**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І**

**АРХІТЕКТУРИ**

**КАФЕДРА ГРАФІЧНИХ МИСТЕЦТВ**

Дипломна робота **на здобуття**

**освітнього рівня «Магістр» на тему:**

«Сховище».

Виконав:

студент 6 курсу

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

Моісеєнко Володимир Андрійович

Науковий керівник:

доктор (кандидат) мистецтвознавства,

професор (доцент)

Кириченко Віктор Миколайович

Керівник майстерні

Професор, Чебикін Андрій Володимирович

**Київ – 2023**

**План**

**ВСТУП………………………………………………………………………….3**

**РОЗДІЛ 1 Теоретична частина ………………………………….………......5**

**Висновки до Розділу 1**……………………………………………………......

**РОЗДІЛ 2. Практична частина**

**Висновки до Розділу 2………………………………………………………..**

**ВИСНОВКИ…………….…………………………………………………….**

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……………………………….....**

**ДОДАТКИ……………………........................................................................**

**ВСТУП**

Авторський об’єкт під назвою «Сховище» була створений у техніці пап’є маше, різблення по дереву, кістці, зварювання металу, відео-арт, зін. Автор досліджував взаємодію людського тіла із крупними та дрібними формами. У сюжетних мотивах об’єкту розкривається проблематика ізоляції, візуального сприйняття занурення у обмеженому просторі. В основі використовувались відомості про обряди ініціації у домодернових суспільствах, фетишизація мертвої голови і розвиток її у явище маски .

**Актуальність обраної теми** у варіативності використання об’єкту у різних контекстах (екран, костюм, маска, інсталяція) , синтез технік і елементів.

**Наукова новизна твору** упереосмисленні скульптури та інсталяції у форматі іграшки, майданчику для експериментів .

**Мета дипломної роботи** полягає у досягненні фізичного занурення у тіло об’єкта для посилення емоційного стану захисту, безпеки, чи навпаки тривоги, клаустрофобії.

Відповідно до теми магістерської роботи були поставленні такі задачі:

Теоретична частина:

* Проаналізувати постановку проблеми самоізоляції, деградації.
* Дослідити розробку проблеми мінливості, відсутності сталих орієнтирів у творчих пошуках.

Практична частина:

* Розробити конструкцію маски, балансуючи між малою вагою (що є перевагою для використання її у якості костюму) і товщиною шару пульпи, міцністю (для використання у якості меблів, сценічних декорацій).
* Розробити дизайн маски для підкреслення таких емоційних станів як втома, агресія, тривожність, хворобливість, які часто виникають при бажанні сховатися від оточуючого світу.
* Сконструювати підставку для експонування, оформити інсталяцію і презентацію об’єкту для захисту дипломної роботи

**Об’єктом дослідження** є процес роботи над образом самотності, який закріплений фотофіксацією, використаною у арт-буці та анімації.

**Предметом дослідження** є середовище відлюдника, сховище.

У магістерській роботі використані наступні **методи дослідження:**

* Синтез тем і технік, нашарування змістів і фактур для досягнення змішаних емоцій, відчуття дискомфорту і відсутності сталих орієнтирів.
* Анімація як інструмент що працює із часом, для передачі зросту кількості шарів об’єкту, розвитку хворобливих наростів, а також для імітації життя у штучній голові.
* Оптичний арт, трансформація простору за допомогою графічних елементів у вигляді проекцій та тіней на поверхні маски.
* Автоматичне письмо у арт-буці, форматом наближеному до щоденника, для самоаналізу, рефлексій на виконану частину роботи.
* Акціонізм як форма відео-арту, занурення у роль персонажів власного міту.
* Вивчення культурологічних, етнологічних матеріалів на тему маски та обрядів переходу для розуміння походження сучасних інститутів, і насамперед для обґрунтування сучасних, ще мало описаних явищ у культурі, використання матеріалів існуючих для створення вигаданого міту.
* Колаборація із глядачами, яким під час експозиції буде дозволено лишати свої тексти і зображення всередині об’єкту, що є корисним для виходу із інформаційної бульбашки автора, принесе елемент акциденції, гри, а також дасть вузький, але зріз суспільної атмосфери відвідувачів виставки, як мінімум по слідах на внутрішній стороні об’єкту можна точно зрозуміти, що хтось відвідав його, тобто робота виконала свою основну мету – в неї війшли. Також ця практика є своєрідним ритуалом переходу – однією з основних тем роботи.

**РОЗДІЛ ПЕРШИЙ**

**Теоретична частина.**

Образ голови має особливе значення у історії культури, на що вказують схожі поховальні, трофейні та інші практики пов’язані із людськими головами у різних куточках світу. Деякі дослідники (В.Г. Лушин) виводять появу першого посуду для утилітарного вжитку саме від форми краніальних кісток, які мають природню форму чаші. Відповідно, виготовлення чаші з черепа може бути і одним з найперших ритуалів, пов’язаних із головою. На території України прикладом практик із головою є чаші скіфів і сарматів, зроблені з потужних ворогів, найвідоміша з яких зроблена печенізьким ханом Курею з голови князя Святослава. У багатьох племенах мисливців за головами їх здобуття посилює статус воїна. Є припущення Еріки Хілл що голова є *pars pro toto,* тобто синекдохою для звитяги воїна. Голова часто фігурує у синекдохах, наприклад

*«Голова моя козацькая! Бувала ти у землях турецьких»*

(народна дума).

«голова» для позначення особи. Можна припустити, що голова сприймалася як в’язниця позатілесної особистості ворога, аби той не мав змоги помститися або переродитися. Тобто голова як вмістилище духовної сутності могла наділяти цими силами те, що в неї вкладають, наприклад крові, яка тісно пов’язана із життям, душею.

У культурній традиції Докерамічного неоліту існувала практика ізольованих від кістяка поховань з голів, поширене на Близькому Сході (Нахаль-Хемарі, Ньовалі-Чорі, Чатал-Гуюк ). З часом виникає лицьове моделювання черепів глиною, які часто були поховані прямо у місцях для проживання, вмуровані у підлогу. У ямно-катакомбній культурі окрім практики моделювання обличь еліт існувала і практика заховань скелетів, череп яких був замінений на дерев’яну чи керамічну чашу. М. Б. Меднікова припускає, що моделювання, заповнення очей і ротових порожнин могло бути елементом переходу у потойбічний світ.

Висновки до першого розділу

Таким чином, можна сказати, що образ голови дуже тісно пов’язаний із категоріями духу, образами вмістилища, чаші, дому або в’язниці для душі. Відповідно, людина яка взаємодіє (грається) із моделями голови, скоріш за все буде відчувати якісь асоціації із магією, духовністтю, незвичними станами, навіть якщо і несвідомо, адже в культурному коді ці образи так чи інакше зчитуються, наприклад, коли називають уламки розбитого посуду черепками, звертаються до людини «голова» чи не можуть «залізти в чужу голову».

Схоже можна і сказати про сприйняття червоного кольору як символу життя.

**Розділ ІІ**

**1. Формування задуму. Чинники, що вплинули.**

**Сховище**

1. Першим імпульсом до створення для себе «домівочки» у вигляді маски було бажання зникнути зі світу на візуальному рівні (бо тіло сховане під маскою), але при цьому мати змогу спостерігати за світом крізь прорізі-очі. Мені ніколи не була властива клаустрофобія; в дитинстві будував сховища з побутових предметів, ковдр, займав шафи і коморки, крупні ящики, тощо. У таких ізольованих просторах факт існування відчувається гостріше, адже не відволікають сенсорні подразники. Думаю, не є випадковістю те, що перший ескіз цього об’єкту був створений через декілька днів після першого досвіду розлучення, наближення якого я відчував і водночас до якого не був готовим. Свого роду це і є ініціація - з’явилася потреба перезібрати свою ідентичність, навчитися знову бути самотнім, щоб продовжувати існувати. За роки навчання на магістратурі і постійними думками про дипломну роботу я усвідомив свою слабкість в багатьох аспектах. Друг, згаданий у зіні сприймався як трикстер, який водночас і відволікав від навчання і допомогав подолати кризу ідентичності, розширити коло знайомих, спонукав розвиватися як художник.

На формальну складову проекту також вплинула зустріч у 2020 році із нині покійним скульптором-монументалістом Володимиром Володимировичем Мельниченком у його домі-музеї, де простежується мотив великої голови.

2. Розробка ідеї в ескізах

На формальному рівні дизайн великої голови є продовженням мого авторського шолому 2021-2022 років, хоча перші ескізи спиралися більше на образ лялькових голів аніме-фігурок, але технічно мені важко досягти такої симетричної, полірованої трактовки форм, а ідейно було дискомфортно сліпо рухатися у напрямку японської чи інтернет-культур. На другій сторінці розгороту із ескізом того ж дня були показані перші асоціації як цю «іграшку» можна використати. Коли я показував ці розробки керівнику майстерні Андрію Володимировичу Чебикіну, він відмітив приглушену різнобарвність поверхні, і хоча на ескізі ці плями скоріше були умовним позначенням світла проектору, ця пропозиція створити маску наближеною до текстур на папері мені імпонувала, на наступному ескізі на розгоротці альбому А3 я показав поверхню маски перламутровою, прагнув передати сірий через усі наявні в коробці олівців барви, бо це також асоціюється із життям. Хочу відмітити, що життя хоча і трактується зазвичай як благо, є водночас надзвичайно важливою складовою боді-горору, чогось монструозного, містичного– тем, які мені цікаво досліджувати. Я не встиг реалізувати левкасну поверхню з використанням широкої кольорової гами, так само як і не встиг отримати бажане оформлення інтер’єру маски. Тим не менш, розглядаю цей проект таким, який має свої стадії і відкритий для продовження – на щастя, доступність фотокамер дозволяє фіксувати стадії створення проекту, що було недоступно митцям минулого протягом більшої частини історії людства.

Третій ескіз на аркуші А3 вже мав на меті розробку способу експозиції маски таким чином, щоб глядачі могли зрозуміти, що об’єкт відкритий для взаємодій. Оскільки мені ближче категорії чуттєвого, емоційного у візуальному мистецтві, я мислив «сховище для людини у сховищі» у вигляді звареного з металевої арматури химерного каптура з довгими шипами, щоб передати кількість і інтенсивність подразників цього світу. Невдовзі після створення того ескізу, я дізнався про роботу Альберто Джакометті «Ніс» 1947 року, яка мала схожий за типом формат експозиції, але у вигляді рівної прямокутної конструкції. Тарас Олександрович Ковач, який на засіданні кафедри роздивлявся той ескіз і якому я розповів про дивний збіг із роботою Джакометті, підкреслив, що робота цього скульптора працює на контрасті довгого химерного носу, бугристої форми і мінімалістичної, сухої підставки. Якщо зробити емоційною і маску і її обрамлення, то вони будуть взаємознищуватися, що для мене виявилося відкриттям. Я не став перероблювати ескіз, але відчув, що хочу зробити інверсію, тобто будувати контраст на витягнутому симетричному шоломі аеродинамічної форми і хаотичному, штрихованому арматурними прутами силуету каптура.

3. Реалізація задуму

Як зазначалося вище, очікування від роботи не співпадають із її результатом внаслідок браку досвіду у сфері монументального мистецтва, скульптури і зварювання, навичок проектування і менеджменту часу. Вішак-каптур вийшов компромісом між ескізом і паралелепіпедом, адже останній простіше, швидше і дешевше зробити. Прохід у виставкову залу вужчий, ніж мої уявлення про довгі шипи в усі сторони. Маска дуже асиметрична і неполірована, також невчасним було відкриття за пару днів до перегляду те, що срібний акрил блищить на неполірованій пульпі, але втрачає ці властивості після полірування, перетворюючись на брудний, зеленуватий білий. Багато чим я розчарований. Тим не менш, це далеко не завжди означає, що ескізами я задоволений більше ніж кінцевим продуктом - більшість варіацій проекту на ескізах менше відповідають задуму ніж те, що зроблено у розмірі. Насправді створити яскравий образ у техніці легше, ніж проектувати його кресленнями або в уяві, навіть конструювати архітектонічні форми простіше, коли перед очима лежать матеріали та інструменти, а не лише стілус чи олівець. Матеріал «підказує» на що він здатний, а на що ні; руки ніби без участі голови виконують більшу частину роботи. В роботі із технікою є риси редімейду, адже не доводиться промальовувати вручну малюнок волокон дерева чи бульбашки шлаків і звареного металу. Мені зручно мислити через просторовий, кіноестетичний тип сприйняття, що проявляється і в тому що я завжди підтримую прагнення глядача тримати у руках твори, лишати слід у моїх блокнотах чи стінках маски, що є неможливим у музеях із високою відповідальністю за збереження колекції. Багато елементів не передбачалися першим задумам і були створенні за останні два місяці перед експозицією, не дивлячись на появу ідеї за рік до цього.

**ВИСНОВОК ДО ДРУГОЇ ЧАСТИНИ**

Автор продовжує відкривати для себе нові техніки і мови формального трактування, не досягає технічної обробки у задуманій формі, але водночас виконує основну поставлену задачу проекту. Кінцевий результат уявляє як недосяжну форму, не розуміє як завершуються твори, погано розраховує час і оцінює свої можливості, ідейна складова проекту для нього становить меншу цінність ніж отриманий під час роботи досвід.

**ВИСНОВКИ**

Авторська дипломна робота – інсталяція, яка працює із діалектикою усамітнення і гри, ескапізмом і кризою віри, підлітковим нігілізмом і пошуками витоків, комфортом і тривогою, а на формальному рівні із еклектикою матеріалів і технік, зіставленням дрібних і великих площ, диспропорційним навантаженням деталями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Король Д. О. «Фетишизація мертвої голови як вмістилища концентрованої позатілесної сутності» 2017