

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ
КАФЕДРА ЖИВОПИСУ І КОМПОЗИЦІЇ**

Кваліфікаційна магістерська робота

за темою:

**«АЛЕГОРИЧНІСТЬ ОБРАЗІВ У ДИПЛОМНІЙ РОБОТІ У. КУХАРУК
«ГРА ЗІ СМЕРТЮ»»**

Виконала: Студентка 6 курсу,
Галузь знань: 02 Культура і
мистецтво
Спеціальність 023
Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво,
реставрація
Кухарук Уляна Романівна

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент

Козак Тетяна Валентинівна

Керівник майстерні: професор, Цугорка Олександр
Петрович

Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ	5
1.1. Витоки та багатогранність образу гри в шахи у західноєвропейському мистецтві в історичному контексті.....	5
1.2. Гра у шахи як візуальна метафора конфронтації Людини і Смерті	8
Висновки до першого розділу.....	11
РОЗДІЛ 2. ЕТАПИ ВИКОНАННЯ ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ	12
2.1. Композиційне розміщення зображення на листі та передача характеру форми предметів і їх пропорцій.....	12
2.2. Конструктивний аналіз форми предметів і перспективна побудова зображення на площині та виявлення об'єму предметів засобами світлотіні.....	14
2.3. Концепт роботи «Гра зі Смертю»: синтез образів та символів....	14
Висновки до другого розділу.....	16
ВИСНОВКИ	17
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	18
ДОДАТКИ	19

ВСТУП

Візуальні паралелі між шахами та життям можна прослідкувати уже в XI столітті, коли гра набуває поширення в Західній Європі. Поряд із зображенням суто побутових сцен із іграми (наприклад, графічні ілюстрації із книги Якобуса де Цессоліса (1250-1322) чи пізніше – робота Караваджо «Гравці в шахи» (1610-ті), знаходимо чимало зразків, де сюжет гри набуває алегоричного змісту та має дидактичну мету. Одним із найвідоміших прикладів може слугувати фреска «Смерть, яка грає в шахи» (1480), що знаходиться в церкві Тебю (Швеція).

Актуальність теми. Виникнення інтересу до жанру «танок смерті» чи візуалізації смерті загалом у західноєвропейському мистецтві XIV століття почасти пов'язують із епідемією чуми та міжусобними війнами того часу. Нестабільність та тривожність у суспільстві породжена російсько-українською війною повертає сучасних митців до рефлексії над темами травматизації, витривалості; роздумів над загально філософськими питаннями життя і смерті тощо. Мистецький проєкт «Гра зі Смертю» звернений до метафоричного переосмислення гри в шахи. Паралелізм гри і реальності не новий за своєю суттю, проте поєднання образів у сучасних інтерпретаціях дає поштовх до розвитку цієї теми. Актуальність також підтверджується рядом нових досліджень, що присвячені візуалізації гри в шахи: до прикладу, книга «Шахи в мистецтві» (“Chess in Art”) Петера Х. Раабенштейна, праці С. Ефтімідіаса, А. Уберман та ін.

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні витоків образу шахової партії як алегорії гри зі смертю у візуальному мистецтві та створенні творчого проєкту «Гра зі Смертю». Мета також передбачає методичне послідовне виконання творчого проєкту.

Відповідно до мети визначено такі **завдання дослідження**:

1. Здійснити аналіз теоретичних засад досліджуваної проблеми.
2. Охарактеризувати композицію, розкрити сюжет та символіку образів у дипломному проєкті «Гра зі Смертю».
3. Створити творчий проєкт «Гра зі Смертю».

Об'єкт дослідження: гра в шахи як метафора у візуальному мистецтві.

Предмет дослідження: образність та символіка у дипломній роботі У. Кухарук «Гра зі Смертю»

Методологічну основу дослідження складає комплекс загально- та конкретнонаукових методів і підходів для вирішення поставлених завдань. При опрацюванні наукової літератури був використаний *ретроспективний аналіз*, що дало змогу окреслити загальний ступінь розробленості проблематики дослідження. *Компаративний метод* був використаний при порівнянні композицій та концепцій творів, у яких був використаний сюжет шахової гри Людини зі Смертю. *Метод моделювання* був використаний безпосередньо в практичній частині дослідження, під час створення твору «Гра зі Смертю». Наприклад, він застосований при розробці тональних та кольорових ескізів.

Новизна дослідження полягає у тому, що подальшого розвитку набуло переосмислення метафори гри в шахи, яка у проєкті інтерпретована зі зміною композиційного та концептуального акценту (замість змалювання сюжету, спроектований образ, що лише базується на метафорі гри).

Теоретичне і практичне значення роботи. Теоретичні аспекти даного дослідження можуть бути використані при написанні наукових праць, навчальних програм і проєктів з культурології, історії мистецтв, мистецтвознавства. Практичне значення полягає у використанні на курсах з історії мистецтв та мистецтвознавства.

Структура і обсяг роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел. Робота містить 10 додатків на 9 сторінках. Загальний обсяг

становить 30 сторінок, із них – 17 сторінок основного тексту. Список використаної літератури нараховує 8 найменувань, з них – 7 іноземною мовою.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1 Витоки та багатогранність образу гри в шахи у західноєвропейському мистецтві в історичному контексті

У західноєвропейській історіографії темі гри в шахи, як предмету в мистецтві присвячено ряд глибоких досліджень та статей. Серед них і такі, що охоплюють загальну проблематику відображення гри в живописі, кінематографі, літературі тощо, і такі, що присвячені окремим художнім творам. Оскільки об'єктом цього дослідження є гра як метафора у візуальному мистецтві, то на цьому етапі зосередимося на працях, що присвячені безпосередньо йому.

Найперше звернемо увагу на проєкт чеського художника, дослідника Петера Гереля Раабештейна, який зібрав в одній книзі «Chess in Art» («Гра в шахи») десятки зображень гри в шахи, що хронологічно охоплюють період з 1100 року до 1900. Ця книга, однак, є радше збіркою репродукцій, аніж всеохопним науковим дослідженням. Утім, у пролозі та статті на початку книги подані загальні ідеї та тенденції, які можна прослідкувати в той чи інший період. Отож цінність цієї збірки полягає саме в її ретроспективності; вона дає змогу поглянути на мотиви зображення шахів у різний час ніби звіддала, у більш загальних рисах, хоча й точних.

Дослідженню шахів, їхній трансформації та значенню присвятив фундаментальну працю британський історик Герольд Джеймс Рутвен Мюррей («Історія шахів»). Книга вперше видана у 1913 році, проте перевидання її у 2012 свідчить про її актуальність для подальшого вивчення гри в шахи та її репрезентації і сьогодні. Він прослідковує трансформацію

гри в історичному та географічному контекстах та найширших значеннях. У нашому дослідженні особливу увагу звертаємо на розділи, присвячені шахам у Середні віки в західній Європі, адже саме в цей час у європейському суспільстві зародилося бачення гри саме метафоричному сенсі. Зокрема, про це свідчить характер європейських візуальних джерел того часу. Г. Дж. Р. Мюррей у IX розділі книги розглядає алегорії, що базуються на грі в шахи («Історія шахів» навіть містить зображення гравюри «Смерть ставить мат Королю» (друга половина XV ст.), однак відповідно до найменування цього розділу («Шахи у Середньовічній літературі») він більше базується на писемних джерелах, а не візуальних.

У статті «Symbolism in Medieval Chess», що опублікована у збірнику The Colorado Historian Кімберлі Сміт, розглянуто ставлення середньовічного суспільства до самої гри в шахи. Посилаючись на Олівію Ремі Констабле, автор завважує на тому, що *«шахи зіткнулися із церковним запереченням із самого початку, і багато духовних установ заборонили шахи в своїх приміщеннях»¹*, проте гра все одно була популярною серед духовенства, що могло свідчити про не лише про розважальну, але й символічну складову. К. Сміт завважує також на тому, що шахи постають моделлю політичного устрою та стратифікації суспільства, адже це зчитується у самих гральних фігурах. Домініканський монах Якобус де Цессоліс наприкінці XIII століття написав «Книгу шахів», у якій вперше поділив фігури на «шляхетні» і «звичайні». При цьому, пішкам він приписував звичайні професії на кшталт фермерів, лікарів, торговців тощо. Таким чином, із самого початку поширення гри у Європі, вона стала моделлю тогочасного суспільства.

Принагідно, маємо звернути увагу на вплив гри на сприйняття людини: до прикладу, дослідниця психології мистецтва В. Жовтянська у статті «Мистецтво гри і гра у мистецтві» твердить, що *«...гра містить передумови для формування свідомості»²*, що певною мірою корелюється із описаним

¹ Smith, K. 2012. *Symbolism in Medieval Chess. The Colorado Historian*. p. 3

вище сприйняттям гри в шахи у середньовічному суспільстві як моделі тогочасної реальності.

Повертаючись до статті К. Сміт, бачимо фокус уваги на різниці у сприйнятті гри в шахи та гри в кості, яка також була досить поширеною в Середні віки: гравців у шахи зазвичай зображали у багато декорованому оточенні, у той час як гравців у кості – із випивкою у таверні³. Отож шахи асоціювалися скоріше із придворною грою, для якої необхідно було мати витримку та мудрість.

Разом із тим, гра в шахи стає метафоричним відображенням війни, і французький середньовічний історик Жан де Жуанвіль у своїй хроніці про короля Людовіка IX описував *«солдатів, що посуваються як фігури у грі в шахи»*⁴. У середньовічному мистецтві гра постає атрибутом Смерті, для якої вона – гра з людським життєвим вибором, тож образ набуває ще й повчального чи дидактичного характеру.

Кіпрський дослідник Стефанос Ефтіміадіс у статті «A Game of Dice and a Game of Chess: a Byzantine vs. Scandinavian Allegory» фокусує увагу на різниці у сприйнятті та метафоричному мисленні двох світів: візантійського та скандинавського. Зокрема, він використовує у своїх доводах і візуальні, і текстові джерела пов'язані з іграми в кості та шахи, та завважує, що *«у східному світі» пізньої античності кості, як символ випадковості можуть домінувати на майбутнім...у світі Скандинавії XIV століття помітне прагнення до раціонального знання...»*⁵.

Збірник праць «Шахи у Середні віки та Ранньомодерну добу» під редакторством Деніела Суллівана також містить розділ присвячений алегоричності гри в шахи. Зокрема у статті Д. Суллівана проаналізовано

² Жовтянська, В. 2010. Мистецтво гри і гра в мистецтві. Сучасні проблеми художньої освіти в Україні: зб. наук. праць ІПСМ НАМ України, 6, с. 69

³ Smith, K. 2012. Symbolism in Medieval Chess. *The Colorado Historian*. p. 4

⁴ *Ibid.* p. 5

⁵ Efthymiadis, S. 2011. A Game of Dice and a Game of Chess: a Byzantine vs. Scandinavian Allegory. *Studies in Honour of Jan Olof Rozenqvist, Uppsala*, p. 171

зв'язок між зміною самої правил самої гри та метафоричних паралелей, які їй приписували.

Дослідник та художник Ніколас Сфікас у своїй роботі також розглядав трансформацію образу шахів у візуальному мистецтві в історичному контексті. Серед численних прикладів, особливо цікаві його завваги щодо захоплення Марселя Дюшана грою в шахи, який *«підніс гру до мистецтва та наблизив митців до шахів»*⁶. Гра проникла і у живопис Дюшана (наприклад, «Портрет гравців у шахи», 1911), і у життя: він збирав друзів та знайомих на «живу гру», у якій люди переодягалися в костюми шахових фігур, вирізав власноруч фігури, перетворював гру на перформанс, граючи з оголеною Своєю Бабицею тощо.

Вищезгадані праці та їхні автори – це далеко не вичерпний список літератури, присвяченої проблемі інтерпретації шахової партії у мистецтві, однак у контексті моєї роботи обрані дослідження дають досить глибоке розуміння теми. Як бачимо, алегоричність образу гри у шахи, що бере свій початок у середньовічній Європі і оприявнюється у тогочасному мистецтві продовжує своє існування та трансформацію у наступні століття та у творах сучасних художників.

1.2. Гра у шахи як візуальна метафора конфронтації Людини і Смерті

Загалом можна розділити зображення гри в шахи на такі типи за змістом: побутові (такі, що ілюструють дозвілля), навчальні (такі, що демонструють правила гри) та метафоричні або дидактичні (гра набуває

⁶ *Sphicas, N. 2008. Paintings with Chess as their subject from the fifteenth to the twentieth century.*

Режимдоступу

[:https://www.academia.edu/10123393/Paintings_with_Chess_as_their_subject_from_the_fifteenth_to_the_twentieth_century](https://www.academia.edu/10123393/Paintings_with_Chess_as_their_subject_from_the_fifteenth_to_the_twentieth_century) Дата звернення: 20.11.2024

алегоричного змісту). У контексті цієї роботи нас цікавить останній тип зображення, тож саме про це мова піде в підрозділі.

Метафоричне осмислення гри в шахи у західноєвропейському візуальному мистецтві з'явилося ще в XI столітті разом із появою на цих теренах самої гри та літератури, що присвячена їй. До прикладу, мініатюра із зображенням облоги Шайзару (1138) з книги Віліама. Зображення умовно поділене на дві частини: на одній двоє лідерів грають у шахи, поряд з ними – зацікавлені особи; на другій – військо намагається вдертися до Шайзару, а лучники чинять їм опір. Ці дії відбуваються паралельно, отож можна інтерпретувати шахову дошку і саму гру, як метафору реального поля битви.

Одним із прикладів може слугувати фреска «Смерть, яка грає в шахи» (1480), що знаходиться в церкві Тебю (Швеція) та написана Альбертом Піктором. На фресці бачимо дошку нестандартного розміру (не 8 на 8 клітинок, а 6 на 5), за якою сидять дві фігури – Смерть та Чоловік. Смерть тягнеться рукою до шахматного поля, зараз її хід, тому Чоловік, хвилюючись, прикладає одну руку до грудей. Імовірно, це послання для глядача – пам'ятати про свої дії за життя, адже після поєдинку зі Смертю доведеться за них відповідати.

Фреска стала натхненням для фільму «Сьома печатка» (1957) шведського режисера Інгмара Бергмана. Головний герой, що повернувся з хрестового походу зустрічає людину в чорному, Смерть, що приходить по його душу. Щоб виграти час та зрозуміти сенс життя, він кидає їй виклик – партію в шахи.

Гравюра «Смерть ставить мат Королю» (друга половина XV ст.) збережена у чотирьох відомих копіях: кольоровий екземпляр у Державних музеях Берліна; чорно-білий варіант (без написів) художньому музеї Базеля; дещо «урізана» версія (без нижнього текстового фрагмента) у Луврі, Париж; ідентична попередній – у музеї Альбертіна, Відень (*Додаток 1*).

Багатофігурна композиція залишається ідентичною у всіх зазначених варіантах, різниця лише у відсутності текстового супроводу на трьох із них.

У центрі композиції – людина з крилами, яку однак, не можна однозначно ідентифікувати. З одного боку, припускаємо, що тут зображений Хронос або ж Час, адже присутні типові для його образу атрибути: крила, пісочний годинник, невеличкий круглий циферблат на правому крилі. Водночас, подібну візуальну форму знаходимо у відображенні алегорій Марнославства: до прикладу, картина Антоніо де Переді (1632-1636), де в головній ролі постає жінка з крилами в оточенні черепів, годинника, зброї та інших атрибутів жанру ванітас. Утім, зважаючи на хронологію, тут скоріше образ Марнославства вбирає в себе риси Часу, аніж навпаки.

Шахова дошка ділить зображення на дві сторони: Король у пошесті своїх придворних та Смерть в оточенні духівництва. Представники різних верств демонструють глядачеві соціальну ієрархію середньовічного суспільства. Такий розподіл характерний для зображень популярного у Середньовіччі сюжету «Танок смерті». Одна з його провідних ідей – перед смертю всі рівні, незалежно від соціального статусу при житті.

Коли йдеться про настільну гру як метафору боротьби зі смертю слід побіжно згадати і про гру в кості, адже у них схожий загальний концепт. В описі життя Симеона Леонтій Неапольський згадує історію, коли хворий чоловік побачив сон, у якому він грає в кості з ефіопом. Останній – уособлює Смерть, а Симеон допомагає виграти хворому за обіцянку не здійснювати більше гріх. Гра в кості була популярною як у вищих так і нижчих верствах суспільства та асоціювалася з долею. У своєму дослідженні алегорії гри у шахи та кості Стефанос Ефтиміадіс зауважує, що на відміну від Візантії на християнському Заході зображення людини, яка грає зі смертю в настільну гру мало асоціюватися саме з шахами, а не костями, тобто *«не грою в удачу,*

але в обдумування та стратегію».⁷ Певну роль у цьому зіграв Якоб де Чессоліс, італійський чернець, який у праці «*Liber de moribus hominum et officiis nobelium ac popularium super ludo scacchorum*» використовував гру в шахи, як метафору для соціальних та моральних настанов.

Проте лейтмотив гри в шахи та його алегоричність мали часто дидактичну мету, а не моральну. Страх перед скінченністю земного життя, розділенням тіла та душі, у Середні віки породили новий погляд на гру в шахи – як алегорію смерті або застереження про її невідворотність. Сюжет гри використано для візуалізації партії Людини зі Смертю, яку вони розігрують допоки друга не переможе.

Висновки до першого розділу

Отже, коли йдеться про настільну гру як метафору боротьби зі смертю слід побіжно згадати і про гру в кості, адже у них схожий загальний концепт. В описі життя Симеона Леонтій Неапольський згадує історію, коли хворий чоловік побачив сон, у якому він грає в кості з ефіопом. Останній – уособлює Смерть, а Симеон допомагає виграти хворому за обіцянку не здійснювати більше гріх. Гра в кості була популярною як у вищих так і нижчих верствах суспільства та асоціювалася з долею. У своєму дослідженні алегорії гри у шахи та кості Стефанос Ефтиміадіс зауважує, що на відміну від Візантії на християнському Заході зображення людини, яка грає зі смертю в настільну гру мало асоціюватися саме з шахами, а не костями, тобто «не грою в удачу, але в обдумування та стратегію». Певну роль у цьому зіграв Якоб де Чессоліс, італійський чернець, який у праці «*Liber de moribus hominum et officiis nobelium ac popularium super ludo scacchorum*» використовував гру в шахи, як метафору для соціальних та моральних настанов.

⁷ *Efthymiadis, S. 2011. A Game of Dice and a Game of Chess: a Byzantine vs. Scandinavian Allegory. Studies in Honour of Jan Olof Rozenqvist, Uppsala, p. 169*

РОЗДІЛ 2

ЕТАПИ ВИКОНАННЯ ТВОРЧОГО ПРОЕКТУ

2.1 Композиційне розміщення зображення на полотні та передача характеру форми предметів і їх пропорцій

Дипломна робота «Гра зі смертю» складається з трьох полотен: центральна частина – формат 120х200 см, бокові – 50х200 см. На центральному фрагменті зображено дві оголені жіночі фігури в оточенні химерного напівміфічного середовища та символів, які ми проаналізуємо далі. Бокові частини заповнені тінями-образами древніх скам'янілостей, які, однак, через масштабування візуально на межі реального та абстрактного.

Найперше, слід звернути увагу на етапність виконання роботи та технічні особливості. Робота розпочалася з композиційних пошуків олівцем на папері. Первісно була лише центральна частина: одна жіноча фігура знаходиться досить далеко від глядача, неначе ховаючись за всохлим деревом (*Додаток 2*). На передньому плані – композиція з трьох стилізованих метеликів. Це був матеріал від якого я відштовхувалася, прислухаючись до коментарів та порад свого керівника Майстерні монументального та храмового живопису імені М. Стороженка Олександра Цугорки. Надалі було рішення збільшити жіночу фігуру та розширити композицію додатковими бічними фрагментами, щоб утворився триптих (*Додаток 3*). У процесі розробки ескіза, трансформувалася і сама ідея

роботи: від узагальненого «про циклічність Життя і Смерті» до більш конкретного «гра в шахи як метафора гри зі Смертю».

Коли формат уже був визначений, залишалися ще проблеми з композиційним розміщенням фігур та інших елементів на центральному полотні. У результаті тривалих пошуків я дійшла до фінального варіанту композиції: на найбільшому полотні розміщені дві фігури, що опираються на старе дерево, яке росте зі сферичної форми. Унизу залишилися три метелики; також були додані шахові дошки, які створюють додаткову текстуру, і водночас підкреслюють концепцію роботи. Бокові частини поділені на дві частини кожна: одна світла і плоска пляма, інша – заповнена формами стилізованих скам'янілостей (фосилій). З одного боку, фігури статичні, проте загальні елементи на кожній частині триптиху складають досить динамічну композицію.

Завершивши роботу над ескізами, готую полотна для початку роботи. Спочатку замішую середній тон для підкладу акриловими фарбами та покриваю полотна в декілька шарів (*Додаток 4*). Після повного висихання переносу контури форм через проектор. Далі – уточнюю рисунок уже безпосередньо на полотні, детальніше промальовую кисті, стопи, обличчя та інші дрібніші елементи (*Додаток 5*). Наступний етап: замішую колір тіні (уже олійними фарбами) та пропрацьовую акуратно усі частини. Деякі фрагменти заливаю повністю (наприклад, тінь дерева, що слугує тлом для фігур), а інші обробляю лише по краю (тіньову частину), залишаючи місце для тональних розтяжок. Далі замішую кольори для світлових частин у роботі; тонким шаром покриваю світла та напівтони, де це потрібно (*Додатки 6, 7*). На цьому етапі уже закладені усі основні кольорові та тональні плями. Попереду лише обробка форм, деталізація, згладжування вібрацій у тінях шляхом підмивання попередніх шарів та лесування поверх. Робота написана в декілька тонких шарів. Одними із важливих завдань було збереження «прозорості» живопису та створення м'яких вальорів.

Кольорова гама дипломної роботи досить стримана: переважають теплі сіро-зелені, кремові відтінки, а подекуди їх збалансовують прохолодні сіро-блакитні. Однак де-не-де можна помітити і кольорові акценти: наприклад, стилізовані метелики містять ніжно-салатові фрагменти. Загалом гама близька до грізали, за винятком деяких кольорових вкраплень. Зеленово-золотисті та тепло-сірі відтінки переважають і створюють враження старої фотокартки. Така гама почасти теж є заграванням з історією, старовизною речей (Додатки 8,9).

2.2 Конструктивний аналіз форми предметів і перспективна побудова зображення на площині та виявлення об'єму предметів засобами світлотіні

Композиція, що описана вище, побудована на контрасті плаского світлого (наприклад, «білі» частини бокових полотен триптиха) та наповненого мерехтливого в тіні та напівтіні.

Об'єм предметів та фігур змодельовано завдяки м'яким переходам від світла до тіні. Певну роль у виразності роботи грає і різниця в обробці: до прикладу, тіла фігур написані дуже м'яко, плавними розтушовками, а кора на дереві чи уроборос – різкіше, подекуди вираженими мазками, а не розтушовкою. Так само клітинки на шахових дошках написані жорстко в деяких місцях, що підкреслює сам характер цього предмету; водночас переходи на крильцях метеликів оброблені м'якими вальорами.

Перспектива на центральній частині утворена завдяки умовному другому плану, на якому можна помітити овальну форму – озеро. Також напівсферична форма, на якій розміщені фігури створює враження, ніби стояча фігура здіймається над усім іншим.

2.3 Концепт роботи «Гра зі Смертю»: синтез образів та символів

На центральній частині розгортається головний сюжет: дві фігури на тлі темної тіні, що плавно перетікає в фактуру кори старого дерева. Оголені фігури з одного боку символізують природну вразливість та крихкість людини, причому ідеться і про фізичну оболонку, і про внутрішній стан. Саме неприкритість підкреслює незахищеність людини в умовах, коли стабільність втрачена. З іншого боку – образ оголеної жіночої фігури, що здіймається над рештою композиційних елементів у Середньовічній та бароковій європейській іконографії часто постає алегорією Правди або Істини. У даному випадку таке прочитання також можливе і фокусує увагу на тому, що з часом Істина оприявниться незалежно від того, як її намагалися приховати.

Вони розташовані на півсфері, обплутаній корінням всохлого дерева. На цьому шматочку землі нічого живого не росте – посилення на образ «випаленої землі».

Біля ніг фігур ми бачимо трьох стилізованих **метеликів**: у їхніх обличчях присутні антропоморфні ознаки. Усі вони – у смертельному сні. Метелик постає символом душі. Водночас він вказує на метаморфозу – здатність до трансформації та переходу з одного стану до іншого.

Трохи вище бачимо фрагменти **трьох шахових дошок**. Первісно мала бути лише одна, проте на етапі розробки ескізів було прийнято рішення зробити три. Найперше до цього підштовхувало композиційне рішення, але пізніше, коли я розширювала концепцію (насамперед для себе самої) шахові дошки видалися символічним втіленням зіграних шахових партій. Окрім того, це корелюється із кількістю метеликів: тобто, три зіграні партії – три загублені душі.

Ще один зооморфний образ – змія, що кусає себе за хвіст або ж **уроборос**. Це досить поширений символ циклічності життя та смерті, знак постійного повернення. Відтак образ смерті тут не намальований буквально,

а об'єднує усі елементи композиції, звязуючи їх і промовляючи про її невідворотність.

Ліва бокова частина містить декілька образів, зібраних у пів параболичну форму. Крізь сплетіння світла і тіней проявляється голова коня – одна із шахових фігур. Нижче – фрагменти тіней, що імітують древні скам'янілості. У самому низу розміщена ще одна форма, що також відноситься до древніх істот, що збереглися лише у камені. Скам'янілості – це сліди історії, перебираючи які, людина розкриває Істину. Ідейно це повертає знову до фігур у центрі і замикає коло.

Права частина за змістом повторює ліву, однак не композиційно. Тут заповнена параболична форма перевернута: голова коня уже не умовно біла, а чорна. І загалом права частина триптиха темніша у порівнянні з правою. Це підкреслює протиставлення однієї сторони до іншої, подібно до гравців у шахи. Тут також проглядаюся текстури викопних рештків.

Висновки до другого розділу

Отже, триптих «Гра зі Смертю» наповнений образами, що об'єднані в єдину композиційну систему. Концептуальне наповнення спрямовує глядача до ідеї про циклічність Життя та Смерті, взаємозв'язку історії та сьогодення; наштовхує на думку про виваженість життєвих кроків і втворює вислову «memento mori». Технічно робота написана у техніці багат шарового олійного живопису у стриманій зелено-сірій, золотавій гамі.

ВИСНОВКИ

Отже, у теоретичній частині роботи було проаналізовано частину досліджень, що присвячені творенню метафори гри у шахи, її трансформації та багатогранності. Образ шахової партії у західноєвропейському візуальному мистецтві бере свій початок у Середні віки, коли гра набуває поширення у цьому регіоні. Паралелізм між грою в шахи та життям закріпив у суспільній свідомості думку про фатальність життєвих кроків і надав їй об'ємного метафоричного змісту. Зокрема вона постає і алегорією війни, і образом соціальної диференціації, і атрибутом Смерті тощо.

Практичним результатом дослідження став триптих «Гра зі Смертю» - твір, у якому за основу взята партія у шахи як метафора гри зі Смертю. Однак на відміну від класичних персоніфікованих Смерті, Людини чи Суспільства, Часу та ін., у роботі використано сукупність символів та образів, що об'єднані у єдину композиційну та концептуальну систему. Ідея твору полягає у спрямуванні глядача до осмислення циклічності життєвих процесів, темпоральності, тяглості історичного процесу та його взаємозв'язку із

сьогоденням; нашо́вхує на думку життєвий вибір людини та апелює до крилатої фрази «memento mori».

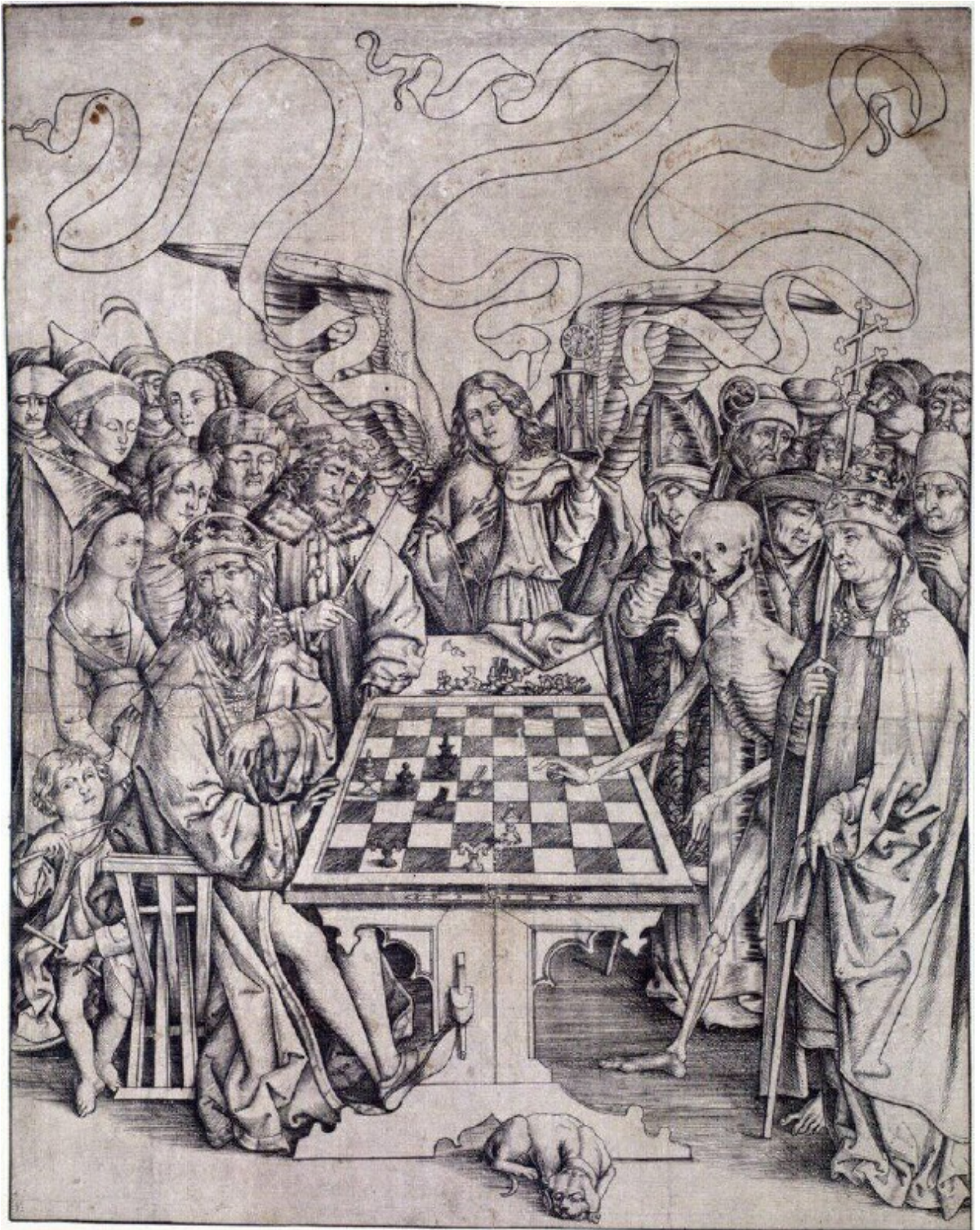
Список використаної літератури:

1. Efthymiadis, S. 2011. A Game of Dice and a Game of Chess: a Byzantine vs. Scandinavian Allegory. *Studies in Honour of Jan Olof Rozenqvist*, Uppsala, pp. 163-169.
2. Murrey, H. J. R., 2012. A History of Chess. The Original 1913 Edition. Skyhorse Publishing, 912 p.
3. O'Sullivan, D. E.. 2012. Changing the Rules in and of Medieval Chess Allegories. *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age. A Fundamental Thought Paradigm of the Premodern World*. Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, Berlin/Boston, pp. 199-221.
4. Raabenstein, P. H. 2020. Chess in Art. History of chess in paintings 1100-1900. *HereLove*, 320 p.
5. Smith, K. 2012. Symbolism in Medieval Chess. *The Colorado Historian*. pp. 1-9
6. Sphicas, N. 2008. Paintings with Chess as their subject from the fifteenth to the twentieth century. Режим доступу: https://www.academia.edu/10123393/Paintings_with_Chess_as_their_subject_from_the_fifteenth_to_the_twentieth_century Дата звернення: 20.11.2024

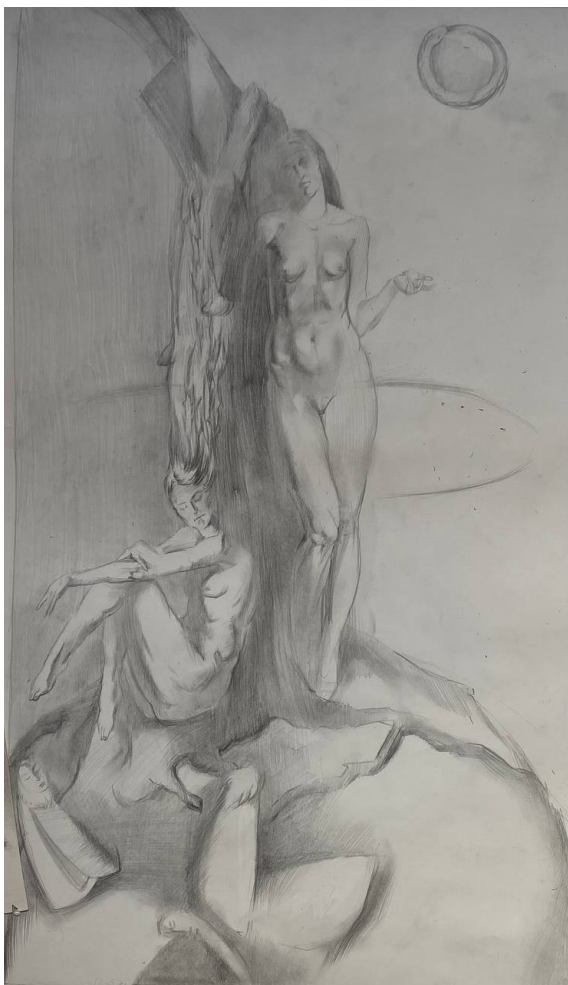
7. Uberman, A. 2016. Death in metaphorical language. *Lege artis. Language yesterday, today, tomorrow*. The Journal of University of SS Cyril and Methodius in Trnava, vol. I (2), pp. 171-211.

8. Жовтянська, В. 2010. Мистецтво гри і гра в мистецтві. *Сучасні проблеми художньої освіти в Україні: зб. наук. праць ІПСМ НАМ України*, 6, с. 59-70.

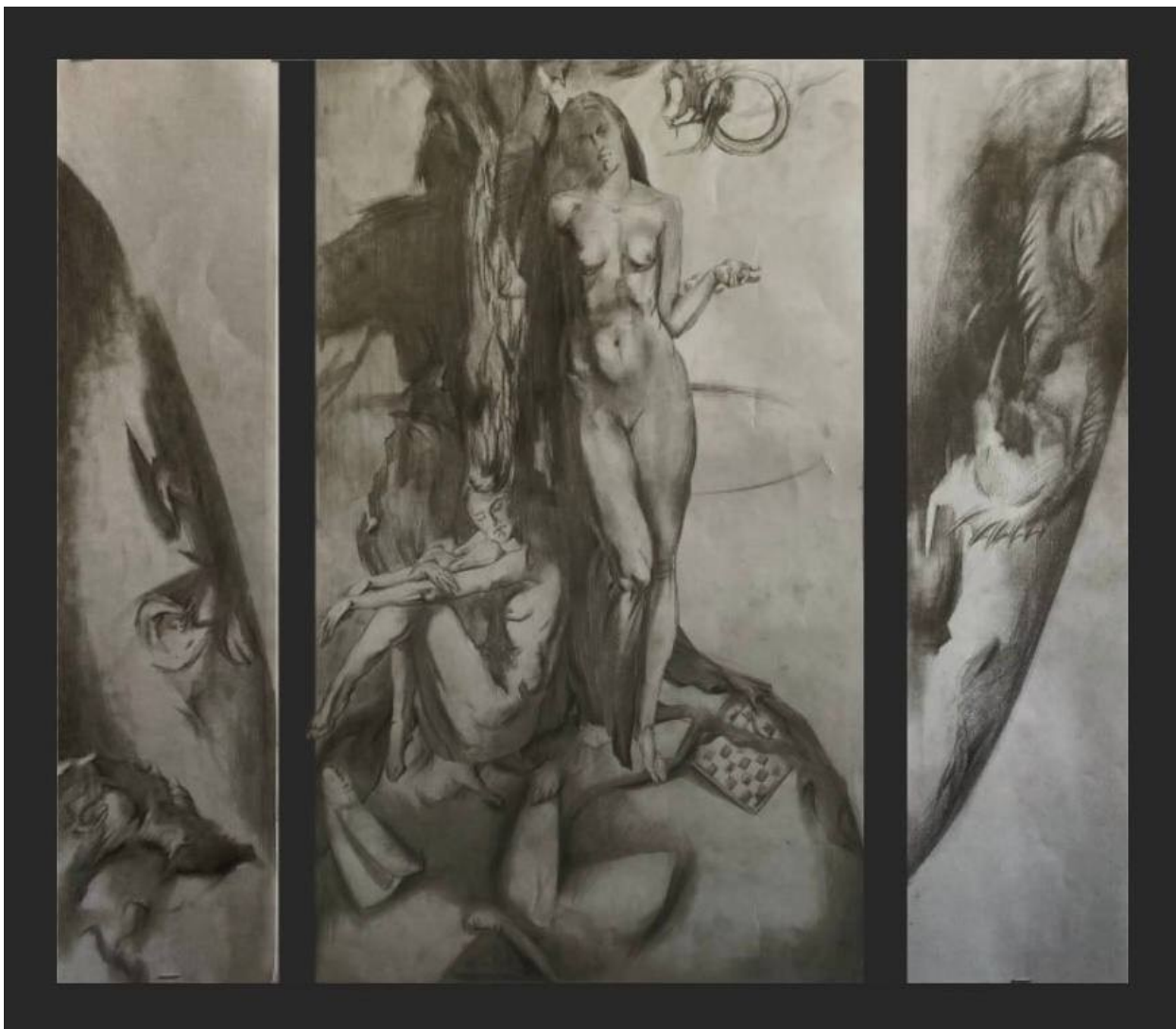
ДОДАТКИ



Додаток 1. Гравюра «Смерть ставить мат Королю» (друга половина XV ст.), музей Альбертіна, Відень, Австрія



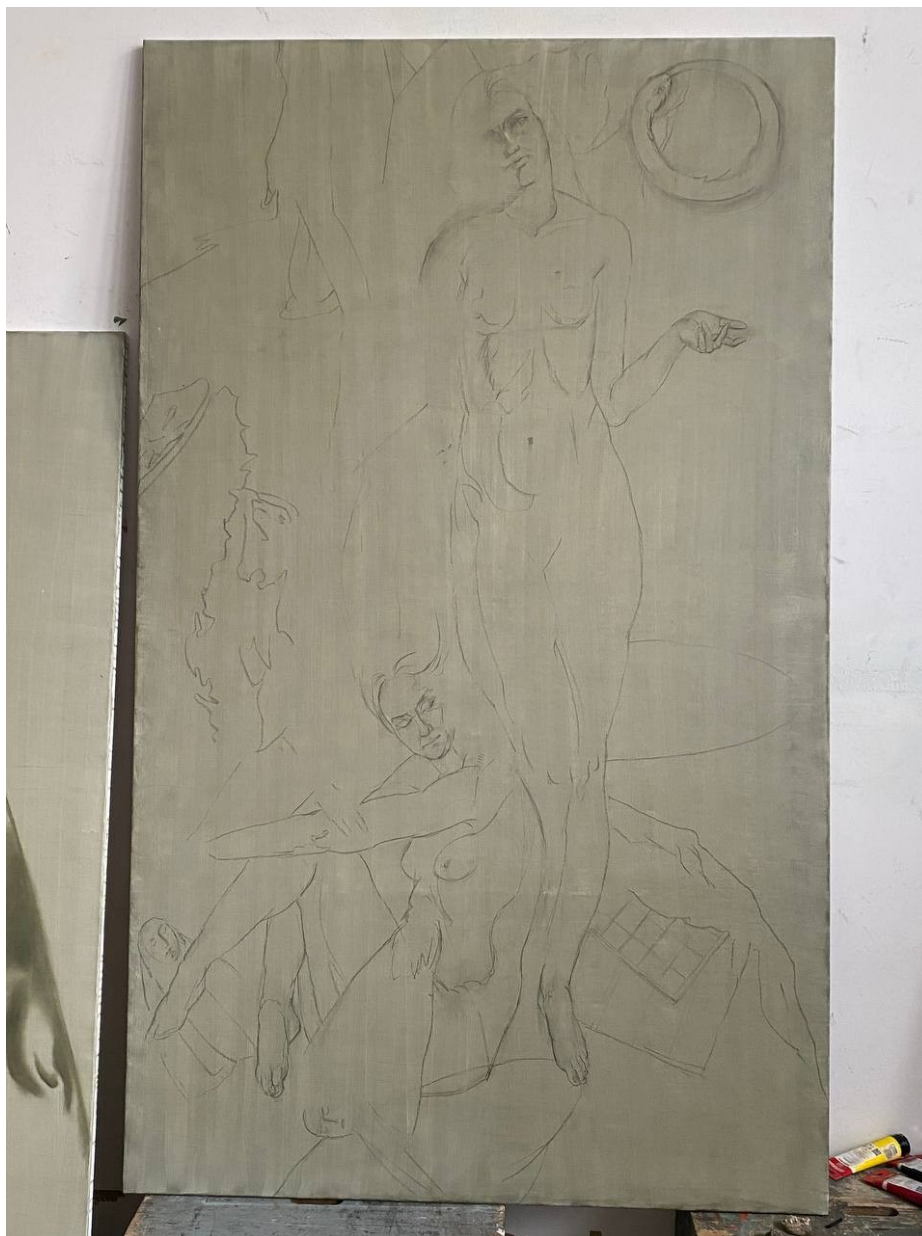
Додаток 2. Ескізи



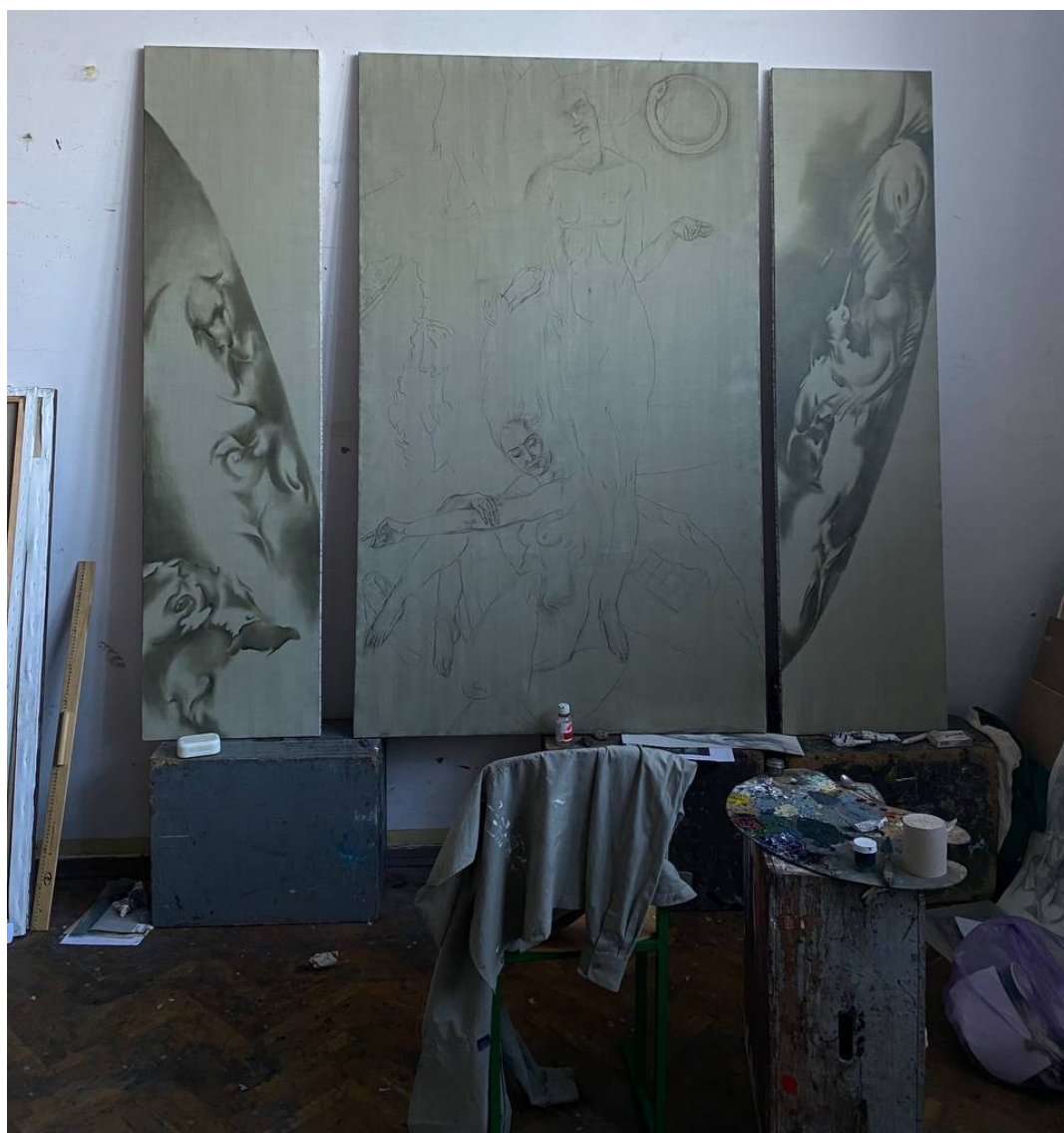
Додаток 3. Фінальний тональний ескіз



Додаток 4. Тонування полотна



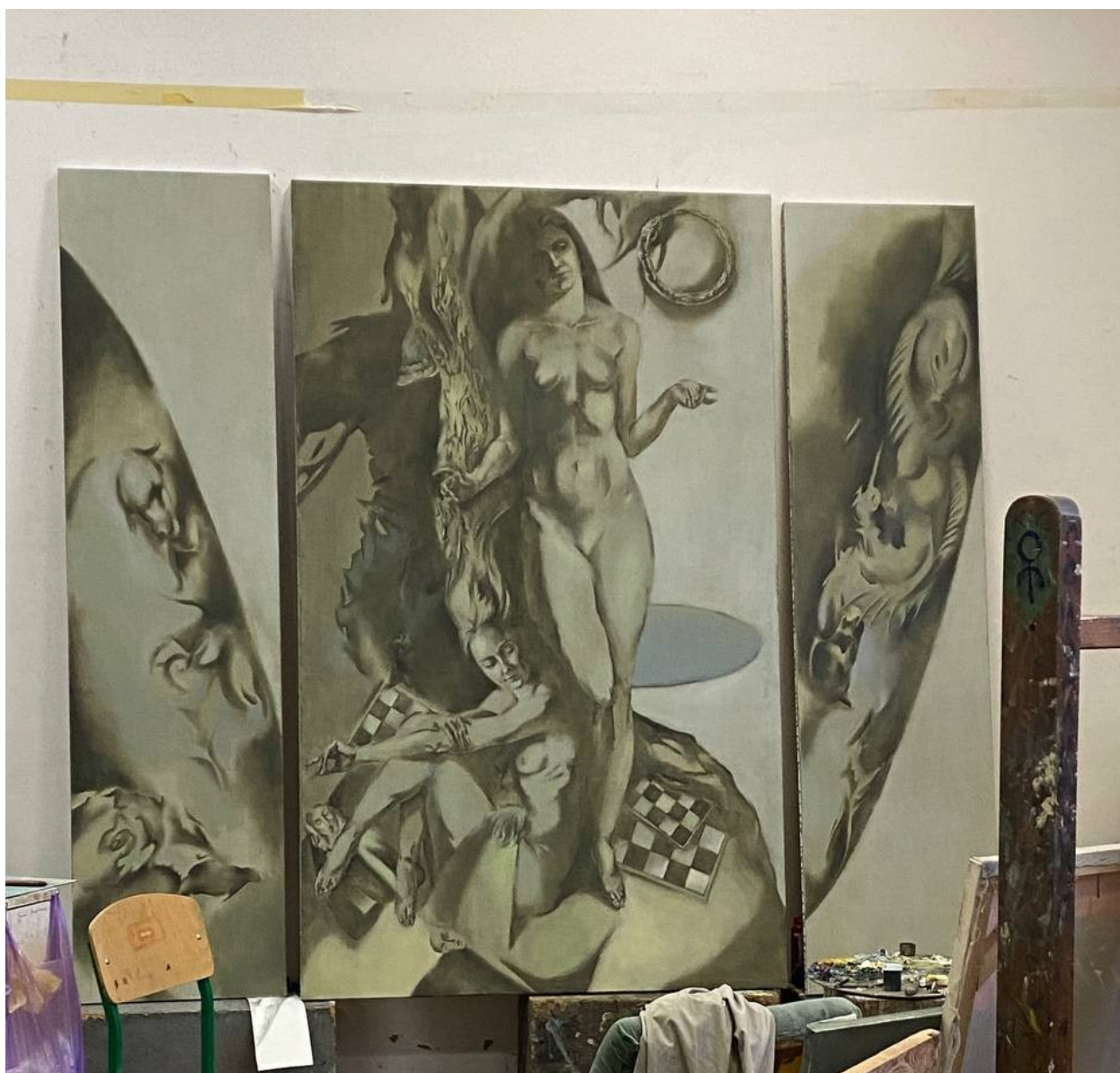
Додаток 5. Перенесення ескізу на полотно



Додаток 6. Обробка тіней та півтонів



Додаток 7. Фрагменти бокових частин в процесі



Додаток 8. Робота на етапі обробки форми



Додаток 9. У процесі роботи над дипломним проєктом «Гра зі Смертю»

Теза