

Л. С. ЛАПИНА

**«ПОВЕРХНОСТНЫЙ» ВЗГЛЯД**  
**Тезисы доклада**

Изобразительное искусство, с точки зрения техники исполнения, является художественной обработкой некой поверхности. В зависимости от рода поверхности и способа обработки искусство разделяется на виды. В современном понимании реалистическое искусство подразумевает традиционные методы применения и трактовки материалов, ставя целью достижение максимальной «узнаваемости» изображаемого объекта.

«Не-реалистическое» искусство определяется, в основном, необязательностью этих условий. На практическом уровне это допускает применение разнообразных материалов для обработки любой поверхности. На концептуальном — достижение любого эффекта, от оптической иллюзии до буквально прочитываемого «узнаваемого», включая интерпретации, ассоциации и просто некоторую обобщенность.

Таким образом, в новом искусстве начинает преобладать новый образующий фактор, обогащающий композицию, дающий возможность усложненной или измененной ее трактовки. То есть технический прием эволюционирует в самостоятельное выразительное средство.

Современная теория композиции оперирует понятиями цвета, пятна, формы, линии и пр., при анализе живописных полотен, начиная с импрессионизма, более отчетливо выделяя «живописную фактуру» как образующий фактор живописной композиции. Однако для более сложных по структуре материала композиций понятия «фактуры» явно недостаточно, хотя бы по причине использования различных мате-

риалов (коллаж) в одном произведении. Так же «фактура» не всегда исчерпывает содержание элемента композиции, особенно если этот параметр доминирует над его цветом или формой.

Импрессионизм зримо расширил границы реальности, а технический прием импрессионизма многократно описан специалистами: сложно опровергнуть, что «революция в искусстве» осуществилась именно на уровне технического приема. И привела к качественному расширению понимания «произведения искусства». Дальнейшее развитие такого понимания породило множество направлений, которые характеризуются М. Германом как «система новых художественных визуальных кодов», объединенная понятием модернизм.

Так же М. Герман говорит об игровом начале как способе диалога автора со зрителем, для искусства, «подразумевающего интерпретацию». Развивая эту мысль, современный зритель может рассматривать любое из направлений модернизма как некую игру, в которой автор выделяет доминирующее начало. Так, супрематизм оказывается игрой с геометрической формой, сюрреализм — со смыслом, кубизм — с пластикой вообще. Для значительного ряда произведений определенно игрового характера мы выделяем доминирующую составляющую конструктивного характера, то есть являющуюся либо следствием техники исполнения, либо непосредственно техническим приемом.

Мы видим необходимость в подробном анализе таких произведений и уточнении терминологического аппарата для этого анализа.