

РУСЕН ГЕОРГИЕВ ДОЙКОВ

ВРЕМЕ В СКУЛПТУРАТА- аспекти на възприятието

РЕЗЮМЕ

В теоретичната литература, занимаваща се с въпросите на скулптурата и нейното възприемане, съществуват множество трудове, разглеждащи предимно пластичните качества на творбите и тяхната връзка с архитектурата и околното пространство, многобройни формалистични анализи, както и множество монографии, посветени на отделни автори и произведения, но се наблюдава липса на трудове, които засягат перцептивната страна на въпроса, ако спазим определението “автор – произведение - публика”. Затова появата на изследване, свързано със скулптурата и зрителския опит, не е лишена от смисъл. По-конкретно времевите аспекти на перцептивния опит при гледането на скулптура са въпрос, който е относително слабо засегнат в теоретичната литература, въпреки съществения дял за възприятието, който този въпрос има. Това е напълно обяснимо в реда на това, че проблемът за времето като най-обща философска категория е относително стар, но времето като проблем на физико-математическите науки, които търсят конкретни отговори на въпроса за

физическата същност и природата на времето, придобива значение едва в последно време и е свързан с тяхното бурно развитие. Перцептивната психология също определя времето като изключително съществено за възприятието и в известен смисъл определящо самото възприятие, като точните измервания са от особена важност. В този смисъл логично е изкуството и неговата теория също да обърнат внимание на въпроса за времето от гледна точка на собствената си специфика.

Предмет на изследването е времевият аспект и неговата многомерност в процеса на възприятие на скулптурното произведение. Астрономическото, перцептивното, както и „пресъздаденото“ от произведението време са основните категории време, засегнати в книгата.

Целта е да се обърне внимание на времевия аспект в непосредствения опит на зрителя при гледането на скулптурни произведения. Да се внесе яснота в богатството от аспекти на времето преживяване при непосредствения контакт с творбата. Важна част от него е и определяне на категории време, които се различават.

За времето се говори както в буквален аспект като физически измерима величина, така и в психологически - като перцептивно време.

Като главна особеност на времето възприятие в изобразителните изкуства се посочва фактът, че изобразителните изкуства имат пространствено развитие, откъдето следва: а) перцептивното време не е ограничено във времето, както е в музиката или другите изкуства, развиващи се във времето и изискващи ретроактивност на преживяването; б) пространственото разгръщане на произведенията предоставя известна свобода на движението на зрителя около или в посока към приближаване и отдалечаване от работата, в зависимост от конкретното произведение и условия; в) предаването на действия, развиващо се във времето винаги е опосредствано от предаването на движение, т. е. развитие в пространството.

При изобразителните изкуства, развиващи се в двумерна равнина, движението на зрителя е предимно в посока към приближаване и отдалечаване от произведението, при което се наблюдава промяна на мащаба. Голямата дистанция предполага намаляване на мащаба и по-общо възприемане на картината, при което по-четивни са общите характеритиски на композицията и т.н. Късата дистанция позволява

внимателно проучване на детайла и трактовката на произведението, при което стават видими следите от инструмента върху материала, ритъмът и движението на щрихите, мазките. Разгледани са възможностите и ограниченията, характерни за двумерните изобразителни изкуства, предаващи движение и развитие във времето.

Като астрономическо време в скулптурата се обсъжда времето, свързано с придвижването на зрителя в процеса на художественото възприятие. Отбелязано е, че в скулптурата това време действително е свързано с обхождането на кръглата форма, като размерът има значение за продължителността на наблюдението. Някои произведения допускат също и преминаване на зрителя през формата – подобно на архитектура. Показателни в това отношение са работите на Ричард Сера – форми и размери, които изискват преминаване „през“ произведението, телесно преживяване на времето по време на придвижването (*Усукани елипси*, *A Matter of time* и др.). Този процес на двигателна активност, насочена към получаване на визуална информация, включва движение на тялото, главата, като към това се прибавят и различните по вид и скорост движения на очите. В този смисъл то е първично и определящо за възприятието и необходимо условие за категорията перцептивно време.

Разгледано е понятието за перцептивно време от гледна точка на невробиологията и психологията, както и от философска, естетическа и от гледна точка на теорията на изкуството, която е водеща за нас. Перцептивното време е определено като комплекс от неврологично време и възникващите сложни когнитивни процеси, свързани с оценката на субективното време, а така също и с нужното за съставянето на виртуален тримерен модел с координатна система, вътрешна за наблюдавания обект (по Мар -Нишихара), доколкото пълното възприятие на скулптурата е приоритет на това изследване. В този смисъл перцептивното време е разглеждано в по-широки граници от тези на тясно психологическото понятие.

Излагат се пластичните решения за предаване на време и неизбежната обвързаност на времето и движението, като отделните решения са обусловени от съответните схващания за пространство-времето, били те философски или физико-математични. Предложена е и връзката между художествената теория и практика за представяне на движение и психологическата теория, която може да осветли въпроса.

Основните пластични решения могат да бъдат сведени до две основни категории:

1. Посредством съпоставяне на сцени, съответстващи на различни темпорални моменти от разказа

Тук е разгледан релефът *Грехопадение* (XI век) от бронзовите врати на катедралата в Хилдесхайм, посочен от Борис Випер като ярък пример за водене на разказ. Според Випер способността на изкуствата да интерпретират време е свързана с възможността да предават разказ. Обсъдена е композицията на релефите, за да се поясни, че такова композиционно решение е единствено подходящо, само когато става въпрос за онагледяване на време, различно от реалното, дори не минало или бъдеще, а изцяло литературно и въображаемо – време, в което са възможни различни повече или по-малко достоверни интерпретации на реалното време.

2. Предаване на време посредством движение.

В тази точка са изложени някои от философските възгледи относно времето и движението. Отбелязано е същностното различие между тези две философски категории, но също така и невъзможността тези две категории да бъдат мислени като абсолютно независими една от друга, което и обяснява преплитането им в областта на изобразителното изкуство.

2.1. *Панатинайското шествие* - ритъм, интервал, движение.

Тук е разгледан релефът *Панатинайското шествие* в светлината на едно интересно изследване свързано с перцептивната илюзия за пространството, в резултат на което то изглежда по-късо, или по-дълго, в зависимост дали се намира „отвътре” или остава „отвън”. Ритъмът и групирането на фигурите - това, че през определен интервал има фигура, обърната с гръб към останалите, като по този начин обособява група от фигури, за която двете крайни попадат „отвътре” на пространството, което затварят, води до едно „пулсиране” на редицата, нарушение на монотонния ход на равните интервали пространство-време.

2.2. Предаване на време посредством изобразителна илюзия за движение и комбиниране на различни фази на движението в една фигура.

2.3. Предаване на време посредством изобразяване на обекта в различни моменти, като се показва траекторията на движение. Сводимост на времевото измерение към четвърто пространствено. Драперията като начин за “запис” на движение.

Съществено внимание в книгата е отделено на хиперскулптурата. Какво е хиперскулптура и хипервиждане. Понятието *хиперскулптура* за пръв път е използвано от Натаниел Фрийдман, професор по математика в State University of New York в Олбъни (SUNYA), за да обозначи едно явление предимно в северноамериканската скулптура, свързано с имената на Чарлз Джинивър, Артър Силвърман, Робърт Морис, Тони Смит, Ричард Сера. Някои от произведенията на тези автори се състоят от повече от едно копие на един обект, експонирани едновременно, но с различна пространствена ориентация спрямо хоризонталната равнина, наречена „база”. Освен различната пространствена ориентация на отделните обекти значение за композицията има и начинът на тяхното подреждане и дистанцията между тях.

Така Фрийдман нарича такова произведение на скулптурата, при което един и същи обект се експонира в няколко екземпляра, но в различна пространствена ориентация *хиперскулптура*, а процеса на гледане съответно – *хипервиждане*.

Първите произведения, които отговарят на хиперскулптура в смисъла на определението, дадено от Фрийдман, са *Без заглавие* (две колони), 1961, и *Без заглавие* (Л-шейпс), 1965-1967, на Робърт Морис. Сочен от критиците на изкуството като един от основните представители и идеолози на минимал арт, Робърт Морис обръща основно внимание на зависимостта на възприятието от пространственото положение на обекта, разстоянието, близостта на стена и, макар и да знае, че обектите са еднакви по форма и размер, зрителят не ги възприема като такива. Съзнателното изчистване на формата и минимализирането на нейното съдържание „само по себе си” позволяват на Морис да променя пространствения ѝ статус и така да променя „смисъла” на възприятието.

Автори, правещи хиперскулптура - Чарлз Джинивър, Ричард Сера, Артър Силвърман.

В тази точка са разгледани произведения на основните представители на течението „хиперскулптура”, както и характерният за всеки от тях пластичен език в рамките на композиционните принципи на хиперскулптурата. Един от основните автори, работещи и развиващи хиперскулптурата, е Чарлз Джинивър. Характерни за него са съдържащите много пространство отворени форми, изградени предимно от стоманени ленти, заварени по ръбовете. Като първа хиперскулптура на Джинивър се сочи *Kitsune* от 1988 година.

Ричард Сера, инспириран от перцептуалното богатство на *Kitsune*, която той вижда при едно посещение при Джинивър, създава няколко хиперскулптури, като, за разлика от него, използва плътни стоманени блокове с форма на правоъгълен паралелепипед, вариращи по брой и размер в различните произведения.

Друг интересен автор, на когото Фридман обръща внимание, е Артър Силвърман и неговата хиперскулптура *Attitudes* от 2003 година. Характерно за *Attitudes* е, че е моделирана изцяло от отворени равнини и по този начин зрителят трябва да хипервижда виртуални обеми в пространството, което е допълнителен перцептуален стимул.

3. Хипервиждане - възможности за “скъсяване” на времето за възприятие.

Тук е подчертано основното значение на времето в скулптурата, за разлика от останалите изобразителни изкуства, и в частност на астрономическото време за възприятието на произведението. Нуждата от набавяне на достатъчно богат визуален материал изисква промяна на гледните точки, така че във визуалната ни памет да се съберат достатъчен брой изгледи на произведението. Установени са връзките между разхода на време, което ще употребим за това, и размера на произведението, както от и сложността на наблюдаваната форма. По-големите размери изискват повече време за обхождане и следователно нашата визуална памет трябва по-дълго да съхранява

отделни 2D образи, докато се събере цялата нужна информация, за да може перцептуалната ни система да изгради пространствен 3D модел.

Във връзка със създаването на виртуален 3D модел е разгледана и теорията на Дейвид Мар, позната като изчислителен модел и изложена в книгата му *Vision* (Зрение). Тримерният модел, независещ от гледната точка на наблюдателя, се изгражда най-накрая и е свързан с ефективно „складиране“ на информацията в паметта. Характерът на това складиране ни позволява да разберем предложената от Мар и Нишихара хипотеза за обобщение на формите посредством цилиндри. Според тази хипотеза, за универсални елементи на „менталните конструкции“ служат *обобщени цилиндри* – цилиндрични елементи с различни пропорции, размери и ориентация. Специфичната форма на предметите се описва като преход от глобални към локални системи за съотнасяне. Като отменя или до голяма степен намалява нуждата от време за обхождане на произведението, тази практика води и до значително улеснение за паметта, защото при класическото обхождане на произведението всички отделни 2D модели трябва да се съхраняват в паметта, за да може накрая да се формира виртуален 3D модел. От казаното по-горе става ясно, че споменатата практика съвсем не е лишена от теоретична основа в сферата на перцепцията и наистина заслужава внимание като едно интересно съвременно течение в областта на класическото разбиране за скулптура.

В заключение след всичко, казано дотук, следва да се отбележи, че на въпроса за аспектите на времето възприятие в скулптурата, пък и в изобразителното изкуство като цяло започва да се отделя нужното внимание от страна на художествената теория като важен за разбирането и възприемането на богатството от смисли и възприятия в скулптурната практика. От друга страна, творците като хора, създаващи произведения, предназначени да бъдат гледани, „обхождани“ и „преживявани“ от много зрители, все повече вземат предвид в процеса на създаване на произведението (избора на формата и др.) времето измерение като фактор на възприятието, също толкова важен, както и формата, материала, размерите и композицията (Ричард Сера е най-яркият пример, но това важи и за Даниел Бюрен,

Аниш Капур и др.). Изясняването на механизмите за възприятието на пространство-времето подчертават важността на въпроса и сугестират творците и теоретиците на изкуството към възможни обяснения и интерпретации. Изкуството си запазва правото да не се „съобразява“ със създадените от научните дисциплини модели и техните рамки, но предметът на изкуството си остава „истината“ на човешкия опит със света, а същият този опит е предмет и на науката, макар и погледнат от друг ъгъл. Така „художествената истина“ за света и времето съществува редом с научната - като обмяната на знания, опит и визия за нещата може само да бъде от полза за всички, колкото и неопределено да звучи едно такова твърдение, изведено извън конкретиката на проблема.