

УДК 75.03+75.051](477) «198/202»:75.04

Деригуз Н.В.

Аспірантка, Харківська державна академія дизайну і мистецтв, кафедра
«Реставрації та експертизи творів мистецтва», Україна, м. Харків

Інтерактивність як засіб художньої виразності в сучасному релігійному живописі на левкасі в Україні XXI століття

Ключові слова: живопис на левкасі, інтерактивна ікона, сучасна релігійна картина.

Інтерактивність як засіб художньої виразності все частіше проникає в різні галузі мистецтва і є активним учасником арт процесу з перетворення традиційних мистецьких засобів формотворення. Сакральний живопис завжди мав інтерактивний теологічно-богословський контекст, але розглядався скоріш з позиції певного вчення або культу (ритуалу). Не зважаючи на велике число праць які розкривають ідею взаємозв'язку між іконою, іконописцем, глядачем та горнім світом – сакральне мистецтво (що канонічно не розраховане на можливість довільної трансформації чи залучення не компетентних учасників творчого процесу чи споглядання) має дуже великий комунікативний та синергетичний потенціали. Сучасна «нова ікона» втрачаючи свою сакральну складову знаходиться в пошуках нових засобів формотворення, нових варіантів репрезентації, нових шляхів залучення глядача та художніх стратегій по відтворенню середи, і одним з таких шляхів стає інтерактивність.

Сучасний живопис на левкасі також поступово залучає інтерактивні засоби формотворення інших сфер діяльності : ігри, архітектура, психологія та інш., переймаючи характерні для них риси, а саме: 1) глядач – необхідний (невід'ємний) елемент твору чи творчого процесу; 2) є змога впливу чи взаємодії з твором (реакція, втручання, модулювання та інше); 3) внесок глядача є результатом творчого процесу або елементом який допомагає розкрити зміст твору (чи знайти множинність змістів). Співвідношення сучасного живопису на левкасі із засобами

формотворення інших сфер діяльності відображає інтердисциплінарний характер сучасного мистецтва та відкритість до новаторських ідей.

Прикладами можуть стати твір Тараса Кузів «Інтерактивна ікона» (2018) в якому автор використовує візуальні цифрові інтерфейси як засіб художньої виразності, що вказує на бажання знайти нові, сучасні засоби сприйняття релігійних ідей (коли «Біблія для неписьменних» застаріває – на сцену виходить «іконка», як її урбаністичне наближення), триптих Святослава Владики "Не ридай мене, Мати" (2013) в якому елементи твору нагадують гру в кубіки з дитинства, де з одних і тих самих елементів можна було скласти безліч варіантів комбінацій, що дозволяє глядачеві сприймати твір як динамічний і змінний. Це може підкреслити ідею різноманіття та можливостей у віри. Твір Христини Квик «Агаре» (2023) в якому на основі силуетно-конструктивного модулю пазла авторка розкриває ідею єдності та солідарності українського народу крізь призму мотиву християнської літургії, твір Дмитра Кришовського «MP ΘΥ» (2019) в якому реалізована концепція анти-портрету, яка надає традиційному релігійного живопису інтерактивної складової та заохочує глядача до саморефлексії.

Отже, залучення інтерактивних особливостей формотворення в сучасний релігійний мистецький простір є важливим кроком у адаптації традиційних художніх форм до сучасних реалій. Це свідчить про відкриття до нових технологій, визнання потреб та очікувань сучасного аудиторії. Це також вказує на зусилля художників привести "високі" теми до рівня зрозуміння та сприйняття широкої аудиторії. Таким чином, інтерактивність в контексті релігійного живопису на левкасі відіграє ключову роль у збереженні та трансформації традицій, адаптуючи їх до сучасного контексту та розвиваючи нові форми сприйняття і рефлексії на релігійні теми.

