

### **Візуальне наповнення рисунка.**

В тезах розглядається позиція щодо ролі графічних засобів, (як будівельних елементів зображення і основних носіїв його візуального наповнення і впливу) в трьох можливих напрямках розвитку рисунка – реалістичному, умовно-предметному та абстрактному і наголошується, що відштовхуючись від цього повинен будуватися сучасний процес опанування образотворчою мовою рисунка.

Ключові слова: рисунок, реалістичне зображення, графічні засоби, образотворча мова, візуальне звучання засобів, лінія, штрих.

Графічні засоби рисунка або образотворча мова це будівельні елементи зображення, що мають формальний, образотворчий та емоційний зміст. Саме їх художник конкретно наносить на папір, саме ними будується зображення, саме вони звучать в рисунку і сприймаються глядачем. Вони є візуальним звуком рисунка, основним елементом його візуального впливу.

Як самостійний художній твір рисунок може розвиватися в трьох напрямках. Перший - рисунок може прагнути до точної і достовірної передачі навколишнього світу і віддзеркаленні його в зображенні. Другий - рисунок може, зберігаючи наочність змісту знаходити йому своєрідну образотворчу форму, що найбільш точно виражає мету і ідею роботи. Такий рисунок може ігнорувати будь-які властиві реальній дійсності якості. Третє - рисунок позбавляється предметно-сміслового змісту, тобто не є більше віддзеркаленням дійсності.

В залежності від цього образотворчі засоби і їх візуальна роль в рисунку може різнитися. В першому випадку, тобто реалістичному зображенні, засоби підпорядковуються задачі адекватної реалістичної передачі властивостей навколишнього світу, що сприймаються оком на площину аркуша. Лінія робить контур, вигинається пластикою складки або локону волосся, несеться в глибину аркуша народжуючи простір, штрихи створюють

тон поступово плекаючи його зміни, вони вкладаються і рухаються в певному напрямку виявляючи форму і об'єм, або неймовірно сплітаються фактурою, що несе в зображення матеріальність.

У реалістичному рисунку художник, природно, вивчає, пізнає природу, однак для цього пізнання йому не потрібен рисунок, йому потрібно, використовуючи засоби надані рисунком, зобразити те, що він дослідив, і можливо, як вищій рівень пізнання, закріпити, матеріалізувати рисунком. Тому його робота - це постійний пошук як зобразити, як передати бачене. Як з ліній, штрихів, плям створити, виплести, виліпити природу, як втілити її в ці засоби.

Візуальна роль засобів в реалістичному рисунку це створити візуальний ефект, що і буде звучати в рисунку, звучати як зрозуміле зображення. Звучання засобів підпорядковане звучанню властивостей наочної реальності – простору, об'єму, матеріальності, яке засоби створили і яке через них існує в реальності рисунка.

В другому випадку – умовно-предметному рисунку (живописний, площинний - у Н. Радлова, композиційний - у А. Бруні, художній - у П. Павлінова) образотворчі засоби можуть стишувати свій візуальний голос підпорядковуючись задачі митця, а можуть навпаки бути підказкою або провідником, ідеєю і шляхом стилізації, образного рішення або художньої форми або емоційного наповнення, тощо. При цьому сама образотворча форма або ідея, що є втіленням мови стає домінуючою по відношенню до наочного змісту. Таким чином візуальний звук засобів може бути різним в залежності від мети і прагнення художника, керований його волею.

Третій напрямок, що презентує абстрактний (безпредметний, формальний) рисунок має засіб, його красу, декоративність, емоцію, його особистий візуальний звук основним сенсом твору і візуальності зображення. В такому зображенні звучання засобів не підпорядковане диктату реальності і навіть диктату творця, це скоріше співпраця, де художник підбирає, очищує, посилює звук, сплітає візуальною гармонію В такому рисунку

засоби живуть власним життям, підпорядкованого красі, насиченості та виразності власного змісту, дозволяючи рисунку безпосередньо говорити своєю власною мовою і непідвладному обмеженням реальності.

Виходячи з цього повинен будуватися сучасний процес опанування образотворчою мовою рисунка і його наповнення.