георгиева; изображение: Kate Raworth, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>>, via Wikimedia Commons)

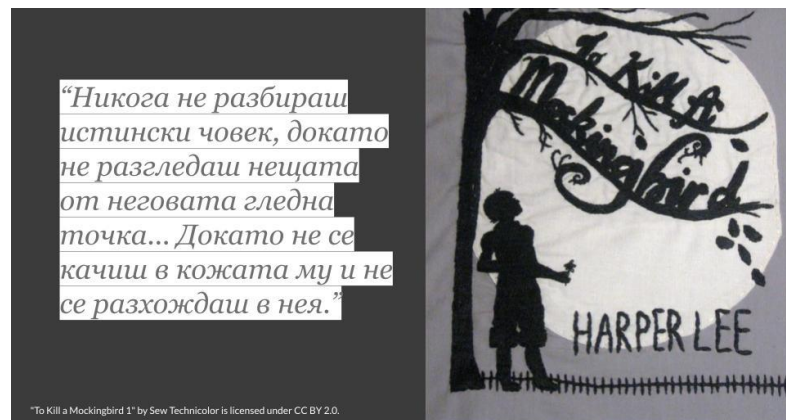


Срещнете Роман Кръзнарик.

- Австралийски популярен философ
- Водещо име в сферата на емпатията
- Влияния: Виктор Франкъл
- Книгата "Емпатия: защо има значение и как да я получим"
- Книгата "Добрият прародител"
- Книгата "Саге Diem: Възвръщане"
- +поддръжниците: Пинкър, Рифкин, Де Вал, Лакоф, Хънт и т.н.
- Мото: "Емпатията прави демокрацията"

ФИГ.7

"To Kill a Mockingbird 1" by Sew Technicolor is licensed under CC BY 2.0.



ФИГ.8

(автор: Ивелина Светозарова Георгиева; изображение: Kate Raworth, "Paul Bloom no Fronteiras do Pensamento Porto Alegre 2014" by fronteirasweb is licensed under CC BY-SA 2.0.)

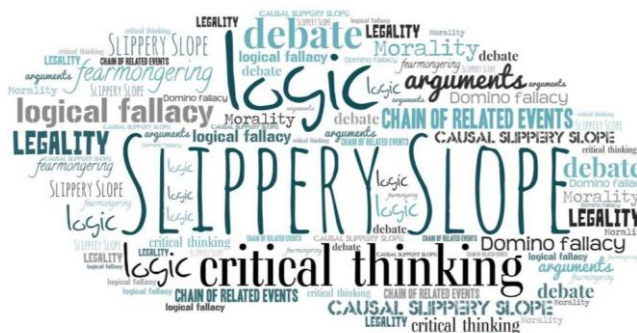
Срещнете Пол Блум.

- Канадски психолог, професор по когнитивни науки към Йейл и Университета на Торонто
- Дарвинистки протест срещу емпатията
- Книгата "Срещу емпатията: случаят на рационалната съпричастност"
- "Война срещу емпатията", заедно с Питър Сингър; срещу важността на емоционалната интелигентност
- Мото: "Емпатията чули демокрацията"



ФИГ.9

www.epictop10.com



ФИГ.10

(автор: Ивелина Светозарова Георгиева; изображения: "Uncle Tom's Cabin; or, Life Among the Lowly [Title page]" by Boston Public Library is licensed under CC BY 2.0.

Miscellaneous Items in High Demand, PPOC, Library of Congress, Public domain, via Wikimedia Commons;

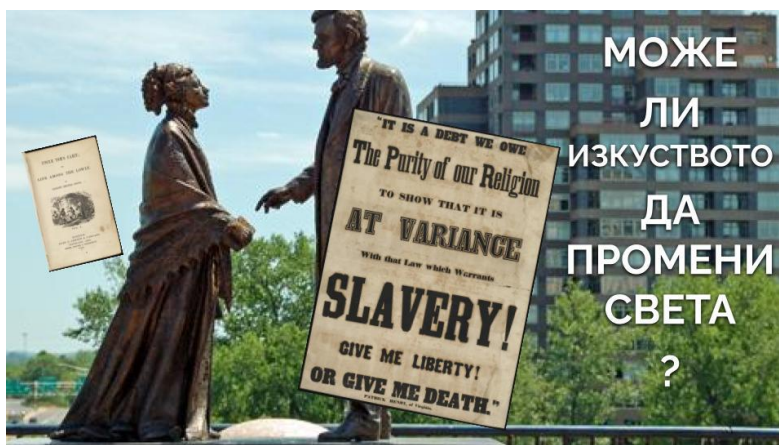
Ashley Arnold and Clio Admin. "Harriet Beecher Stowe and Abraham Lincoln Statue."

Clio: Your Guide to History. March 20, 2017.

Accessed May 2, 2023. <https://theclio.com/entry/13049>

"It is a debt we owe the purity of religion to show that it is at variance with that law which warrants slavery! Give me liberty or give me death." by Boston Public Library

is licensed under CC BY 2.0.



ФИГ.11

"Human Library at University of Essex" by University of Essex is licensed under CC BY 2.0.



ФИГ.12

Andrew Russeth from New York, New York, CC BY-SA 2.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0>>, via Wikimedia Commons



ФИГ.13

Изображения: Lia Villares, CC BY 3.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>>, via Wikimedia Commons; photo courtesy Art21/Studio Bruguera



ФИГ.14

Изображения: Jami430, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>>, via Wikimedia Commons; "By @jeunedelarue 'Tu lucha es mi lucha -- Favianna Rodriguez #lucha #chicano #chicana #struggle #decolonize #resurgence #faviannarodriguez #art #educate' via @PhotoRepost_app" by Pedro Fanega is licensed under CC BY 2.0.; <https://favianna.com/>



ФИГ.15

Изображения: <https://alchetron.com/Tiko-Kerr>; <https://www.tikokerr.com/>



ФИГ.16

Изображения: "Jaune Quick-To-See Smith, Indian Science" by NASA Universe is licensed under CC BY 2.0.,

"File:Art and Feminism Wikipedia-Edit-A-Thon at SAAM 0364.jpg" by Avery Jensen is licensed under CC BY-SA 4.0.,



ФИГ.17

Изображения: studio international, CC BY-SA 3.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>>, via Wikimedia Commons; "kara walker" by ursonate is licensed under CC BY 2.0; "An entire wallful of Kara Walker, oh my" by surtr is licensed under CC BY-SA 2.0.; http://markmcleod.org/wp_clevelandstateart/2018/11/11/review-of-kara-walker-by-kathy-klaaren/



ФИГ 18

Изображения: <https://news.artnet.com/art-world/calida-rawles-profile-1922186>; <https://calidarawles.com/>



АРТТЕРАПИЯ

Арттерапията, като интерактивен подход за екологично възпитание на децата. Практически опит на Ателие "НВ"

Илия Бояров

Докторант към катедра „Психология на изкуството, теория и практика на художественото образование и общоакадемични дисциплини“, НХА

Целта на образованието винаги е била да бъде в услуга на обществото. За по-доброто ни бъдеще и за чисти отношения. Отношения не само между отделните единици в обществото, но и отношенията ни като част от един общ организъм наречен природа. Сякаш напоследък връзката между нас и природата все повече се отдалечава и ние забравяме, че сме част от нея. Осъзнавайки този факт в Ателие НВ се опитваме да направим връзката между образование, природозащита и изкуство, като включваме все по-често "екологичното изкуство" в нашите тематични работилници за деца. Вярваме, че работата по екологичното възпитание на децата ще бъде резултатна, ако започне от ранното детство и се застъпи във водещата за предучилищна възраст дейност – игровата. В нея, както е известно се развиват както отделните психологически процеси, така и цялостното изменение на личността, подготвя се възникването на следващата водеща дейност – учебната. Детската игра по същество е особена форма на общуване както между децата и заобикалящата ги среда, така и между самите деца и възрастните, участващи в играта. В нея децата си разменят впечатления, предлагат идеи, реализират и експериментират желани от тях проекти и ситуации, изобщо игрите имат определено емоционално, когнитивно и социализиращо предназначение. И защото в методиката си сме заложили именно на тази дейност, смятаме, че тя ще бъде ефективна за екологичното възпитание на децата от предучилищна възраст. Възпитавайки екологичното мислене чрез изкуство от ранна детска възраст е една от главните задачи на Ателие НВ.

В съвременен контекст движението, което обединява изкуството и околната среда, т. Нар. Екологично изкуство, то възниква от политическите и социални сътресения от 60-те и началото на 70-те години. Художниците били вдъхновени от новото разбиране на проблемите на околната среда, голямата урбанизация и заплашителната загуба на контакта на човека с природата, както и

желанието за работа на открито в нетрадиционни пространства.

Екологичното изкуство се вмъква в съвременното изкуство не като затворено движение, а като начин на действие, тенденция, която прониква в различни художествени творения. За да критикуваме публично консуматорството, краткият жизнен цикъл на продуктите и експлоатацията на ресурси означава да се стартира екологичен активизъм и тук смятаме, че чрез екологичното изкуство възпитаваме елегантно в тази посока. Почитането на красотата на природата, дори ако изглежда без големи идеологически опасения, също е процес, който засилва необходимостта от действия за опазване на околната среда. Чрез рециклирането на материали, които използваме всекидневно успяваме да запазим природата по-чиста.

Дидактичните методи, които използваме лежат на базата на интерактивното, интегративно обучение и арт терапията. В по-общ смисъл думата интеграция означава обединяване в едно цяло на групи, колективи, страни поради обща работа или/и общи интереси. В обучителната ни система интегративността се изразява именно в обединяване на няколко учебни предмета и има за цел да представи връзките между отделните учебни предмети. За световен пример ще дам Финландия, като една от водещите страни в европейския съюз що се касае до модерно и висококачествено образование. Страната е пример за бързо променящо се и адаптивно образование, което е адекватно към духа на времето и бързо сменящата се обстановка в световен мащаб. Разглеждането на финландския пример и интегративните методи използвани в тяхното образование по изобразителни изкуства имат за цел да представят една добра практика и да покажат техният опит в използването им, успешно доказал се и в голяма част от заниманията на ателието ни.

Чрез методите на интерактивното обучение успяваме да направим връзката между опазването на природата, изкуството и занаятите, както и познаването на материалите, а чрез методите на арт терапията искаме да свалим стреса предизвикан от училище и забързаният ни начин на живот.

Изкуството има способността да вдъхновява хората и да ги кара да виждат нещата от различна гледна точка. Независимо дали рисуват, пишат или участват в друга креативна дейност, изкуството стимулира мозъка и насърчава положителните действия в живота ни. Изкуството, както и процесът на

създаването му, се използва, за да помогне на хората да изследват своите емоции, да развият самосъзнанието си, да се справят със стреса, да повишат самочувствието и да работят върху социалните си умения.

Използвайки методиката на интерактивното обучение успяваме да създадем атмосфера, в която дадената задача за изпълнение остава само, като пример и е решение на всеки ученик или на групата как да се завърши моделът. Методите на интерактивното обучение също ни дава свободата да оставяме фантазията на децата да работи без да се намесваме грубо в решението на детето - автор.

Успехът на тези работилници се крие и в арт терапевтичните методики включени елегантно в програмата и всяка дадена задача. Главната цел е чрез изкуството и фантазията да се развият всички важни качества за изграждането на личност с критично мислене, развита естетика и креативност. Арт терапията е мултисензорна и включва нашите сетива. Зрението ни, чувството ни за допир, слух и дори миризма. Процесът на създаване на изкуство включва взаимодействие с материали, инструменти и физическа активност. Тялото участва в процеса на създаване и това е чувството на спокойствие и унисон с настоящия момент е главният ефект. Арт терапията включва движение, а това помага да регулираме дишането, сърдечния ритъм и мускулите си. Ето защо тялото ни се чувства по-спокойно и центрирано по време на участие в креативен процес. Арт терапията развива моториката и в нашият случай фината моторика, чрез разнообразните форми на дейност застъпени в програмата ни. Арт терапия, в най-простата си дефиниция, е самоизразяване чрез изкуство, чрез определен творчески процес с цел физическо, психическо и емоционално благополучие. Освен това е един от най-леките и в същото време един от най-дълбоките методи в арсенала на психологията и психотерапията. Може да се отнесе и към най-древните и естествени форми на корекция на емоционалното състояние. Техниките, използвани в арт терапията, включвани най-често в ателието са рисуване, оцветяване, скулптура или колаж, работа с материали за рециклиране. Използването на арт-терапията, като широкоспектърен метод. Спектърът от проблеми е много широк: от междуличностни конфликти, през реакции на загуби (пост-травматично стресово разстройство), психосоматични разстройства, до кризисни състояния. Арт-терапевтичната работа помага за по-ясното изразяване на преживяванията, проблемите и вътрешните противоречия. Особено полезно е това с хора, които не са в състояние да дефинират или отказват да говорят за

травматичното преживяване. Фантазията, изобразена на рисунка или чрез глинени фигурки, много често дава тласък за работа с терапевтирания и облекчава започването на свободното изговаряне на проблеми. Арт терапията навлиза все по-бързо като начин за решаване на казуси свързани с личността. С този метод вярваме, че изчистването на проблемите още когато те са малки и се хванат от рано и навреме, израстването на детето и усета му към изкуството се засилва.

Практическият ни опит е с над 100 деца на седмица, като за част от това си партнираме с Частно основно училище "д-р Мария Монтесори", както и Национален учебен комплекс по култура Горна Баня. Използвайки обикновени боклуци намираме ново приложение на ненужните вече пластмасови опаковки, бутилки, стари картони, преди и т.н. По този начин се надяваме, че децата ще започнат да виждат във всяка опаковка по нещо, което сами могат да направят и то да е красиво и готово за нов живот.

Изследване на ефекта от методиката на Проективна техника върху агресивното поведение на децата в началото училищна възраст

Люю Лингджей

**Докторант към катедра „Психология на изкуството, теория и практика на
художественото образование и общоакадемични дисциплини“, НХА**

Резюме

Корекцията на агресивното поведение при децата е един от важните предмети на психологическите изследвания. Агресивното поведение е често срещан тип проблемно поведение при децата. Като форма на дезадаптивно поведение, агресивното поведение се развива бавно в процеса на социализацията на индивида. Психологията на развитието показва, че индивидуалното агресивно поведение има сравнително висока степен на стабилност, а нивото и силата на индивидуалната агресия в детството оказват силен прогнозен ефект върху агресивното поведение на индивида в зряла възраст. Децата с по-агресивно поведение като цяло не се приемат и признават от връстниците си и лесно се превръщат в нежелани хора в очите на учителите. Ако децата живеят в такава негативна среда продължително време, физическото и психическото им развитие ще бъде засегнато. Агресивното поведение на децата е не само пагубно за здравословното им развитие, но пречи и на социалното, личностното и познавателното им развитие, а също така се отразява и върху нормалното осъществяване на обучението на учителите. Ако агресивното поведение ескалира и продължи в юношеството, тогава лесно се стига до агресивно разстройство на личността, което води до междуличностно напрежение и социални затруднения. Ето защо корекцията и превенцията на агресивното поведение при децата е изключително важна и необходима за здравословното им израстване. Това проучване взема 8-годишно китайско дете като пример за емпирично изследване. Изследователят използва проективната техника за арт терапия върху агресивни деца в началото училищна възраст, изучава ефекта от техниката върху агресивно поведение, обобщава резултатите от изследването и прави заключение, които са

полезни да разберем вътрешната тревожност и проблеми на агресивните деца чрез детски рисунки, за да им помогнем да се отърват от трудностите по целенасочен начин. Също така помага за разрешаване на объркването и проблемите, причинени от учители и родители, които не разбират агресивното поведение на децата, за да се предотврати по-добре агресивното поведение на децата. Същевременно има известно насочващо значение за практиката опити да използват проективна техника към деца в началото училищна възраст за извършване на арт терапия върху агресивно поведение.

1. Преглед на литературата

1.1 Изследвания свързани с арт терапията

Понастоящем изследванията за детските проективни рисувателни методики основно включват изследвания по отношение на детската арт терапия и психологически анализ на детските рисунки. През 40-те години на миналия век става все по-признато, че емоциите и личностните черти на човек могат да бъдат определени чрез рисуване. През този период живопистта се представя като вътрешно психологическо състояние. Хората постепенно приеха тази гледна точка: живопистта не само отразява вътрешни психологически факти, но и изразява субективните преживявания на автора им. Заедно с това започна да се появява терминът "проективни рисунки", а също и проективните рисувателни тестове. През периода от 1940 до 1955 г. се появиха голям брой изследвания, използващи проективни рисувателни тестове. Тестът на Джон Бък „Къща – Дърво – Човек“ КДЧ ("House-Tree-Person" НТР) е добре известен проективен рисувателен тест. Тестът КДЧ стимулира съзнателни и несъзнателни асоциации у децата. Може би най-влиятелният сред проективни рисувателни тестове е тестът на Карън Маховер (Caren Machover) за проективна рисунка на човека и нейното изследване върху проекцията на вътрешната психология на индивида в рисуването на човешки фигури. Тя вярва, че човешката фигура, нарисувано от даден човек, носи импулса, тревожностите и конфликтите на този човек, както и характеристиките на компенсацията им.⁵² Елизабет Копиц (Elizabeth Koppitz) също използва проективни рисувателни методики, за да изследва особеностите на

⁵² Machover, K. (1949). Personality projection in the drawing of the human figure: A method of personality investigation. Charles C Thomas Publisher. <https://doi.org/10.1037/11147-000>

емоционалните проблеми в детските картини. За разлика от Маховер, Копиц не използва традиционната психоаналитична теория, а приема теорията на Съливан за междуличностните отношения като основа за изследването си и се интересува повече от това как децата мислят за себе си и как възприемат важните за тях личности, както и какво е тяхното отношение към проблемите и конфликтите.⁵³

През 40-те години на миналия век има много изследвания относно арт терапията, сред които са изследванията на Маргарет Наумбург, която вярва, че арт терапията представлява символичен език и че рисуването е начин за изразяване на несъзнателни намерения.⁵⁴ Позволяването на пациентите да се изразяват спонтанно в рисуването е ефективен метод в психотерапията. Изследователите са използвали методиките за проективно рисуване в това проучване не за диагностициране на личностните характеристики на отделните случаи, а за да помогнат на децата да изразят своите емоции и преживявания чрез създаване на изображения, за да облекчат напрежението и накрая да се отърват от психологическата тревожност и проблемно поведение.

Принципите, на които изследователите трябва да обърнат внимание в процеса на интерпретация на детската живопис, са обобщени по следния начин:

1. Характеристиките на детското рисуване се променят с възрастта, а сложността и целостта на произведенията се увеличават с възрастта.
2. Децата са склонни да преувеличават или пропускат най-значимите части от художествени произведения, чиито творби отразяват съдържанието на житейския свят и емоционалния свят на автора.
3. Различните материали и техники на рисуване имат тенденцията да задоволят различни цели на децата. Например, рисуването с един цвят е най-добро за предаване на идеи. Рисуването с различни цветове е най-подходящо за изразяване на емоциите.
4. Формата, цветовете и композицията, използвани от децата, са свързани с тяхната личност и социално развитие.

1.2 Изследвания относно агресивното поведение

Има много изследвания върху агресивното поведение в различните страни и в Китай, като тези изследвания включват основно следните четири аспекта:

⁵³ Cathy A. Malchiodi. Understanding Children's Drawings[M]. The Guilford Press. 1998:6-9

⁵⁴ Cathy A. Malchiodi. Understanding Children's Drawings[M]. The Guilford Press. 1998:12-17

От една страна, има изследвания за дефиницията на агресивно поведение. Джон Долард (John Dollard), Роберт Сърс (R. Sears) и други разглеждат агресивното поведение като „реакция, насочена към нараняване на друг жив организъм“.⁵⁵ Е. Амсън (E. Ammson) дефинира агресивното поведение като „поведение, предназначено да причини вреда или болка“. Хилгард (E.R. Hilgard) смята, че „агресивното поведение е поведението на умишлено нараняване на другите (както в тялото, така и в речта) или унищожаване на имущество“.⁵⁶ Китайските учени смятат, че агресивното поведение на децата се отнася до поведение, при което децата се опитват да навредят на други хора или неща, като това може да бъде физическа агресия (като удряне, ритане, хапане, драскане, блъскане и т.н.), словесна агресия (крещене, наричане на другите с прякори, омаловажаване на другите, говорене лошо зад гърба им и т.н.), а също може да бъде и посегателство върху имуществото на други хора (като насилствено отнемане на чужди вещи и др.).

Вторият аспект представлява изследване на видовете агресивно поведение. Уилярд Хартъп (Willard Hartup, 1974) разделя агресивното поведение на два вида: враждебна агресия и инструментална агресия.⁵⁷ Целта на враждебната агресия е да се отмъсти или да се навреди на другите. Тя е известна още като личностно-ориентирана атака (Person-oriented aggression). Инструменталната агресия означава, че целта на атаката е да се получи някаква осезаема награда, като например състезание за играчки или място. Установено е, че агресивността на по-малките деца е по-висока от тази на по-големите деца, главно защото по-малките деца имат по-конфликтни взаимодействия и по-висок процент на инструментална агресия.

Третият аспект е теоретично изследване на причините за агресивното поведение. Психологът Джон Долард (хипотезата за фрустрация-агресия) смята, че причината за агресивното поведение е фрустрацията. Когато човек се движи към конкретна цел, след като бъде възпрепятстван, той ще има чувство на неудовлетвореност и това разочарование ще се прояви в поведението на агресивно поведение към неща или хора. През 60-те години на XX век) канадският психолог

⁵⁵ John Dollard, Robert R. Sears **et al.**. Frustration and aggression[M]. H. Milford, Oxford University Press.1939

⁵⁶ Hilgard, E. R. (1949). Human motives and the concept of the self. *American Psychologist*, 4(9), 374–382. <https://doi.org/10.1037/h0058728>

⁵⁷ Hartup, W. W. (1974). Aggression in childhood: Developmental perspectives. *American Psychologist*, 29(5), 336–341. <https://doi.org/10.1037/h0037622>

Алберт Бандура (Albert Bandura) и други теоретици на социалното научаване вярват, че агресивното поведение може да се научи чрез наблюдаване, имитация, подсилване и друг тип придобито поведение. Психолозите смятат, че родителите носят важна отговорност за това. Последните психологически проучвания показват, че генетиката представлява около 50% от влияещите фактори на детската агресия, а част от останалите 50% са причинени от взаимодействието между родители и деца. Така наречената наследственост не означава, че родителите предават специфичен тип поведение като биене и обиждане на децата си, а че това, което предават на децата си са само естествени характеристики като вида на нервната активност, лесно емоционално възбуда, силна възбудимост и бърза скорост на реакциите. Когато тези естествени черти на характера се намират при подходяща среда и почва, тогава агресивното поведение може да се засили. Според "теорията на инстинктите" агресивното поведение е извън инстинкта. Например, Конрад Лоренц (C. Lorenz) вярва, че агресивното поведение на човека зависи от натрупването на енергия за атака. След като натрупаната енергия за атака срещне подходящи външни стимули, тя ще бъде освободена. агресивно поведение. Малките деца влизат в конфликт с другите, или страдат от неуспехи, или изпитват неудовлетворени нужди и по този начин натрупват агресивна енергия. Теория на инстинкта на Фройд: Психоаналитичната школа на Фройд вярва, че агресивното поведение е причинено от инстинкта за смърт (известен също като инстинкт за нападение на другите вместо атака към себе си), защото още от раждането човек има инстинкт за смърт, който може само да бъде прехвърлен, но не и напълно елиминиран. Ако тази вродена агресивна енергия по време на детството не е правилно ограничена или вентилирана, то после ще създаде агресивен характер, която влияе върху поведението на личността. В началото на 80-те години на миналия век теоретиците на обработката на информация, представени от Кенет Додж (Kenneth Dodge), подчертаваха, че генерирането на агресивно поведение зависи не само от социалните знаци и подбуди, които се появяват в ситуациите, но също така зависи от това как индивидът обработва или интерпретира тази информация. Агресивните деца проявяват пристрастие спрямо обяснението на поведението на другите, затова те са склонни в дадена ситуация да третираат неясната информация като провокативна. Горепосочените теории дават теоретична основа на

изследователите в съответствие с детските рисунки да анализират причините за агресивното поведение в двата случая.

Четвъртият аспект е изследването на методите за лечение на агресивното поведение. Понастоящем методите за корекция на агресивното поведение включват основно метода образец за подражание, метода на ролевите игри, метода за обучение на емпатия, метода на емоционален катарзис, метода за моделиране на поведението и др. Горните коригиращи методи дават на изследователите известно вдъхновение.

2. Специфичен експеримент

2.1 Обект на експеримента

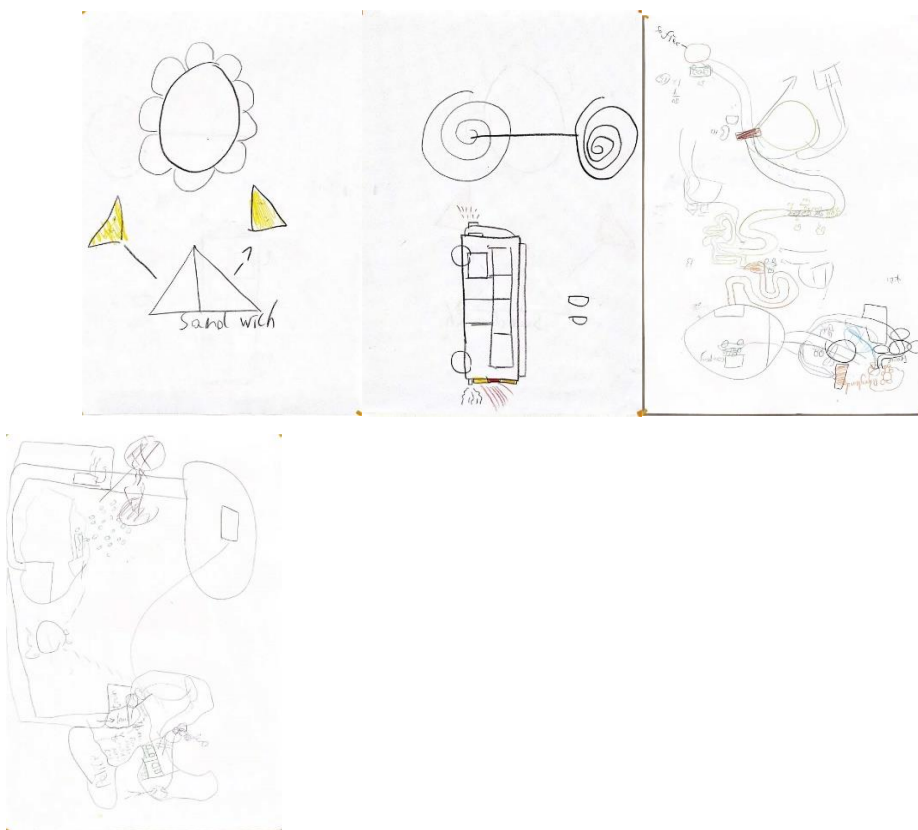
Н (не е истинско име) , 8 -годишен, понастоящем в трети клас на началното училище, е роден в Китай. Той идва в България с родителите си, когато е на три години. Неговите родители са китайци. Те дошли в България много рано и сега имат китайски ресторант. Н говори много добър български и английски, и няма проблеми в комуникацията. Тъй като е в британско училище, използва основно английски език. Н не говори добър китайски, но родителите му знаят китайски и основен български, така че има някои пречки в ежедневно общуване с родителите му. Н често влиза в конфликти със съученици и има агресивно поведение. Той е по-чувствителен и много се разстройва от шегите на съучениците си. Родители на други деца казали, че Н е „много опасен“ и често получава предупреждения от училището. Чрез онлайн срещи в ZOOM и няколко лични посещения в училище научих, че е имало период от време, когато Н е заспивал в час, изглеждал е уморен и понякога не е можел активно да участва в учебните дейности. Не можел да понася шумната среда в междучасията, чувствал се раздразнителен, и се надявал учителят да „спре шума“. Научих от родителите му, че Н е много зависим от своя таблет (IPAD) , обича да играе игри и да гледа видеоклипове, а също така има агресивно поведение у дома, например когато видеото спре, удря екрана на таблета.

Обобщение: Проблемите на Н включват проблеми с адаптацията, лошо междуличностно взаимодействие, агресивно поведение и проблеми с емоционалния контрол.

2.2 Описание

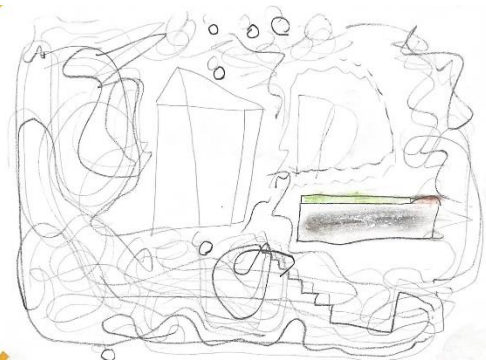
Изследователят навлиза дълбоко във всички аспекти от живота на обекта на изследване за определен период от време, за да наблюдава и разбере неговия живот, социално взаимодействие и личност и използва метода на полуотворени интервюта. Чрез тези интервюта е събрана основна информация от учители, родители и роднини на детето. Изготви 13 терапии въз основа на личността, интересите и проблемното поведение на случая и с позоваване на съответната местна и чужда литература. Очаква се всяка дейност да завърши две теми, включително общо 26 теми, като основен метод на интервенция.

При първата терапия постигнах добро взаимодействие с Н чрез игри. С помощта на проективен тест за рисуване „автопортрет“ и „къща, дърво и човек“ първоначално осъзнах, че индивидуалната адаптивност на Н е слаба и той все още се съпротивляваше.

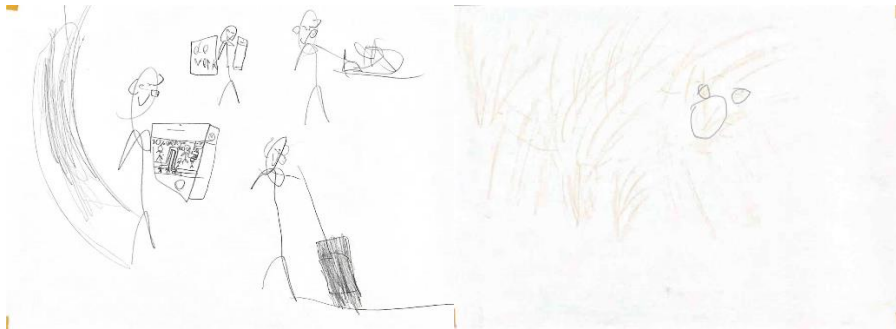




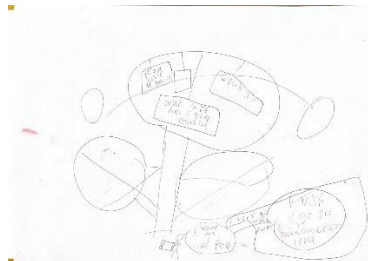
При втората терапия от загрявката „Моего име“ научих, че Н се самоопределя като китаец. От раздразнителността и агресивното му поведение установихме, че не се справя добре в изразяването на емоции и лесно се разсейва.



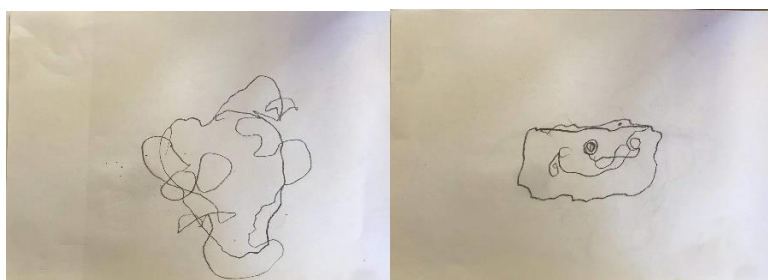
При трета терапия Н изразява негативните си емоции към избухливостта на баща си, като прави глина. Чрез Кинетична рисунка на семейството му научих за връзката и взаимодействието между него и членовете на семейството.



При четвърта терапия чрез „Торта на чувствата“ Н успя да разбере разнообразието от своите емоции, да се научи да наблюдава и правилно да изразява чувствата си. Чрез упражнението „Дървото на желания“ аз успях да достигна до текущите мисли и желания на Н.



При пета терапия чрез упражнението „Любимият ми човек“ можем допълнително да разберем междуличностните отношения на Н в живота. Енергичното задраскване на рисунката подсказва, че Н крие и потиска отрицателни емоции към майка си.





При шеста терапия чрез „Твоето усещане сега“ и „Аз като супергерой“ терапията увеличи доверието на Н към мен и неговите положителни емоции.



При седма терапия рисунката по време на замявката е първият път, когато Н усеща удовлетворение от собствената си работа. Цветовете са много ярки и светли, отразяващи мнението на Н за себе си. Изборът на колажът на Н със семейството полярни мечки отразява неговата нужда от семейни грижи и сигурност.



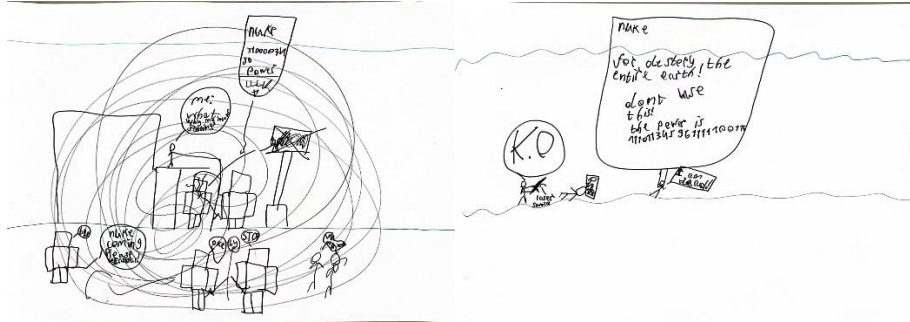
При осма терапия чрез рисуването на „Моят гняв, тъга, щастие“ аз му помагах да разбере ситуацията, в която произвежда тези емоции, за да постигне по-добър емоционален контрол и изразяване.



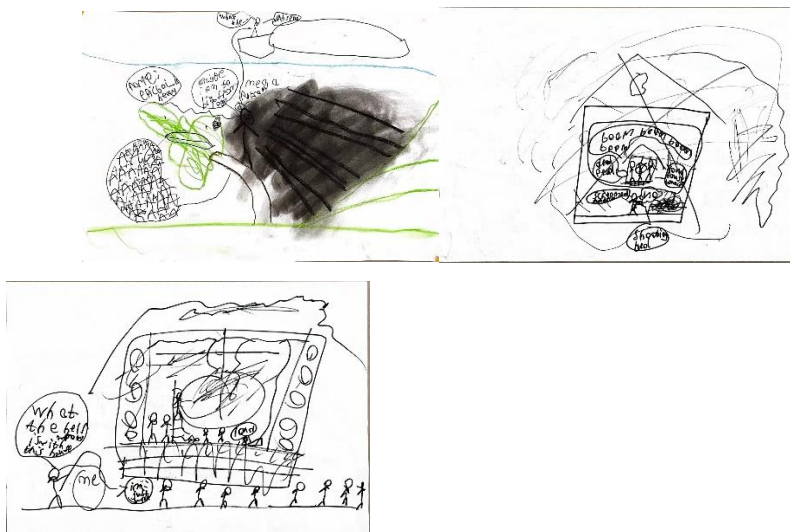
При девета терапия от хаотичните и силни линии, които Н рисува по време на терапията, може да се установи липсата на търпение при него.



При десета терапия чрез рисуване Н успя да изрази гнева си, породен от това, че е бил удрян със снежни топки в училище. Това упражнение изигра ролята на катарзис и накара Н да излее и пренесе гнева си върху рисунката.



При единайсета терапия чрез упражнение за разбирането на сънищата на Н се изследват основните причини за неговото неприязъм към шумната среда.



При дванайсета терапия чрез играта на скрибъл той ми довери чувствата си и разбрах, че репресивното преживяване да бъде тормозен на шестгодишна възраст има известно отрицателно въздействие върху Н.



Последния път, Н рисува много съсредоточено. Той помисли сериозно за това, което иска да нарисова. В сравнение с предишната съпротива и раздразнителност по време на рисуването, този път поведението му беше значително подобро.





3. Анализ на резултати

След провеждането на 13 пъти арт терапия с помощта на проективна техника, Н претърпя значителни промени в много аспекти. Изследователят анализира промени на Н от проекцията на рисунки и честотата на агресивното поведение. По време на анализа бяха изследвани основно промени в два аспекта. Първият е рисуването на човек и дърво (дървото и човекът са най-честото съдържание на рисунките), вторият аспект е от гледна точка на промените в цвета и съдържанието на рисунките. След обстоен анализ, промените в честотата на агресивното поведение бяха отразени в сравнителна таблица (главно наблюдавана и записана от родителите) и резултатите от въпросника за поведение на децата преди и след терапията. В същото време анализирах и обсъдих обратната връзка към него от учителите му преди и след терапията.

3.1 Промени в проекциите на рисуването

В процеса на използване на проективните техники и методите за извършване на арт терапия по случая на Н, събрах редици рисунки, които могат да се използват като отражение на психологическа проекция за изследване на вътрешните промени. По време на рисуването се забелязва изразяване на детските мисловни образи. При промяна на тези образи се променят и формата и съдържанието, представени в рисунките, които означава, че емоциите на децата, и познанието към определените обекти също се променят или нарастват.

- Промени в рисуването на дърво:

- а. Образът на дърво, нарисувано от Н по време на първото упражнение, представлява една вертикална линия, а дърветата, нарисувани от Н в единиятото

упражнение, са наклонени, което показва, че Н все още има голяма психологическа бариера в процеса на опити за подобряване.

б. По време на загревката в 8-та терапия, Н рисува голямо наклонено дърво и ми каза, че това е той. Гигантът изобразен на дървото, надписите до дървото изобразяващи писъци на болка, и мисълта на Н, че дървото няма да се възстанови, показват неговите негативни вътрешни чувства. По време на последната терапия Н рисува няколко буйни малки дървета, което от своя страна може да се приеме като израз на конфликта между активните му усилия да покаже жизненост и потиснатите му негативни чувства.

- Промени в изобразяването на човешки фигури

С изключение на тема „автопортрет“, героите в другите рисунките на Н наподобяват опростени човешки фигури(стикмен). Дори и да изискам от Н да добави повече детайли, той ще откаже с извинение, че не умее да рисува добре. Забелязва се, че Н има високи изисквания към себе си, но му липсва въображение и кураж да пробва да рисува по-трудни композиции, което го лишава от възможността да разбере себе си по-добре. Първият път, когато Н рисува автопортрет, той изобрази само главата си без тялото. След това с мое насърчаване Н рисува тяло два пъти, което му помогна да изясни представата за себе си и да лекува симптомите на негативни емоции.

- Промени в избора на цветове

По време на първите няколко терапии Н избра да рисува с черен молив и не беше склонен да промени избора си. Но по време на седмия терапия, този път Н избра ярки цветове за рисуване и беше удовлетворен от това, което беше сътворил. Използването на цветове варира от тъмни до пъстри, а експериментирането с други материали също е резултат от усилията на Н и постоянното му самоизследване.

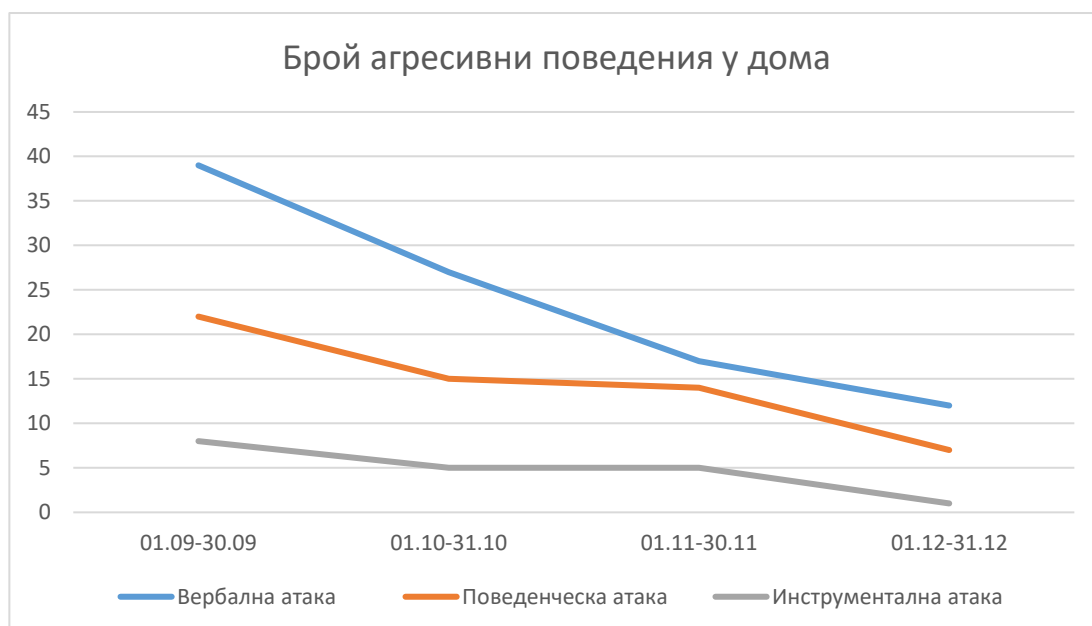
- Промени в съдържанието на рисунките

В първите няколко терапии рисуването на Н беше сравнително опростено. В следствие съдържанието на рисунките стана по-пълно и по-детайлно. Н стана по-склонен да изрази мислите си. В рисунките на Н по-често се появяват мобилни телефони, таблети, къщи и коли. Забелязва се, че на Н му липсва внимание от родителите му, което е довело до зависимост от електронните устройства, а тя от своя страна води до ограничаване на въображението му.

3.2 Промени в честотата на агресивното поведение

•Съгласно собствено направената таблица за наблюдение на агресивно поведение, изследователят проведе статистически анализ на промяната на честотата на агресивното поведение на случая по време на изследователския процес и получи таблицата за промяна на агресивното поведение на случая с Н.

Време за наблюдение	Брой агресивни поведения у дома (наблюдавани в определено време)			Сума	Средно аритметично
	Вербална атака	Поведенческа атака	Инструментална атака		
01.09-30.09	39	22	8	69	2.3
01.10-31.10	27	15	5	47	1.5
01.11-30.11	17	14	5	36	1.2
01.12-31.12	12	7	1	20	0.6



* Вербална атака включват викане

● Оценка за агресията във въпросника за поведението на децата преди и след терапиите

Етап на терапията	на	Преди терапиите	След терапиите
Оценка		13	7

На 11 януари проведох онлайн интервю с учителите по различни предмети. Учителите по всички предмети изразиха своето потвърждение за напредъка на Н през този семестър.

а. Учителят по експериментални науки каза, че в сравнение с предишния семестър представянето на този семестър е по-стабилен и той е по-склонен да спазва правилата.

б. Учителката по презентационно умение каза, че в сравнение с демотивирания му в началото на семестъра представянето му е все по-положително и той е готов да поеме водещата роля, по-услужлив и отговорен. Ако срещне нещо, което не може да бъде решено, той винаги сподели с учителя и да оставите учителя да ви помогне да го решите. Нещата с хвърляне на бутилки миналия семестър не се повториха.

с. Учителят по физкултура събщи, че проблемът с гнева му е почти изчезнал. В сравнение с предишния семестър има голямо подобрене. Той е по-

склонен да говори и споделя с учителите. Също така ще поеме инициативата да помогне на учителя да използва хронометърът за отчитане на времето в урока.

- Обсъждане на резултатите

Тенденцията на промяна на Н може да се види от таблица за промяна на агресивното поведение и сравнение на резултатите от агресията във въпросника за поведение на детето преди и след лечението. Преди началото на терапията, Н е под наблюдение в периода от 01 до 23 септември. Според интервютата с учителите, родителите и личното наблюдение на изследователя е установено, че агресивното поведение на Н е много очевидно и той често крещи, удря хората или хвърля предмети по тях. Родителите му всеки ден в точно определени периоди наблюдават и записват агресивното му поведение (сутрин, вечер и преди лягане). Честотата на агресивното поведение на Н е средно повече от 2 пъти на ден. До последния етап може да се види, че честотата на агресивното поведение на Н е намаляла значително, със средно 0,6 пъти на ден.

След проучването, на 11 януари, посредством онлайн платформата Zoom, аз проведох интервюта с учителите на Н. Учителите съобщиха, че агресивното поведение на Н е намаляло значително през този семестър, а най-сериозната му проява е атака със снежна топка, за която споменах по-горе.

От гореспоменатото се вижда, че агресивното поведение на случая на Н намалява с напредването на процеса на изследване. Разбира се, след края на процеса на терапиите няма гаранция, че Н няма да повтори агресивното поведение. Ако времето позволява, изследователят трябва да извърши втори кръг от интервенции с рисуване, за да затвърди констатациите.

4. **Заклучение**

Въз основа на разбирането на семейството, училището и други общи условия на живот на индивида и неговия социален и културен произход, внимателно наблюдавам и изследвам процеса на създаване и особеностите, които бяха разкрити от визуалното съдържание в неговите рисунки, търсейки истинския психологически смисъл, който е зад художествения образ. В същото време статистиката и анализът на агресивното поведение на обекта по време на целия изследователски процес, доведоха до следните два извода:

• Чрез използването на методиката на проективна техника върху обекта е възможно да се открият различните му страхове, тревожност и конфликти, което може допълнително да разкрие различните дълбоко вкоренени причини, довели до неговото агресивното поведение :

a. Липса на родителска компания и комуникация с родителите

Това е основната и най-важна причина.

Родителите на Н обикновено са заети с управлението на ресторанта и прекарват много малко време с него. Той прекарва времето си с електронни устройства и игри. Поради ниското ниво на китайски език, самоизразяването на Н е ограничено и няма много комуникация с родителите му. Агресивното поведение се е превърнало в най-разпространения начин за изразяване на негативните си емоции като гняв и недоволство. По време на арт терапията, произведенията на Н многократно разкриваха недоволството му от липсата на родителско внимание и желанието му за такова.

b. Чести конфликти между родителите, идентифициране на Н и имитация на поведението на родителите

Психоанализата твърди, че средата, в която детето расте и опитът от детството оказват огромно влияние върху целия живот на индивида. Родното семейство има фино влияние върху психологията и поведението на човека, а механизмът му е предимно подсъзнателен и основан на навиците. Отношенията между съпруга и съпругата и даването на пример са основните начини, по които родното семейство влияе върху децата. Научих от майката на Н, че тя и бащата му често се карат за битови проблеми, а когато е ядосан бащата на Н често губи контрол и е склонен към агресия към заобикалящите го предмети. Честите агресивни сблъсъци между съпрузите, конфликтите и грубото отношение в житейските взаимоотношения стават обект на подражание от децата. И чрез осмисляне на видяното, то навлиза в подсъзнанието и се превръща в поведение и навик за справяне с различни взаимоотношения и събития в живота. Тези деца, в процеса на порастване, когато се сблъскат с подобни инциденти, те обикновено използват агресивно поведение, за да ги разрешат. По време на сесията си по арт терапия с Н, той също спомена няколко пъти за истеричността на баща си. Идентифицирането на Н с баща му може да се види и в някои от поведението на Н.

c. Объркване на идентичността и липса на принадлежност

В училището на Н има само един азиатец - той. Разликата във външния му вид от останалите и шегите на неговите съученици карат чувствителния Н да се асоциира с азиатската си идентичност и да се самоизолира и да постави бариера между него и останалите. Когато се почувства унижен или с наранено самочувствие, той прехвърля гнева си върху другите. Комуникационните бариери на Н с родителите му у дома правят Н объркан относно китайската му идентичност, а неспособността да се изразява освобождава емоциите му чрез поредица от агресивни поведения.

d. Влияние на игри изразяващи насилие

В много от рисунките на Н се появяват изображения като стрелба, убиване на зомбита, пистолети, оръжия и т.н., а Н многократно споменава думи като "бомба", "убиване" и "смърт". Това показва негативното влияние върху Н от електронните игри, които обикновено той играе. Интересът на Н постоянно е привречен от този тип игри, затова той лесно се припознава като участник и затова е по-възможно да използва насилието като пряк и ефективен начин за разрешаване на междуличностни конфликти. През 60-те години на 20ти век, теоретици на социалното научаване като Бандура вярват, че агресивното поведение може да се придобие чрез наблюдение, имитация, засилване и т.н.

- Методиката на проективна техника , приложена към терапията, може да подобри агресивното поведение на децата

Изследователят приложи проективна техника към терапията на агресивното поведение на Н и той показа промени в развитието си по отношение на проекциите в рисуването му и честота на агресивно поведение. Рисуването е като духовния свят на детето. Когато то е щастливо, съдържанието и цветовете, които то изобразява, трябва също да предизвикват щастливо състояние на ума на зрителя; ако детето преживява негативни емоции, това което пресъздава в рисунките си също може да бъде носи негативна конотация. Следователно самото рисуване може да се приеме като отдушник за емоциите му, и по този начин да разреши емоционалните конфликти. Чрез рисуване, Н проектира и прехвърля вътрешни терзания и конфликти във външния свят и постига ефекта на пречистване, което кара Н да се превърне в по-силен индивид и да възстанови позитивния си мироглед. Промяна в рисуването на образа на дървета, хора и къщи говори все повече за промяна на способността му за справяне с травмите, повече

усилие за контакт с околната среда и все повече жизненост. Процесът на детското рисуване е процес на себеизследване. Чрез рисуването терапевти могат да влязат във вътрешния свят на децата и да споделят опит с тях. Детската рисунка предава емоциите, мислите и фантазиите на децата. Самият процес на рисуване и положителното взаимодействие на психолозите с децата могат да дадат възможност за възстановяване и лекуване на детската психика. Първоначално Н не проявяваше интерес към рисуване, а разказите му относно съдържанието на творбите беше пасивно и неохотно. Първите му творения представляваха небрежни и повърхностни скици а съдържанието им често беше хаотично. По време на терапията, установих че движенията на четката и линиите стават все по-меки и вече не са така хаотични. Той беше склонен да разкрие дълбокото си безпокойството, страха и напрежението на вътрешния си свят и все повече да ми разказва за своите мисли и емоции. В упражнението, в което Н трябваше да изобрази себе си, той се представи като щастлив, показвайки вид освобождаване и лекота. По време на дейностите по рисуване, върху рисунките естествено се имплентират ментални образи на децата. При промяна на менталните образи се променят и формата и съдържанието, представени в рисунки, което означава, че се променят емоциите, познанието, и поведението на децата. Отрицателното афективно познание на децата непрекъснато се заменя с положително, а проблемното поведение намалява. Таблицата и графиката за промяна на агресивното поведение на Н показват такава тенденция.

Библиография

- Cathy A. Malchiodi. Understanding Children's Drawings[M]. The Guilford Press.1998:6-9
- Cathy A. Malchiodi. Understanding Children's Drawings[M]. The Guilford Press.1998:12-17
- Hilgard, E. R. (1949). Human motives and the concept of the self. American Psychologist, 4(9), 374–382. <https://doi.org/10.1037/h0058728>
- Hartup, W. W. (1974). Aggression in childhood: Developmental perspectives. American Psychologist, 29(5), 336–341. <https://doi.org/10.1037/h0037622>
- John Dollard, Robert R. Sears et al.. Frustration and aggression[M]. H. Milford, Oxford University Press.1939
- Machover, K. (1949). Personality projection in the drawing of the human figure: A method of personality investigation. Charles C Thomas Publisher. <https://doi.org/10.1037/11147-000>
- Джоу Хонг, Цялостно изследване на теорията на модерната арт терапия, 2005 г.
 - Фройд, Тълкуването на сънищата
 - Маслоу, Човешки потенциал и стойност
 - Лиу Сяодун, Детска духовна философия,1999
 - Джу Жисян, Детска психология, 2003
 - Шен Хайонг, Психоанализа, 2004
 - Зън Уенсин и Сю Дзинтай, Психотерапия: теория и анализ
 - Judith Aron Rubin, Child Art Therapy
 - Donald W. Winnicot, Therapeutic Consultations in Child Psychiatry
 - Erik H. Erikson, Identity: Youth and Crisis
 - Kunchev, Проективна графична методика „Кактус”
 - Judith Aron Rubin, Approaches to Art Therapy

Съвременни практики в методологията на изобразителното изкуство

Сценични и интерактивни форми в обучението по изобразително изкуство в българското средно училище

Христиана Маринска
Докторант към катедра „Психология на изкуството, теория и практика на художественото образование и общоакадемични дисциплини“, НХА

Темата е изключително актуална предвид съвременното, в което живеем, и нуждата от промяна и креативност при изнасянето на урок по изобразително изкуство. Иновативни проекти с повече свобода на въображението са подходящи за днешните деца, които са разностранно информирани, талантиливи и любопитни. Анализирам сценични и интерактивни форми на обучението по изобразително изкуство в общообразователните училища. Това е обширна тема, пряко свързана с модерните творчески методи и предаването им на следващи поколения. Дисертацията ми черпи вдъхновение от професионалния ми опит с деца, чрез който се стремя да въвеждам поле за експериментация с медиуми на изкуството. Използвам много различни подходи на обучение, като варирам и съчетавам форми на създаване и изразяване: екшън, лендарт, инвайърмънт, хепънинг, пърформанс, както и интерактивни задачи и упражнения. Документирам опита си в снимки и анализи, един от които пиша текущо: „Изкуството на преподаването на изкуство и съвременните подходи за стимул на творческа дейност“. Методи на преподаване и стимулите, които лично аз използвам в часовете ми по изобразително изкуство в общообразователно училище: „Паралелно с учебниците, за всеки час, подготвям допълнителен снимков и видео материал с цел обогатяване на познанията на учениците. Този метод и допълнителните материали, особено ако се комбинират с интерактивната дъска, вдъхновяват и мотивират учениците много повече отколкото материала достъпен в учебника.“. „Имайки възможност учениците сами да изследват и търсят информация, усвоявайки и разглеждайки визуалните материали, вдъхновението и резултатите изобразени в изработените модели / макети / творби, са уникални. А самият факт, че самите те са постигнали такъв успех, мотивира

желанието за развитие и обогатяване на уменията.“. Примери за дейности, които съм организираща:

Вид на дейността- изобразителни експерименти.

По какъв повод е организирана-Практическо усвояване на знания и умения по предметите Изобразително изкуство и Приложно изкуство.

Къде е организирана?-В училището.

Вид на дейността- Рисуване на открито.

По какъв повод е организирана- Разширяване на художествените знания и умения в природна среда.

Къде е организирана?- Екопарк, градини, училищен двор, плажове.

Вид на дейността- Събиране на природни материали.

По какъв повод е организирана- Събиране на материали, които да се използват в художествена, изясна и приложна дейност свързана с учебния процес.

Къде е организирана?- Екопарк, градини, училищен двор, плажове.

Вид на дейността- Посещения на галерии и музеи.

По какъв повод е организирана- Запознаване с творби на изкуството, история и авторите им.

Къде е организирана?- В известни галерии и музеи.

Вид на дейността- Рисуване по музика и посещения на музикални събития.

По какъв повод е организирана- Разширяване на музикалното и интелектуално ниво на децата, по- дълбоко познание за този вид изкуство в съчетание с изобразителни техники.

Къде е организирана?- В училището, концерти, опера, музикален

театър, използване на мултимедийни източници и изобразяване на хартия по

музикално произведение. Вид на дейността-Прожектиране на филми свързани с

история на изкуството. По какъв повод е организирана- Разширяване на

художествените знания чрез визуализация на учебния материал.Къде е

организирана?- В училището.

Използване на съвременни образователни технологии

№	Вид технология	Обосновка за прилагането	Получени или очаквани резултати
1.	Интерактивна бяла дъска	Удобно и ефективно средство за разглеждане на снимкови и видео материали, а също така и за виртуални разходки в музеите по света.	Огромно интерес от страна на учениците; възможност за самостоятелно получаване на информация.
2.	Лаптоп	Освен разглеждане на снимкови и видео материали, лаптопите дават възможност за усвояване и обучение с помощта на различни графични програми.	Огромно интерес от страна на учениците; възможност за самостоятелна работа и усвояване на нова информация и умения.
3.	Смартфон	Възможност за проучване и обучение чрез графични приложения; бърз и лесен достъп до снимкови и видео материали.	Огромно интерес от страна на учениците; възможност за самостоятелна работа и усвояване на нова информация и умения.

Отговорности на педагога

– участвам в провеждането на квалификационно – методическа дейност по Изобразително изкуство.

– подпомагам дейностите по разработване на тестове, задачи, задания, материали и критерии за оценяване на знанията и уменията на учениците по Изобразително изкуство.

-разработване и изготвяне на учебни материали и програми;

– подготовката, проектиране и реализацията на проекти обхващащи предметите изобразително изкуство и приложно изкуство.

– оформянето на декори за учебното заведение или училищни постановки, свързани със различните празници и събития;

– организиране на посещения в известни галерии, музеи и музикални събития.

– Задължително разглеждане на изложби и информираност за събития обогатяващи културно децата.

Наблюденията ми върху колективния подход е, че той ги обединява и изгражда толерантност към чуждото мнение. По този начин се постига съчетаване

между рисувателните умения и етичното осъзнаване – изобразителното изкуство се превръща в нравствен пример за отношение към другия. Уроците в класна стая отдавна са изчерпали възможностите си. Нужно е разчупване на стереотипа за рисуване само между стените на учебната сграда. В практиката си включвам както занятия, така и изяви на открито. Наблюдението, което е важен принцип за рисуването, е най-силно изразено навън, сред околната среда, където вдъхновението, а и знанието на артиста, се пробуждат от всички посоки. Богатството от цветове и тяхното влияние, въздействието на средата върху моментните емоции и психика, са фактори за едно много по-вълнуващо преподаване и усвояване на материал, умения, идеи – за разлика от просто имитиране и наизустяване на исторически факти, епохи, художници и установени стилове. Естественят и текущ контекст поражда партньорство между ученик и преподавател, което води до значително по-добри резултати. А тяхното активно представяне в конкурси и изложби устремява децата и внася състезателен дух, който в сферата на изкуството е също толкова важен, колкото и в при други общообразователни предмети. Ако мога да резюмирам целта на дисертационния си труд, то тя е да изследвам и уточня влиянието на сценичните и интерактивните методи върху усвояването на знания и умения при обучението по изобразително изкуство. За постигането на тази основна цел съм си поставила следните задачи/подтеми за анализиране в дисертацията:

1. Проучване, разработване и прилагане на сценични и интерактивни форми на обучение по изобразително изкуство в средно общообразователно училище, подходящи за творческа изява.
2. Практическо изследване на сценични и интерактивни форми за развиване и провокиране на творческия потенциал на ученици; индивидуално насочване към откриване на авангардни идеи и излагане на актуални концепции.
3. Практическо изследване на споменатите форми на обучение и тяхната възможност да подобрят концентрацията и устойчивостта на вниманието на децата.
4. Практическа употреба на интерактивни методи на обучение с цел създаване на подходящ микроклимат за осъществяване на

взаимодействие между водещия и участниците, както и между самите участници.

В началото обсъждам традиционните методи на обучение в часовете по изобразително изкуство. Отбелязвам техните минуси спрямо съвременното, в което живеем, несъответствието им с нуждите на днешните деца и техните креативни способности да бъдат ефективно стимулирани. Актуалните потребности на съвременното образование изискват от учителите-художници да потърсят нова, оригинална система както за изява на подрастващите, така и за тяхна успешна комуникация с преподаващия. В модерния контекст е необходимо да се създаде наново пълноценното взаимодействие между учителя и ученика, да се изгради същностната роля на водещия, която е да насочва и мотивира мисълта и творческата активност на все още ориентиращия се подрастващ. Развитието на света, на будната интелигентност у новите поколения и на всевъзможните средства на младите да се информират, да общуват и да следват интересите си, изисква от педагозите да се адаптират към съвременната необходимост от фокусиране и напътствие. Следва представяне на синтетични форми на работа (екшън, хепънинг и пърформанс) с характерните особености на всяка от тях. Прилагането им в часовете по изобразително изкуство ме убеждава в тяхната необходимост – наблюдавам как провокират интерес и желание у учениците за творческа дейност. Следователно чрез интерактивните методи педагогът предоставя възможност на децата, позовавайки се на собствения си опит (познавателен, социален, естетически) да откриват нови знания и умения, да изразяват отношение към наученото, да проявяват емпатия (не само като споделяне на изразените чувства, но и умение да се изрази подкрепа). Като преподавател в Лятната академия за деца, организирана от НХА, лично се уверих във въздействието на тези форми. Направихме няколко хепънинга. Колективната работа и връзката между преподавател и ученик вдъхновява и укрепва доверието към учителя, което и улеснява учебния процес. Установява се обратна връзка, а творческите резултати са повече от добри. За пример мога разказа как протече един от хепънингите, които организирахме в академията. Група от преподаватели в различни специалности от изящните изкуства имаха ателиета с разработки на зададената тема. Децата имаха възможност да минат през всяко ателие, да наблюдават и пробват техники, а като резултат да изберат сами при кого да останат да работят. Формите на творческа дейност включваха рисуване от натура,

натюрморт, проекти за комикс, графичен дизайн, програми на таблет за рисуване, приложни изкуства (керамика, творчество с хартия и битов отпадък, моделиране, боди арт и др.). По този начин на всяко дете се предоставя шанса да опита нещо ново и различно, да прецени само в коя област му е най-интересно и би могло да покаже най-доброто от себе си. Същността на хепънинга се състои в протичането на действието, както и в следата, оставена от него – не толкова от предметния резултат. Важен става процесът, по време на който се гради общуване, техника, вдъхновение; следата остава в спомена, знанието, идеите за в бъдеще. Както и в супер снимки!

Друг интерактивен метод на обучение по изобразително изкуство е организирането на пленери и проекти. Примерни интерактивни задачи:

„Наблюдения и впечатления сред природата“: цялата група наблюдава през 10 – 15 минути даден пейзаж. Опитваме се да проникнем отвъд външността на формите и образите, да усетим първоначалния импулс на създаването и да наблюдаваме дали се появява промяна в нашите възприятия. (Като пояснение водещият може да посочи, че, докато гледаме растение, може да си представим как то е започнало да се развива от малко семе).

„Рисуване със затворени очи“: всеки от участниците се опитва да нарисова нещо със затворени очи. След като е готов, ги отваря и оцветява рисунката, която представя на останалите. Всички последователно споделят впечатленията си от нарисуваното, а накрая неговият автор също добавя по нещо, ако прецени (може би какво ново се е развило у него като внимание, умение, усещане).

„Рисунка на движенията“: Групата се разделя на две. Представят и двете групи обща рисунка на вид движение (танц, спорт, фигурална композиция). Може и една обща рисунка като всеки изобразява вид движение на човешки фигури.

„Рисуване по тема“: (Творчески упражнения), на какво се радвам, страхувам, справедливост, диалози, платно-бои, писалка-хартия, глас-ухо.

„Творчески ценности“: (мозъчни атаки) Този метод се използва, за да се разкрепости мисленето и да се намерят най-много отговори на поставените въпроси. Учениците се разделят на две групи и имат по два въпроса.

Първа група: По какво искам да приличам на определен творец?

Втора група: Какво не харесвам у този творец?

Методът създава възможност за равностойно включване на всички участници в

работата. Всички тези методи в съчетание и с използването на мултимедия засилват интересът у съвременните ученици за творческа дейност. Мултимедията или още казано визуално представяне, разширява достъпът до информация, презентации, виртуална класна стая, мултимедийни проекти, уеб страниците, допринасят за предаването на знания и устрем към бъдещето на изкуството. Онлайн платформите позволяват на учениците да продължават да споделят и говорят за произведения на изкуството. По този начин се насърчава творчеството и ангажираността на учениците. Работната хипотеза на моето проучване е, че ако преднамерено се създаде и предложи на ученици предметно-развиваща среда, основана на идеите на интерактивните методи и сценичните форми на обучение по изобразително изкуство, то ще се стимулира тяхното познавателно и творческо развитие. Предстоят още много проекти и експерименти във връзка с работата ми върху докторантската тема, но смятам, че вървя в правилна посока. Практичните ми изследвания върху интерактивните методи дотук постигат толкова бързи и успешни резултати при децата... Пламъкът в очите на учениците ми по време на часовете по изобразително изкуство, дават смисъл на положените усилията, както и надежда за следващите поколения, вълнуващи се от изкуство!





Методически подходи, включващи фотографията като част от обучението по Изобразително изкуство в средните общообразователни училища

Ясна Иванова

Докторант към катедра „Психология на изкуството, теория и практика на художественото образование и общоакадемични дисциплини“, НХА

В общество, в което всеки ден правим и изпращаме снимки, а камерата на смартфона се е превърнала в инструмент за визуални послания, базовите познания в областта на фотографията са все по-интригуващи за младите хора и съответно занятията в училищното образование, включващи фотография, биха предоставили на учениците забавен и атрактивен начин да опознаят значението и силата на визуалните изкуства в общуването. Цифровият фотографски образ вече е една от най-широко разпространените и леснодостъпни форми на съвременната комуникация, а снимката присъства като изразно средство в почти всяка област от дигиталното общуване в социалните мрежи и чатове. Именно тази интегрираност в ежедневието допринася за лесното и естествено вписване на фотографията като част от педагогическите методи по различни дисциплини в образователната система, но също така и подчертава потенциала ѝ да бъде включена и изучавана по-осезаемо в съдържанието на учебния материал по Изобразително изкуство в общообразователното училище.



Фиг.1

Днес фотографията има своето място в средното образование, предимно в училища, които са с професионална насоченост в художествените дисциплини или само в отделни образователни институции, които нямат общо с изкуствата, и където съответно тя се изучава като свободно избираем предмет. Но нейната значимост и честота на поява в изобразителните изкуства и в ежедневието ни, отдавна са се изменили, в сравнение с предходните десетилетия, а ролята на основни умения във фотографията биха допринесли за цялостното повишаване на визуалната култура в обществото и най-вече в дигиталната среда. Като част от визуалните изкуства, фотографията има силата да предава творчески търсения и да развива въображението и креативното мислене на децата чрез забавни и атрактивни упражнения, да спомогне за развитието на личности, които имат изобразителна култура, отношение и чувствителност към естетическия фотографски образ, независимо дали е част от галерийна експозиция или снимка с лична емоционална стойност. Практическите задачи с фотография са вълнуващи и поради разнообразието от интердисциплинарни дейности- освен да изразяват емоции, социална позиция или артистична концепция в часовете по Изобразително изкуство, те могат да съчетават в себе си и познания от другите общообразователни предмети. Ето и някои примери за мултидисциплинарната същност на фотографията, под формата на задачи за учениците:

-задачи с разходки извън класната стая, в двора на училището или в близост, извън територията му, но в рамките на времето, предвидено за конкретния час (движение и физическа активност). Задачите в този случай са свързани със заснемането на разнообразни обекти от заобикалящата среда и поощряват децата сами да търсят подходящия кадър, като така се стимулира също наблюдателността и стремежът към различна гледна точка. Пример за такива задачи са заснемането на фото визитка на училището в няколко кадъра; също така, задачи за асоциативно мислене като например търсене в предметите и архитектурните елементи асоциации, напомнящи човешки лица, изразяващи различни емоции; друг пример е откриването и заснемането на скрити символи и послания в училищната среда. Подобен род дейности носят разнообразие спрямо часовете, в които е необходимо да се седи на едно място и изискват от учениците да станат от чиновете, да се разходят, да наблюдават съсредоточено какво има около тях и така да намерят най-подходящата гледна точка за заснемане.



"хаос"

Фиг.2

-посещение на природни забележителности (география, биология, туризъм). Такъв тип задачи са свързани с организирана извънкласна дейност, тъй като отнемат повече време (един цял ден или няколко дни) и евентуално пътуване до друго населено място с научна цел или като част от опознаването на културни и природни забележителности. Задачата обикновено е под формата на фотоплонер като предварително са зададени параметри и насоки за снимките, които децата ще трябва да спазят при заснемането им. След самото събитие, снимките се разглеждат, коментират, сортират и се избират най-добрите кадри на всеки ученик.

-посещение и документиране на културни събития (музика, сценични изкуства). Тук се разглеждат и изучават възможностите на събитийната и журналистическа фотография като това се явява възможност за посещение на различни мероприятия с културна или социална значимост и отразявайки ги в снимки, децата едновременно стават част от събитието, но и се опитват да го предадат чрез достоверен, вълнуващ и оригинален фоторазказ. Такива задачи могат да се дават както за събития, организирани в училищната общност, така и под формата на извънкласни дейности. Развиват се умения за бързо намиране на правилна композиция и кадриране, опит в търсенето на подходяща гледна точка, отсяване на смислово важните моменти в събитието, умение за безпристрастно, но убедително изразяване на настроенията и атмосферата на съответното събитие.

-упражнения с химични фоторазтвори (химия). Задачите, включващи практически занятия с фотохимични разтвори изискват най-много предварителна подготовка, спрямо останалите задачи по фотография, защото налагат да се

набавят фотохартия и поне няколко различни вида разтвори. И това е най-опростеният вариант, тъй като при възможност, в задачата може да има също и други фоточувствителни материали като фотоленти, диапозитиви, плаки, както и определена фотографска техника и оборудване. Въпреки тези допълнителни условия, изпълнението на задачите е изключително вълнуващо за учениците и разкрива пред тях „тайната“ на класическата черно-бяла аналогова фотография, показва им как благодарение на взаимодействието на светлината и различните химични процеси, могат да се получат интересни визуални ефекти върху вече заснетия образ. Упражнението е много подходящо и за обучение в сферата на абстрактното и експресионистично изкуство. Моментите на експериментално търсене в опитите да се постигне желаното изображение са съчетани с нови познания по химия.

-упражнения с фотографска оптика и различни видове осветление (приложна физика). Задачите, включващи знания за ролята на осветлението в създаването на изобразително изкуство могат да намерят израз през основните принципи на фотографията (самата дума „фотография“ произлиза от гръцките думи за „светлина“ и „пиша“) и едновременно с това да утвърдят знанията от часовете по физика. Експерименти със светлината в създаването на фотографски образ са правени от много художници и артисти, а играта със светлина е забавна и интересна в такава степен, че почти всички хора поне веднъж са я пробвали с фотографска техника или с камерата на смартфоните си. Задачите могат да включват снимки с насочено и/или рефлексно осветление, отражения, цветни светлинни източници, снимки с дълго експозиционно време. Например, на децата може да се даде задача да направят портрет на свой съученик, заснет в поредица от снимки с една и съща гледна точка и на едно и също място, но с възможно най-различни източници на осветление. Друга задача може да бъде да се създаде снимка, в която образите са изградени изцяло само от отражения или сенки. И още един вариант, да се изобразят различните емоции, посредством светлини, заснети с дълга експозиция. Отделни уроци пък могат да запознаят децата с ефектите и различните предимства в използването на оптически лупи във фотографията, като тук има възможност да се правят опити директно в час. Фотографската техника сама по себе си изисква знания, оповаващи се на физични закони и двете дисциплини лесно се комбинират.



Фиг.3

-възпроизвеждане на фотоизображения с техники от различните етапи на развитие на фотографията (история, физика). Историческите етапи във фотографията могат да бъдат представени не само теоретично под формата на разказ, но и с демонстрация на първоначалните методи за получаване на изображение като добър пример е експеримент с камера обскура, тъй като нейното устройство е опростено и подходящо за използване в часовете в училище. Що се отнася до теорията, разнообразието от артисти, използвали фотографията като средство за творческа изява, би могло да се представи под формата на презентация, направена от самите ученици, с подкрепата и помощта на учителя. Художници от различни области на изобразителното изкуство са се изявявали благодарение на фотозаснемане и задачата ще запознае децата с тяхното творчество, ще обогати общата им култура и ще им даде идеи за собствени проекти, включващи фотографията.

-упражнения с програми за обработка на изображения (информационни технологии). Такива задачи вече присъстват като част от програмата в часовете по информационни технологии в общообразователните училища и мостът с фотографията като средство за творческо изразяване, биха били задачи в насока

на развиване въображението, креативното мислене и емоционалната интелигентност, посредством възможностите на дигиталните технологии. Съществено е значението на емоционалната интелигентност в онлайн среда, затова повечето задачи би било добре да имат тази насоченост. Пример за такава задача е изработването на автопортрет под формата на колаж от комбинацията на различни снимки. Също с фотоколаж, могат да се изобразят емоциите, преживени в рамките на един ден.

Изброените дейности са само основа, на която може да стъпи разработването на методика за запознаването на учениците с принципите за изграждане на качествено и съдържателно фотозаснемане, което да им бъде полезно в общуването онлайн и да съдейства за повишаване на цялостната обща култура във визуалните изкуства. Практическите дейности с фотография носят като допълнителна полза за учениците и самото преживяване, процесът на заснемане. А преживяването, съпроводено с действие от страна на децата и придружено с положителни емоции, е една от най-ефективните обучителни практики. Възможността да бъде „спрян“ моментът, да запазват и съхраняват действителността по начина, по който само те я виждат, носи на децата забавление, стимулира ги да експериментират, да се стремят към творчески подход и да търсят своя оригинална гледна точка във визуалното изображение.

Представените практически упражнения са насочени предимно към гимназиалния етап на образование, защото в тази възрастова група (от 14 до 18 години) всички деца вече имат смартфони и могат да използват техните камери за изпълнение на задачите. Друг фактор е, че на тази възраст учениците започват все по-активно да комуникират онлайн, да се вълнуват от силата на посланието, което снимките носят в социалните мрежи, както и да търсят допълнителна информация за техниките и уменията, необходими за отправяне на тези послания. Тези фактори не отменят заниманията по фотография за по-малките ученици, при тях по-скоро ще е необходима малко повече подготовка за осигуряване на достатъчно устройства, с които всички в класа да могат да вземат участие, както и да се съобразят представените фотографските техники с възможностите на възрастовата група. В часовете по Изобразително изкуство в общообразователна гимназия, без насоченост в изкуствата, за повечето ученици често е по-лесно и естествено да изразят творческите си художествени идеи с фотографски образи, отколкото с умения в традиционното рисуване на ръка, защото не всички

притежават такъв талант и добре развита фина моторика и е възможно да изпитат неудовлетворение от крайния резултат, въпреки добрата идея на проекта си. В този смисъл, фотографските техники са начин да се наблегне повече на смисъла в творбата на учениците, да могат да се фокусират повече в концепцията, която влагат, без притеснението от нивото на рисувателните си способности. Разбира се, такива упражнения, включващи снимките като изразно средство, са приложими най-вече в задачи към уроците, където се набляга повече именно на концепцията и е допустимо да се предостави избор в техниките.

Обучението по фотография в часовете по Изобразително изкуство може да бъде разглеждано и от гледна точка на това дали часовете са присъствени или онлайн. В дигитална среда, често преподавателите имат практика да дават задача, която учениците изпълняват спрямо зададените насоки и препоръки, след което снимат творчеството си и го изпращат на учителя. Тук уменията в заснемането, позволяват на ученика да представи произведението си по най-добрия начин, за да не позволява некачествената снимка да отнеме от предимствата на творбата, а обратното- да може добре да се видят всичките ѝ положителни страни. Всички основни умения за правилно заснемане на художествено произведение, могат да бъдат преподавани на учениците в рамките на един урок, който да предшества останалите така, че още в началото да имат знанията за направата на представителни снимки. Тези умения са изключително приложими и при заснемането на пластични триизмерни форми, където осветлението и гледната точка могат да видоизменят цялата ни представа за реалното произведение. Обучението в тази област би било полезно и при изготвянето на портфолио и особено за децата от художествените училища.

Образованието в онлайн среда има някои специфики, които изискват напасване на методиките и задачите по Изобразително изкуство, съответно и в часовете с фотография. Необходимо е да се обръща повече внимание на концентрацията на децата и задачите да поощряват позитивната комуникация помежду им, както и да се стимулират учениците да изразяват в своите творби емоциите и чувствата си. Дигиталната емоционална интелигентност може да се възпитава чрез фотопроекти, по които се работи на групи или по двойки. Например, задачата може да бъде класът да се раздели на четири групи, като всяка група да изобрази една от основните емоции в абстрактно експресионистични снимки и задачата на останалите е да познаят коя е емоцията. Тук интерактивните

методи на преподаване без проблем се вписват и онлайн.

Относно присъственото обучение и занятията по фотография, вече бяха споменати някои такива примери в интердисциплинарните дейности. Има обаче и една техника, която е като пресечна точка между класическите изящни изкуства и фотографията. Нарича се цианотипия и съчетава работа с четка върху акварелна хартия, но вместо бои, се използват фоточувствителни разтвори и е необходимо светлинно експониране. Цианотипията е лесен и достъпен начин за постигане на ефектни резултати в духа на класическата аналогова фотография и е подходяща за гимназиалния етап на образование. Елементите на спонтанност в процеса на изработка на изображението, носят положителен емоционален заряд за децата и ги насърчава да експериментират, а времето за изпълнение на задачата е кратко и без проблем се вписва в училищната програма.

НАУКА, ИЗКУСТВО И ТЕХНОЛОГИИ

Имплементиране на съвременните дигитални 3D технологии в процеса на генериране на художествен прототип с цел реализирането му в монументална скулптура.

ас. Рафаил Любомиров Георгиев, катедра Скулптура, НХА

Абстракт:

Скулптурата е жанр в изкуството, който обитава, комуникира и реагира с триизмерното материално пространство и базира своето развитие, мотивирайки съвременния си език и медия с нивото на развитие и постижения в технологиите на своята епоха. От началото на второто десетилетие на XXI век в ход са радикални промени в техниките и технологиите в скулптурата. От проектиране до реализация в монументалната скулптура откриваме маркерите на съвременните дигитални технологии, които все още се комбинират с традиционните, поради спецификата на материята. Виртуалното измерение на софтуерите за дигитално моделиране, в което скулпторът работи днес, от една страна е лично пространство за естетически, формотворчески и концептуален експеримент, а от друга - разкрива конкретиката на обекта, чрез прецизното му ситуиране в архитектурна среда. Научната статия изследва характерните специфики в имплементирането на съвременни дигитални 3D технологии с цел генериране на художествен прототип, позиционирането му в конкретна среда, както и актуалните процеси и взаимовръзки между традиционни и съвременни средства в изработването на монументална скулптура, произведена във фабрика, студио, ателие или друга кореспондираща индустрия. Изследването има за цел да аргументира предимствата и да представи безкрайните възможности, обновления и инструменти на технологии като: 3D моделиране и рендерване, 3D сканиране, 3D принтиране, и 3D CNC рутер, които предлагат на скулптурата богат съвременен език на изразяване. В допълнение, чрез примери, анализът в разработката ще се спре и върху психическата настройка и адаптация на аналоговия тип скулптор към новите реалии в изкуството – дигиталното тримерно пространство.

Ключови думи: 3D технологии, монументална скулптура, 3D моделиране, 3D скулптиране, 3D печат

Още в началото, преди да е разгърнат конкретния анализ, авторът смята за нужно да уточни следното: тъй като характерната тема, не е била изследвана досега в българската научна общност като отделен проблем, голяма част от източниците, както и научните разработки, използвани за развиването и доказването на тезите в текста, са на английски и други чужди езици - преводът на цитираните текстове е направен от автора.

Можем да разглеждаме проблема в много посоки, но нека ги ограничим до фокуса на шест важни точки, с които ще се развие, обобщи и докаже основната теза в изследването. Накратко, в *първа точка* ще представим, дефинираме и разграничим двете пространства, в които работи съвременният скулптор – аналоговото физическо пространство и това на дигиталната реалност. Във *втора точка* ще бъдат разгледани и сравнени най-важните психо-физически възприятия и сетивни усещания в работата на скулптора между реалното и дигиталното пространство. В *трета точка* фокусът ще е насочен към представяне и анализ на някои от методите на дигиталното моделиране, характерни за съвременния скулптор. Също така ще бъде аргументирана тезата, че дигиталното моделиране

и обработка на скулптурни обекти не само допълват, но и развиват съвременната скулптура като вид медия и като успешен свързващ елемент между реално и виртуално. Физическите и реални инструментариуми на 3D технологиите ще бъде разгледани в различните сфери - 3D сканиране; 3D принтиране; 3D CNC - в **четвърта точка**. В полезрението на **пета точка** ще бъдат представени и анализирани възможностите, които софтуерите за рендериране подпомагат конструктивни и креативни процеси в проектирането и презентацията на скулптура. В последната **шеста точка** ще обобщим три основни позиции на приложение на съвременните 3D технологии в практиката на съвременният скулптор.

Трябва отчетливо да се подчертае, че съдържанието на статията, не би могло да обхване целия спектър от 3D технологии, както и техните взаимовръзки помежду си и с традиционните техники в скулптурата. Причината е в основните признаци на 3D технологиите - особено през второ десетилетие на XXI век - да се развиват с огромна скорост, което затруднява окончателното им осмисляне в качеството им на медиум в скулптурата и изкуството въобще. Но е редно да кажем, че въпреки трудностите за дефиниране, е ясно, че всяка технология и техника са създадени, защото е имало идея, която да възбуди научно-творческото въображение, което, чрез генерирането на нов инструмент и медиум, дава футуристично решение в конкретен творчески проблем. Посочени са примери в статия, които обхващат голям спектър от възможни комбинации между 3D технология и скулптура, но въпреки това те не биха могли да изчерпят обема на темата.

Предисловие.

Днес, навлезли скоростно в третото десетилетие на XXI век, дигиталната реалност не е термин, които е толкова отдалечен от човека - или както е уместно от гледна точка на пазарните терминологии да бъде наречен – краен потребител. Напротив - днес почти всеки човек е дигитализиран чрез работни станции или преносими мобилни устройства и използва различни практични функции от техните мощности в ежедневието си. Щом дигиталните устройства и техните софтуери са толкова масово разпространени, можем да си зададем въпроса: могат ли скулпторите, всъщност, да се възползват от тези лесно достъпни ресурси?

До 2010 година предимно известни и утвърдени автори можеха да се докоснат и да експериментират свободно с тези технологии - разбира се, с

помощта на компаниите, които произвеждат и развиват софтуера и хардуера. През 2008 г. софтуер компанията Autodesk достигна и прескочи още една пропаст, за да насърчи сливането на дигиталните технологии и изящното изкуство, като създаде изложбата „Дигитален камък“. Те канят четирима художници – Брус Бийзли, Джон Ишъруд, Робърт Майкъл Смит и Кенет Снелсън – да създадат дигитален дизайн във виртуално пространство. След това Autodesk помага на художниците да реализират творбите си в реалния свят, като ги напечатва с 3D принтер. Накрая, серията от творби са уголемени в мащаб и възпроизведени от Dingli Stone Carving Company в провинция Fujian. Dingli Stone Carving използва традиционните методи на каменоделството, за да възпроизведе изящните произведения на изкуството, създадени чрез дигитални процеси.⁵⁸

За съвременния творец не е нужно да има голяма фабрика за производство на монументална скулптура или да е част от такава, за да се сдобие с професионален софтуер за 3D моделиране и скулптиране. Или да сканира обекти чрез техниката на фотограметрията със своята камера, както и на хардуер – 3D принтер за изработка на скулптура или обект в обозрими размери. Не можем да не отбележим, че в основата на развитието си всички 3D технологии са създадени да обслужват функциите предимно на мащабните архитектурни и инженерни проекти, промишления дизайн, индустриалното производство и др.

1. Пространството на съвременният скулптор – между аналоговата и дигиталната реалност.

„Скулптурата като вид изкуство е разработена чрез уникалната комбинация между изкуство и технология. Скулптура е конструктивно изкуство и зависи от технологичните познания на всяка епоха.“⁵⁹

Под „аналогова реалност“ имаме предвид следното: пространството в което традиционната скулптура и съответните скулптурни технологии и техники се развиват от античността, през епохата на Ренесанса до Неокласицизма, както и Модерната скулптура от началото на XX век, с някои изключения от по-късния етап на модерното изкуството. Аналоговата скулптура съществува там, където

⁵⁸ MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, p 47. New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

⁵⁹ G.-Fivos Sargentis 1,* , Evangelia Frangedaki 2 , Michalis Chiotinis 1, Demetris Koutsoyiannis 1 , Stephanos Camarinopoulos 3, Alexios Camarinopoulos 3 and Nikos D. Lagaros 4, 3D Scanning/Printing: A Technological Stride in Sculpture, Technologies 2022, 10, 9. [online], [viewed 10 april 2023]. Available from: <https://doi.org/10.3390/technologies10010009>

скулпторът работи с материали, обработени в реалното физическо измерение, в което той и скулптурата съществуват заедно, и където всичко материално битува. Можем да разглеждаме дигиталната реалност в сферата на скулптурата като естествено продължение и развитие на традиционната аналогова скулптура, като нейно разклонение, чрез което скулптурата еволюира в днешната епоха.

*„Мисля, че сега всъщност е интересен момент във времето, защото в известен смисъл каквото е била фотографията за живописца в средата на деветнадесети век, това са компютрите за скулптурата днес. Отне около сто и петдесет години, за да се намери еквивалент на фотографията - автоматична технология за създаване на форми, която улеснява създаването на триизмерната форма.“*⁶⁰ В лицето на отделни художници, изящното изкуство се възползва от новостите, това прави и скулптурата, като изкуство, което винаги е мотивирало своето съществуване спрямо развитието на съвременните технологии. През последните години 3D технологиите успешно се комбинират с традиционните скулптурни занаяти и технологии като: каменоделство, дърворезба, бронзолеене и металопластика, керамика и др.. Това съвместно съжителство между двата свята създаде общи и взаимоползни художествени процеси, които отбелязаха нов период за съвременната скулптура. *Художниците създават някои много интересни произведения, използвайки тези процеси, и го правят от много години. В някои случаи творбите, които се създават, доскоро никога не биха могли да съществуват, без тези технологии да узреят и станат достъпни.*⁶¹ 3D технологиите в съвременната скулптура се използват от редица автори като инструмент, който може да бъде избран в чистия си вид или в комбинация между съвременните и консервативните технологии. През последните няколко десетилетия 3D технологиите участват и присъстват в развитието на монументалното творчество на мейнстрийм скулптори от модерната и съвременна скулптура като: *Tony Cragg (виж изображение 1 и 2), Anish Kapoor, David Curt Morris, Jaume Plensa, Richard Serra, Bruce Beasley, Kenneth Snelson* и др. Творби от споменатите автори са пример за това как посредством новите технологии, могат да бъдат създадени скулптури в мащаби и

⁶⁰ Berk. Anne. Shape Shifter, the computer in the oeuvre of Tony Cragg. 2012. [viewed 28 December 2022]. Available from: <https://anneberk.nl/articles-english/tony-cragg/>. Tony Cragg interviewed by Jon Wood 2007. [viewed 28 December 2022]. Available from: <http://www.tony-cragg.com/texte/>

⁶¹ MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, p XII. New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

изключително сложни комплексни форми, обеми и повърхнини, които преминават прага на възможностите на физиката и въвеждат скулптурата в нова съвременна епоха. Важно е разбирането и представата за всички прилежащи предразсъдъци, с които 3D технологиите провокират скулпторите от всички генерации. Това са необратими еволюционни процеси в изкуството и както отбелязва скулпторът Bruce Beasley (**виж изображение 3 и 4**) в неговите разсъждения относно технологията компютърното моделиране: „*Може да се каже, че 3D технологията се превърна в ръката на художника; тя не замества артистичното докосване, не го прави старомодно, но със сигурност може да го подобри. Технологията никога не премахва присъствието на художника. Всяка машина, всяка технология – било то музикален синтезатор, четка за рисуване, 3D принтер или VR (**виж изображение 5 и 6**) – когато се използва с формалната чувствителност на художника и способността му да ни събужда емоционално, води до изключително фино изящно изкуство.*“⁶² Има много възможности за пътуване до виртуалния свят и завръщане във физическия; има и много възможности за използване, взаимопроникване и помощ на инструментите при връщане към процеса на създаване.⁶³ Днес не е нужно скулпторът да е математик, компютърен инженер или да познава същността на Декартовата координатна система. Геометричната система от три оси или X, Y и Z, с която работят в подразбиране всички програми за 3D моделиране и 3D скулптиране.

Когато съотнасяме двете реалности: аналоговата и дигиталната, те имат много сходни черти, защото дигиталната произхожда като принципи от аналоговата, но ги развива и съчетава по такъв начин, че за реал-моделирането - във физическото студио - тези процеси са недостижими или физически невъзможни на даденият етап от работния процес. “*Когато работите върху монументална скулптура в традиционно студио, понякога е невъзможно да се отдръпнете достатъчно, за да можете да видите цялата скулптура. Трудно е да си представим гледната точка на наблюдателя или как ще изглежда монтирана върху голям пиедестал. Навигацията в дигиталното студио помага на художника да види всички тези неща.*”⁶⁴ Дигиталното пространство намира

⁶² BEASLEY, Bruce. On technology. Computer modeling. [viewed 03 January 2023; 17:00 EST]. Available from: <https://brucebeasley.com/artist/technology/>

⁶³ MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, p 36. New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

⁶⁴ *ibid*, p.43

решение на много проблеми, които са от физически характер, като например неограничената навигация около и вътре в скулптурата. Това е един от основните плюсове, защото такава всеобхватно възприемане в реалното пространство е практически невъзможно. *Много скулптори откриват, че материалите, процесите и инструментите на технологията стават по-лесно достъпни, те могат да се движат напред-назад между дигитално и традиционно, докато постигнат крайните резултати, които търсят*⁶⁵.

2. Психо-физическите разлики в перцепциите между двата свята на традиционната и дигиталната скулптура, могат да бъдат разделени най-общо в следните сетивни усещания: навигация(зрение); допир (тактилна чувствителност); миризма(обоняние).

Навигация: Най-общо това е термин който визира зрителната ориентация на скулптора в пространството около и вътре в творбата му. Навигацията чрез зрителният апарат е основен атрибут за разбиране и възприемане както формално, така и естетически на формата, обема и размерите на скулптурата. При дигиталното моделиране можем да селектираме отделни участъци от скулптурата и да деактивираме други, за да обработим селектираните, без да нарушаваме целостта на други части. Можем да завъртаме, транслираме и да копираме безкрайно всички компоненти заедно или поотделно от скулптурата. Отделно, чрез навигацията можем да изберем точния ъгъл за работа - ъгъл, който при реално моделиране не бихме могли да постигнем поради една или друга физическа пречка или ограничение. Първото, което спира традиционният скулптор да осъзнае предимствата на дигиталното скулптиране, пред тези на традиционното, е психологическата дистанция между творбата и него в дигиталното пространство. Физическият ориентир, оптичната дистанция, цветовете и светлосенките - това са също обекти на психическото възприятие, които трябва да бъдат осмислени, разбрани и опитомени, за да може този, който е пред 3D софтуера, да чувства, че възприема правилната реалност, докато работи и орбитира виртуално. **Допир:** *При традиционното моделиране с глина, усещането за допир включва много различни неща; температура, налягане, вибрации и дори напрежението на кожата ви. За традиционните артисти,*

⁶⁵ MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, P. 124. New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

работещи в дигитален свят, липсата на тактилна стимулация на цифровия процес може да е пречка. Всеки опитен традиционен скулптор, който работи с глина, знае резултатите от поставянето на пръстите си върху скулптурата или от дебелината на палеца си, натиснат, за да направи отвор или форма. Тези придатъци са техните най-важни инструменти.⁶⁶ Дигиталните процеси премахват тактилните усещания от скулптурирането. Артистите могат да изпитат изживяване на тактилни усещания чрез някакъв софтуер, комбиниран със специфичен хардуер. Хардуер като графичен таблет е първото изследване на повечето художници, работещи в дигитална среда.⁶⁷ Все пак, за да има пълноценен опит в дигиталното моделиране, един скулптор трябва да забрави за тактилната си несвързаност с материала, докато работи в софтуера си за 3D скулптуране с таблет или друго устройство. Истината е, че връзката е повече интелектуална, отколкото физическа в дигиталното моделиране, но това може и да е предимство при дадени творби. *Мирис: Дори изкуството може да има миризма; някои от тези миризми може да са специфични за всеки артист. Миризмата в ателието на дърводелец или ателие на живописец, който работи с маслени бои, не могат да бъдат сбъркани.*⁶⁸ За да може да проектира каквато и да е скулптура дигитално, скулпторът трябва да има предишен опит с реални аналогови материали, особено ако крайната цел е тя да бъде изпълнена в материал. Това е задължително по ред причини, но ако мирисът е важен, то е предимно заради субективното и психологическо възприятие на твореца при работа с конкретен материал. Трудно може да се докаже дали мирисът на различните материали причинява различни впечатления у автора на творбата, дали може да промени или да детерминира нейното формообразуване. Но можем със сигурност кажем, че това сетиво е важно за психическото възприемане на формата, дори в началната фаза на концепт-дизайна.

3. Скулптурен прототип – 3D моделиране и 3D скулптиране

*Както всеки инструмент, и 3D технологията отнема време, за да може да се овладее. Време е нужно и за да се превърне в продължение на творческия процес на художника.*⁶⁹

⁶⁶ MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, p.40 New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

⁶⁷ Ibid, p.41

⁶⁸ Ibid, p.40

⁶⁹ MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, p.40 New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

В развитието на софтуерите за моделиране можем да открием две зависимости: *техническо* генериране на форма и *органично* генериране на форма. Техническото генериране на форма можем да дефинираме като **3D моделиране** (виж **изображение 7**), чрез което скулпторът произвежда върховете на даден обект, като използва полигонална мрежа. С други думи, моделирането на 3D обект се извършва върху всякаква повърхност с манипулиране на полигони, ръбове, лица и върхове.⁷⁰ Моделирането е фокусирано върху добавяне, преместване и по друг начин модифициране на линии и ъгли.⁷¹ По принцип 3D моделът се формира от точки, наречени върхове, които определят структурата и формират полигоните. Полигонът е геометрична повърхнина, формирана най-малко от три върха (триъгълник). Четиристранен полигон се нарича четириъгълник, а полигон с повече от четири страни - n-гон. Моделирането описва процеса на формирането на някаква форма от обект.⁷² Чрез този технически подход, скулпторът, може да достигне до изключителна геометрична прецизност и сложност на обемите и формите, които моделира (виж **изображение 8**). Програмите за 3D моделиране работят отлично с 3D принтери и 3D CNC фрези, поради прецизността и точността на геометрията на 3D обекта. Поради тези причини софтуерите за 3D моделиране, като: *Rhinoceros 3D*, *3ds Max*, *Maya*, *Blender*, *Cinema 4D*, *SketchUp*, *Solidworks* и др., се използват в моделирането на скулптури или дизайнерски обекти, които търсят на първо място техническа и геометрична точност при формообразуването.

Докато **3D скулптирането** (виж **изображение 9**) често се описва като по-органичен процес, като традиционното скулптиране, при което човек дърпа и бутва виртуална глина. С програмите за 3D скулптиране, полигоналното моделиране и геометрията зад изкуството не са приоритетен проблем; вместо това художникът прави желаната от тях форма.⁷³ Програмите за 3D скулптиране са разработени, за да отделят поне в началния етап скулптора от

⁷⁰ Miyatovich.Katja.Modeling Vs Sculpting The Ultimate Comparison (2022). [viewed 05 January 2023; 17.00 EST]. Available from: https://themotiontree.com/modeling-vs-sculpting/#What_Is_3D_Modeling

⁷¹ 3D modeling. What is 3D sculpting and where can you use it?(2021) [viewed 10 January 2023; 17.00 EST]. Available from: <https://3d-ace.com/blog/what-is-3d-sculpting-and-where-can-you-use-it/>

⁷² 3D компютърна графика. (2022, January 28). In Wikipedia. https://bg.wikipedia.org/wiki/3D_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D1%8A%D1%80%D0%BD%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0

⁷³ MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, p.18 New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

техническите параметри на геометрията и да го оставят да скицира, моделира и концептуализира форма във виртуалната среда. Всъщност, геометрията е много важна и в 3D скулптирането, но тя не е толкова изразена като технически проблем. За сметка на това интуицията на автора работи свободно (**виж изображение 10**). Всички операции са улеснени и сведени до органично дигитално моделиране, както би било в реалният свят, върху статива с парче глина или пластилин, имайки огромен набор от инструменти и възможност за генериране на нови такива в самата програма. За да може скулптирането да е процес, който да бъде управляван свободно, обикновено вместо мишка, скулпторът използва таблет за рисуване с писалка. Така моделирането наподобява рисуване, но в случая писалката на таблета има степени на натиск, които влияят върху дигиталното възпроизвеждане на натиска на глината в програмата. Усвоил веднъж тази техника със съответните инструменти, скулпторът забравя за границите, които се поставят между виртуалното и реалното измерение, и се фокусира върху работата по самата скулптура (**виж изображение 11**). Някой от основните софтуери за 3D скулптиране са: *Zbrush*, *Autodesk Mudbox*, *3D-COAT*, *Sculptris* и др.

Въпреки, че 3D моделирането е предшественик на 3D скулптирането, не можем да говорим за йерархия при тях. Изборът на техника и съответен софтуер зависят от идеята, процеса и вкуса на всеки отделен автор. Важно е и какви други процеси - продукция и постпродукция - ще претърпи генерираната виртуална скулптура. В много случаи авторите комбинират и двата модуса, защото това обогатява реализирането на тяхната крайна цел.

4. Физическите инструменти на 3D технологиите: 3D сканиране; 3D принтиране; 3D CNC – рутер/робот

Както при хилядолетната традиция на класическата скулптура в изграждането на скулптурна форма, така и днес, при 3D технологиите, имаме два основни принципа на моделиране: процес на отнемане и процес на наслявяване или натрупване. Технологията 3D принтиране най-общо представлява процеса на наслявяване или натрупване (Additive techniques) на обем от ядро към масив, докато 3D CNC рутерите съответно пресъздават процеса на отнемане (Subtractive techniques) от масив към ядро или от общото към частното. 3D технологията на 3D сканирането на обекти с професионален скенер или с по-достъпната технология на фотограметрията, е технология, която много скулптори използват за да променят мащаба на обектите върху които работят. Тази технология развива

и улеснява многократно класическия подход на правене на макети си различен мащаб и нуждата от изработване на ръка на модел в мащаб 1:1 за монументална скулптура. След сканиране и обработка на малък модел или скица, скулптурата в мащаб реален с крайния, се изработва по някои от двата основни метода (отнемане или натрупване) в зависимост от изискванията на автора и творбата от 3D принтер или 3D CNC рутер или фреза.

3D сканиране (виж изображение 12), 3D сканирането е технология за създаване на точни и прецизни дигитални 3D модели на обекти от физическия свят. С тази технология се улавят формата и геометрията на даден обект чрез 3D скенер. Резултатът е 3D файл, който може да се съхрани, моделира и редактира и дори 3D принтира.⁷⁴ В технологията на 3D сканиране, можем да различим следните процеси: **фотограметрия; структурирано светлинно сканиране; лазерно сканиране и компютърна томография.⁷⁵**

3D принтиране (виж изображение 13). Триизмерният печат или 3D печат е съвременна технология за печат (изработка) на триизмерен твърд предмет с произволна форма с помощта на цифров модел. Реализира се като адитивен процес, като се нанасят последователни слоеве от материала, така че да оформят искания предмет..⁷⁶ Терминът „адитивен“, произлиза от структурата на процеса, защото той означава „добавящ“ материал, а не „отнемащ“ от определена маса, както това е при CNC фреза/рутер. Можем да разграничим някои от основните технологии в процеса на 3D принтирането: **Моделиране на разтопено отлагане FDM (Fused Deposition Modelling); Стереолитография SLA (Stereolithography); Селективно лазерно синтерование SLS (Selective Laser Sintering); Фотополимеризация.; Селективно лазерно топене (SLM) и др. 3D CNC – рутер-фреза/робот (виж изображение 14). Терминът субтрактивен характеризира тези методи на възпроизвеждане въз основа на идеята за производство на реплика, чрез извайване на блок от материал, обикновено с компютърно контролиран фрезозов инструмент (CNC машини). Основното**

⁷⁴ PEHLIVANOV. Воуап. За какво да използваме 3D сканиране? Примери от индустрията (2022). [видяно на 10 Януари 2023; 17.00 EST]. Достъпно от: <https://b2n.bg/za-kakvo-da-izpolzvame-3d-skanirane-primeri-ot-industriyata/>

⁷⁵ Daneshmand, M.; Helmi, A.M.; Avots, E.; Noroozi, F.; Alisanoglu, F.; Arslan, H.S.; Gorbova, J.; Haamer, R.E.; Ozcinar, C.; Anbarjafari, G. 3D Scanning: A Comprehensive Survey. arXiv 2018, arXiv:1801.08863.

⁷⁶ Триизмерен печат. (2023, January 11). In Wikipedia. https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%B8%D0%B8%D0%B7%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD_%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B0%D1%82

*предимство е широката гама от налични репродукционни материали. Фрезовите машини могат да работят върху почти всякакъв вид материали, като дърво, камък и метал.*⁷⁷ Под CNC машини имаме предвид: **3D CNC фреза, 3D CNC рутер, и 6 или 7-осните CNC роботи**, които са основните машини които се използват за изработка на монументална скулптура.

5. Скулптурата интегрирана в 3D среда – 3D рендер.

Използвайки софтуер за 3D моделиране или скулптиране, се налага скулпторът да остойности 3D проекта като 3D обект с цвят, материал, или текстура (**виж изображение 15 и 16**). Като се добавят тези стойности, скулптурата придобива определен характер, формата променя своя смисъл дори и при най-малката разлика в тона на локалния цвят. Обикновено моделираната форма предварително е съобразена с характеристиките на материала, в който ще бъде реализирана. Ако използваме виртуалното моделиране, за да направим модел, които да ни послужи за реализация на творба от камък, ние ще подходим по определен начин, когато моделираме в 3D програмата. Ще се съобразим с характеристиките на крайния материал за скулптурата и дали тя ще бъде реализирана изцяло от ръката на автора или с помощта на 3D CNC машина. Създавайки проект за монументална скулптура, авторът съобразява идеята, формата, дизайна, размерите, текстурата и цветовете на творбата, съобразявайки се с архитектурната ситуация и план, както и с историческите дадености на локацията, където ще е ситуирана тя. Софтуерите за рендериране улесняват редица конструктивни процеси в проектирането на скулптура: избиране на подходящ материал, текстура и финала визия на скулптурата; ситуиране и мащабиране в архитектурна и урбанистична среда; финално представяне на готов проект пред жури, експертна комисия или инвеститор. В днешно време е възприето презентацията и участието на скулптурни проекти за публична скулптура в монументални размери в професионални конкурси да се осъществява чрез 3D визуализации. Това не е заместване на традиционните подходи, както го определят консервативно настроените творци, а е еволюционен процес, който заимства опита на традицията, но добавя и нови медии, които развиват творческият език. Такива медии са 3D технологиите като цяло.

⁷⁷ R. Scopigno, P. Cignoni, N. Pietroni, M. Callieri & M. Dellepiane / Digital Fabrication Techniques for Cultural Heritage: A Survey, P. 2, COMPUTER GRAPHICS Forum (11/2015), Volume xx (200y), Number z, pp. 1–17

6. Позиции на приложение на съвременните 3D технологии.

Изчистената творческа идея е основен компонент за правилното интегриране на дадена технология в изкуството. Постигането ѝ едно от най-трудните неща, защото обикновено тя е следствие на дълъг житейски и творчески процес. Но когато тя е налице, се намира и правилната технология за задълбочаване, изследване и реализация на скулптурата. Съвременните методи са възприети и се прилагат от автори, запознати с тях и с тяхното развитие през последните 30-40 години. Към тях се присъединяват и творци, които преди са работили само с традиционни техники. Предвид горното, можем да отделим три степени на приложение на 3D технологиите:

Изцяло използвани. Най - общо по този начин работят автори, които са избрали техните творчески процеси да преминат и да се интегрират изцяло с новите 3D технологии. Когато 3D технологиите в най-широк смисъл – от концептуален дизайн до крайна разработка на скулптурата се генерира посредством инструментите и операциите в софтуер за 3D моделиране или 3D скулптиране. Представяне на проект и крайна визия на скулптурата, ако тя участва в конкурс и се журира – посредством софтуер за 3D Рендерирание. Стигайки до последната фаза на един скулптурен проект - именно неговата реализация. В този случай визираме целият набор от по-горе посочени адитивни или субтрактивни технологии (3D печат, 3D CNC фреза, робот). Уместно е да вметнем, че въпреки използването на всичките тези технологии, епидермалният слой на изработената скулптура неизбежно трябва да бъде завършена от човешка ръка.

Почти напълно използвани – това са най – обширната група от автори, които привнасят чрез идеите си все възможни комбинации между традиционните и дигиталните технологии. Много автори използват целият наличен арсенал от дигитални и традиционни технологии за работата си, което означава всъщност едно постоянно прехвърляне на работата между дигитално и реално. Това е много важно за могат да се настроят възприятията на скулптора към творбата, а евентуално в следствие да се загуби и разликата между двата свята. Това субективизиране на работния процес е един от феномените на днешното време. Наличието на новите технологии спомага за това ново възприятие на скулптурата с добавена виртуална стойност към реалната.

Частично използвани – капацитетите на 3D технологиите се използват най-

често за уголемяване/прехвърляне на размера и мащаба на скулптурата: първо чрез 3D скенер и в последствие изработката от 3D принтер или 3D CNC рутер. За тази цел скулпторът не навлиза и не интегрира технологиите на 3D моделирането или скулптирането във форматворческите процеси на творбата която изработва. Тук технологиите се ползват статично, просто за да пренесат информацията, която е сканирана в различен мащаб и материал. На този етап, по-срещано е да видим съвременните 3D технологии да се използват с цел реализирането на монументална или кавалетна скулптура, като преходно звено от веригата процеси докато се стигне до завършеният и вид.

*Всъщност реализирането на какъвто и да е скулптурен проект посредством технологията за 3D печат би било невъзможно, без пространственото въображение и професионалното художествено качество на скулптора. Бидейки инструмент, технологията трябва да се комбинира с изкуството, защото когато попадне в ръцете на художника, тази технология безсъмнено може и играе най-важната си роля – това да обслужва прищевките на изкуството.*⁷⁸ През последните 20 години се развиха технологии на 3D моделиране, скулптиране и възпроизвеждане, без които обликът на публичната монументална скулптура не би бил същият. Това се отнася не само за размерите и мащаба на творбите, но и за техните технологични предимства и превъзхождащи формообразуващи елементи, пред тези на творбите от миналия век. Виртуално създаденият скулптурен прототип носи оригиналната идея на автора и може да бъде създаден с характерен почерк, защото днес е възможно да измислиш уникален подход на работа, дори и в софтуер, в които привидно съществуват ограничения. Не трябва да забравяме най – важното за този вид медия, че софтуерът за 3D моделиране или 3D скулптиране е само медиум в помощ на творческия изказ в скулптурата и изкуството, а не заместител или антагонист на традиционното моделиране.

⁷⁸Beijing Wonders Technology Co., Ltd., Application of 3D printing technology in sculpture industry.) [viewed 2 January 2023; 17.00 EST]. Available from: <https://m.wondecors.com/info/application-of-3d-printing-technology-in-sculp-60152935.html>

Библиография:

PEHLIVANOV. Воуап. За какво да използваме 3D сканиране? Примери от индустрията (2022). [онлайн], [видяно на 10 Януари 2023; 17.00 EST]. Достъпно от: <https://b2n.bg/za-kakvo-da-izpolzvame-3d-skanirane-primeri-ot-industriyata/>

Триизмерен печат. , In Wikipedia. , [онлайн], [видяно на 11 Януари 2023], Достъпно от: https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%B8%D0%B7%D0%BC%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD_%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B0%D1%82

3D компютърна графика, In Wikipedia. , [онлайн], [видяно на 28 Януари 2023], Достъпно от: https://bg.wikipedia.org/wiki/3D_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8E%D1%82%D1%8A%D1%80%D0%BD%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0

Berk. Anne. Shape Shifter, the computer in the oeuvre of Tony Cragg. 2012. [viewed 28 December 2022]. Available from: <https://anneberk.nl/articles-english/tony-cragg/>. Tony Cragg interviewed by Jon Wood 2007. [viewed 28 December 2022]. Available from: <http://www.tony-cragg.com/texte/>

BEASLEY. Bruce. On technology. Computer modeling. [viewed 03 January 2023; 17.00 EST]. Available from: <https://brucebeasley.com/artist/technology/>

Beijing Wonders Technology Co., Ltd., Application of 3D printing technology in sculpture industry.) [viewed 2 January 2023; 17.00 EST]. Available from: <https://m.wondecors.com/info/application-of-3d-printing-technology-in-sculp-60152935.html>

Daneshmand, M.; Helmi, A.M.; Avots, E.; Noroozi, F.; Alisinanoglu, F.; Arslan, H.S.; Gorbova, J.; Haamer, R.E.; Ozcinar, C.; Anbarjafari, G. 3D Scanning: A Comprehensive Survey. arXiv 2018, arXiv:1801.08863.

G.-Fivos Sargentis 1,* , Evangelia Frangedaki 2 , Michalis Chiotinis 1, Demetris Koutsyiannis 1 ,

Stephanos Camarinopoulos 3, Alexios Camarinopoulos 3 and Nikos D. Lagaros 4, 3D Scanning/Printing: A Technological Stride in Sculpture, Technologies **2022**, 10, 9. [online], [viewed 10 april 2023]. Available from: <https://doi.org/10.3390/technologies10010009>

MONGEON, Bridgette, 2016, 3D TECHNOLOGY IN FINE ART AND CRAFT, p XII. New York : Focal Press 2016, ISBN: 9781138844339

Miyatovich.Katja.Modeling Vs Sculpting The Ultimate Comparison (2022). [viewed 05 January 2023; 17.00 EST]. Available from: https://themotiontree.com/modeling-vs-sculpting/#What_Is_3D_Modeling

R. Scopigno, P. Cignoni, N. Pietroni, M. Callieri & M. Dellepiane / Digital Fabrication Techniques for Cultural Heritage: A Survey, P. 2, COMPUTER GRAPHICS Forum (11/2015), Volume xx (200y), Number z, pp. 1–17

3D modeling. What is 3D sculpting and where can you use it?(2021) [viewed 10 January 2023; 17.00 EST]. Available from: <https://3d-ace.com/blog/what-is-3d-sculpting-and-where-can-you-use-it/>



Ил. 1



Ил. 2



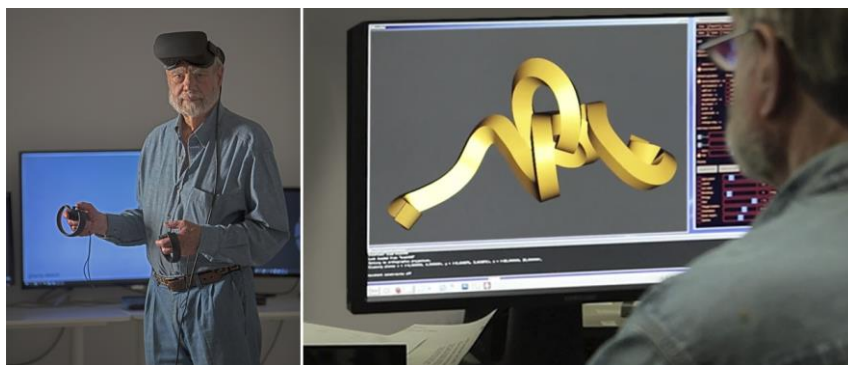
Ил. 3



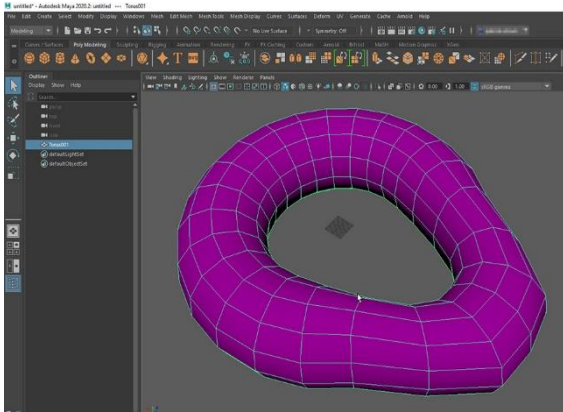
Ил. 4



Ил. 5



Ил. 6



Ил. 7



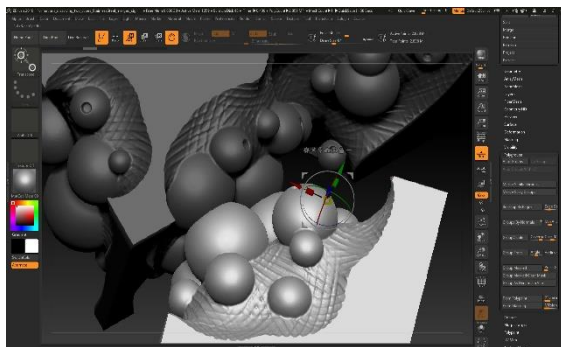
Ил. 10



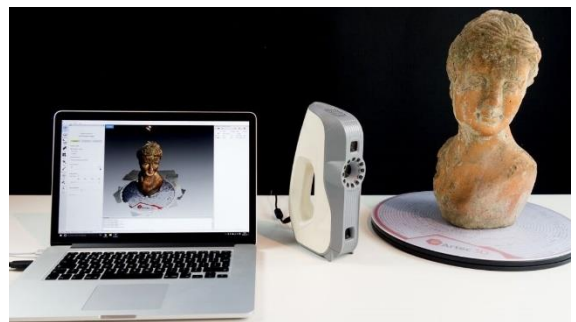
Ил. 8



Ил. 11



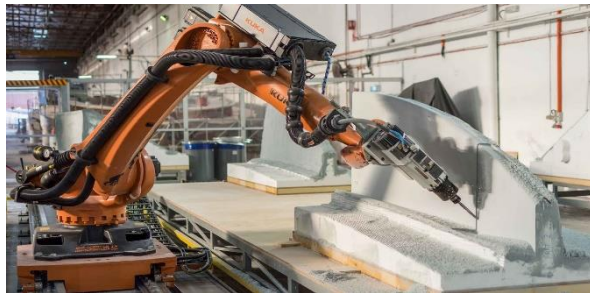
Ил. 9



Ил. 12



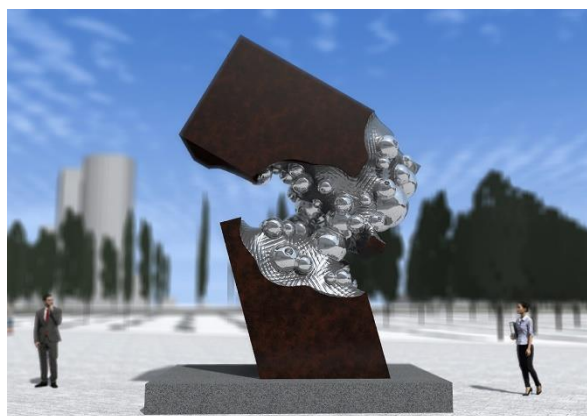
Ил. 13



Ил. 14



Ил. 15



Ил. 16

Списък на илюстрациите:

Изображение 1: Tonny Cragg. Luke, 2008, And Declination, 2004, снимка: Интернет

Изображение 2: Tonny Cragg. Outspan, 2007, снимка: Интернет

Изображение 3: Bruce Beasley. inset-virtual-reality, снимка: Личен уебсайт на автора.

Изображение 4: Bruce Beasley Studio, inset-3D-printing, снимка: Личен уебсайт на автора.

Изображение 5: Bruce Beasley. Torqueri 8 - 2015, Stainless Steel,, снимка: Личен уебсайт на автора.

Изображение 6: Bruce Beasley Studio, снимка: Личен уебсайт на автора.

Изображение 7: Autodesk Maya, Работно поле, снимка: Интернет

Изображение 8: Autodesk 3D Max, Abdo АСНТЮИИ снимка: Autodesk

Изображение 9: Zbrush, Работно поле, Rafail Georgiev. "Formations" (Model), снимка: личен архив

Изображение 10: Zbrush, Ran Manolov. "Satyr with mask", снимка: снимка: уебсайт на артиста

Изображение 11: Zbrush, Rafail Georgiev. "Formations" (render), снимка: личен архив

Изображение 12: Лазерно сканиране на модел, снимка: интернет

Изображение 13: Моделиране на разтопено отлагане FDM (Fused Deposition Modelling), снимка: интернет

Изображение 15: 6 оси CNC робот (работа в мраморен блок), снимка: интернет

Изображение 16: Ilker Yardimci. NEXUS LYRICAL, рендер, снимка: интернет

Изображение 17: Rafail Georgiev. Formations, рендер, снимка: личен архив