

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«МОСКОВСКАЯ ЦЕНТРАЛЬНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА  
ПРИ РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ ХУДОЖЕСТВ»

# Анималистика в скульптуре от древности до наших дней

Учебно-наглядное пособие

Авторы: Лепешов В.В., Стогова М.Л., Титова Т.А., Фертман Е.С., Щербакова Е.О.



УДК 730(075)  
ББК 85.137я7

Анималистика в скульптуре от древности до наших дней:  
Учебно-наглядное пособие/ Сост.: Лепешов В.В., Стогова М.Л., Титова  
Т.А., Фертман Е.С., Щербакова Е.О. – М: МЦХШ при РАХ, 2024. – 100 с.

Учебно-наглядное пособие содержит материалы для проведения бесед по истории скульптурной анималистики и практический занятий. В первой части обозначены основные характеристики и направления развития мировой и отечественной анималистики, а также краткий обзор творчества современных скульпторов - выпускников Московской центральной художественной школы при Российской Академии художеств (МЦХШ при РАХ). Во второй части даны методические рекомендации по организации основных этапов работы над скульптурным изображением животных, представлены работы учеников школы по разделам учебных программ по скульптуре и скульптурной композиции.

Учебно-наглядное пособие предназначено для преподавателей и обучающихся МЦХШ при РАХ, профессиональных образовательных учреждений, слушателей курсов повышения квалификации по программе «Скульптура» и всех, занимающихся теоретическим изучением и практической деятельностью в области скульптурной анималистики.

В пособии использованы материалы и фотографии МЦХШ при РАХ и открытых источников сети интернет.

Скульптура как академическая дисциплина имеет сложный многосоставной характер: она включает в себя разные по направленности задания, связанные с технологией материала, построением формы, освоением пластического языка и пространства.

В процессе обучения будущих скульпторов большое внимание уделяется изучению приемов изображения представителей животного мира: мифологических персонажей и живых выразительных образов, проникнутых остротой восприятия и передачей характеристики. Для создания убедительной композиции с животными им приходится опираться на собственные наблюдения, а также знания художественного наследия в области анималистического жанра.

Настоящее учебное пособие адресовано обучающимся и преподавателям отделения скульптуры Московской центральной художественной школы при Российской Академии художеств, включает краткий исторический обзор развития жанра анималистики, галерею работ известных художников - выпускников школы, практические советы будущим скульпторам и всем тем, для кого тема животного мира в искусстве безгранична и творчески волнующа.

## 1 ЧАСТЬ.

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ МИРОВОЙ И ОТЕЧЕСТВЕННОЙ АНИМАЛИСТИКИ

Анималистика - один из самых древних жанров изобразительного искусства. Его история начинается во времена палеолита и достигает своего расцвета в XIX–XX вв. Как любая художественная практика, изображение животных никогда не стремилось к фотографическому воссозданию действительности, не создавало ее натуралистическую копию, а осмысляло красоту окружающего мира.

В условиях первобытного существования источником острых впечатлений для человека было активное восприятие живой природы, да к тому же не всей целиком, а только крупного зверя, который добывался с особым трудом. Видимо в этом можно видеть истоки жанра анималистики.

Характер связей между природой и зреющим искусством человека как нельзя лучше проясняет скульптурная пластика - огрубленная материализованная запись древнего творческого процесса. Человек поэтапно «учился» изображать животных, поднимаясь на вершины технологии, пластического обобщения и выразительности, и создал необычайно изящные скульптуры животных как в рельефной, так и в круглой форме. Одним из лучших образцов скульптуры палеолита является найденная в пещере Мас д'Азиль (Франция) изготовленная из кости голова лошади. Скульптор с большой точностью построил пропорции лошадиной головы, передал порывистое движение, с помощью насечек обозначил фактуру шерсти.



Голова лошади из пещеры Мас д'Азиль (Франция). Рог северного оленя. Длина 5,7 см. Верхний палеолит.



Костяное навершие копьеметалки в виде оленёнка и сидящих на нём птиц «Оглянувшийся Бизон» из пещеры Мадлен

Преобладание изображений различных животных в палеолите является свидетельством полного господства «мифологии зверя» на этапе осмысления человеком себя и окружающего мира. Первобытный человек нуждался в единении: со своим родом, с природой, верил в кровное родство с могучим, ловким и быстрым зверем. Посредством маскировки и имитации он умел превращаться в это животное, учился изображать его в пластике. Хочется надеяться, что это доставляло ему не только уверенность в «прочности бытия, плоти и благосостояния», но и эстетическое удовольствие.

Российский археолог А.Д. Столяр смог выделить нечто вроде первичного канона изображения животного: это всегда строго профильное, замкнутое в целостный контур изображение, в котором подчеркнута целостность и неделимость образа зверя. Акцент сделан на голову (профиль или «скрученная перспектива») и массу туловища. Ноги переданы схематично в виде вертикальных опор по схеме «двуногого зверя», что, в свою очередь, придает им незыблемую статичность. Изображения этого типа изолированы и не связаны сюжетом. Каждый зверь самодостаточен и занимает свое место, не соотносясь с другими изображениями.



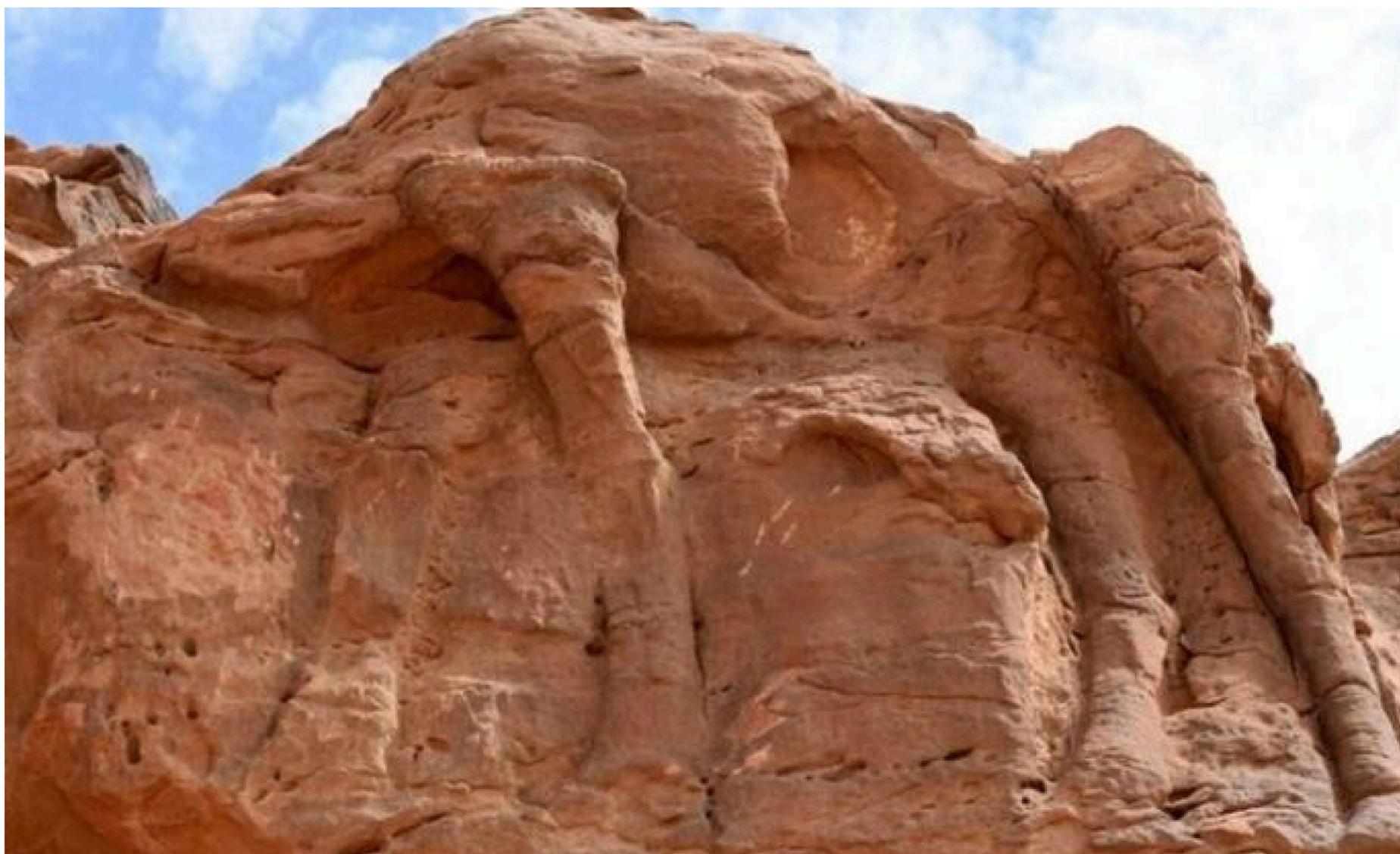
Фигурки из пещеры Фогельгерд. Ориньякская культура

Стилистически первобытная «звериная» пластика отмечена печатью архаизма, в ней ощущается грубая вещественность, условность, которую заключает в себе первородный «лепной» монументализм и, не зная размеров скульптур, трудно предположить, что эти массивные по облику фигурки выполнены менее чем в 1/20 натуры.

Материалы этих фигур разнообразны и зависят от региона и местности. Чаще всего доисторические скульпторы использовали в своей резьбе кость мамонта и слоновую кость (зуб или бивень животного), мягкие породы камня (известняк, стеатит и песчаник), более твёрдые породы (кварцит и серпентин), а также дерево. Глина и терракота также широко представлены в фигурках каменного века. Позднее, когда инструменты стали более прочными, скульпторы начали высекать фигурки из мрамора, известняка, порфира и гранита.

Есть и гигантские изображения животных, высеченные из целых скал, найденные в Саудовской Аравии. Комплекс, известный как Стоянка верблюдов, включает в себя 21 натуралистическое изображение разных животных, вытесанных в горных отрогах. Научное исследование, проведенное международной группой учёных из Германии, Франции и Саудовской Аравии, показало, что изображения верблюдов и непарнокопытных восходят к неолиту (VI тыс. до н. э.), что делает их древнейшими в мире из сохранившихся крупномасштабных рельефов, известных науке.

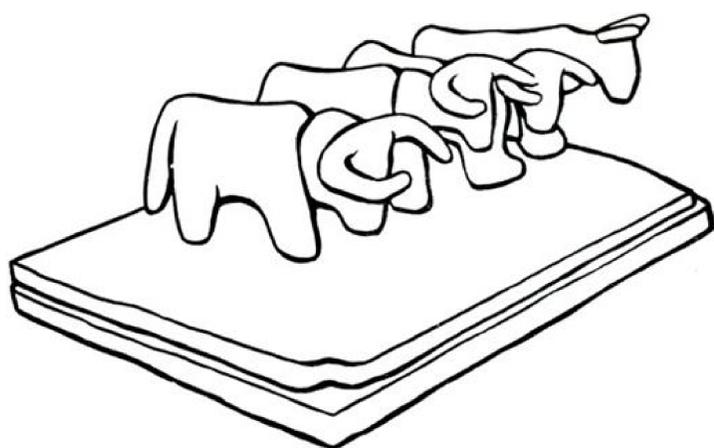
По расчётам учёных, для создания каждого рельефа требовалось 10-15 дней работы, в течение которых каменные инструменты, использовавшиеся для вырезания трехмерных изображений и полировки поверхности, приходилось часто менять и повторно затачивать. Исследователи полагают, что впечатляющие изображения были созданы совместными усилиями большого количества людей, «которые собирались вместе в символических местах, чтобы создавать памятники».



Горельефы Стоянки верблюдов, эпоха неолита

Таким образом, художественные усилия людей сплелись с работой природы и одухотворили ее. Показателем активного внимания первобытного человека к образам животного мира является мощная зооморфная пластика последующего «доклассового» искусства, когда происходит постепенное освоение формы животных в разных позах, в движении и достигает вполне натуралистических изображений животных, птиц и рыб.

В древнем Ханаане найдено довольно много глиняных и несколько костяных фигурок животных. Исследователи сходятся на том, что преобладающее большинство этих изваяний имеет сходство с овцами (баранами). В отдельных случаях узнают быка и собаку. Надо, однако, заметить, что все указанные изображения как северного (Антиохийская равнина, Хама), так и южного происхождения (Мунхатта, Иудейская пустыня и Северный Негев) выглядят одинаково схематично: примерно квадратное туловище с едва намеченными конечностями - невысокими выступами. Голова сформована лучше. В некоторых случаях не только намечена мордочка, но и бугорки-ушки и рога. Почти у всех фигурок четко выделен хвост.



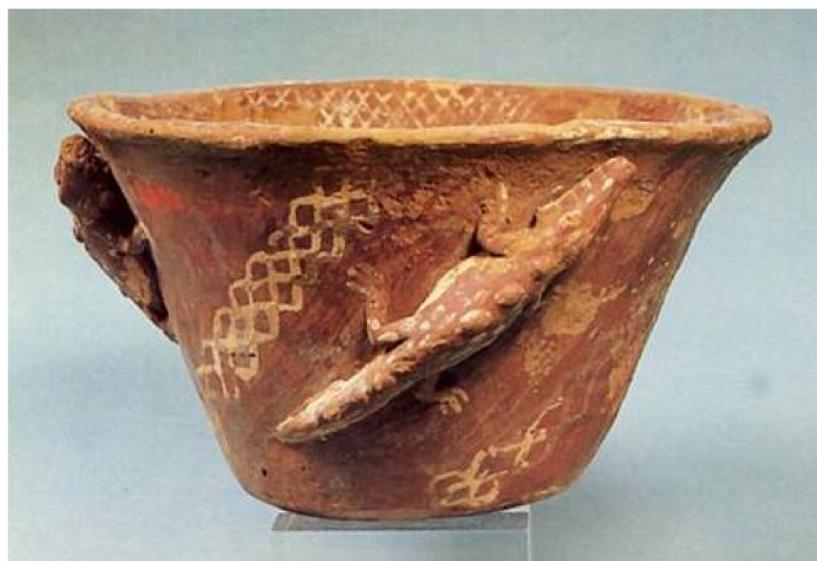
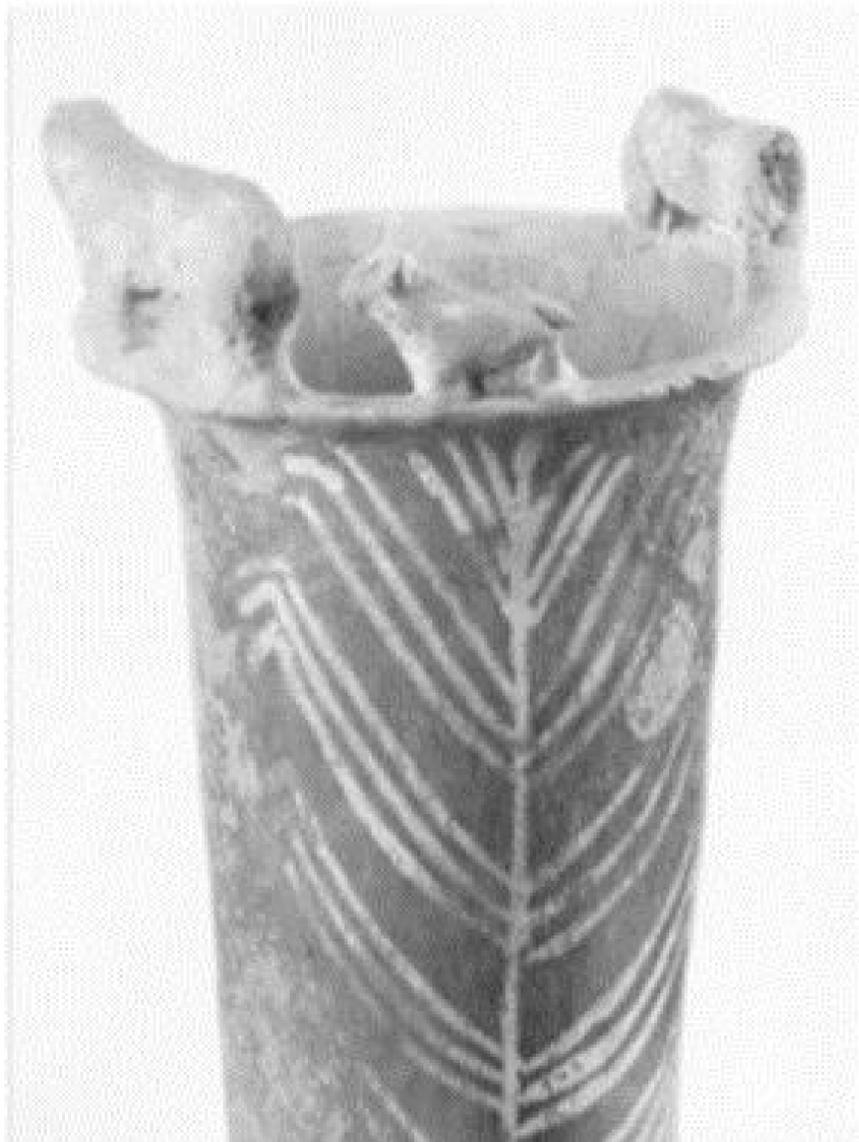
Изваяние четырех рогатых животных из Амры.  
Первая половина IV тысячелетия

На разных территориях сохранилось немало изваяний четвероногих и птиц. Из фигурок диких животных были особенно распространены бегемот и слон, а из домашних - баран, бык, осел и свинья. Почти все анатомические особенности животных даны в геометрическом стиле, им свойственна некоторая «оцепененность»: прямоугольное туловище с закруглением, такой же формы голова, круглый хвост и ноги-брусочки с таким же закруглением, как и туловище.



Фигурка коровы  
Неолитическая керамика на территории Болгарии





Мензурка с двумя коровами и теленком на ободке

Чаша с гиппопотамами 4 в.до н.э.

Чашка с крокодилом, 4 в.до нн.э.

На разных территориях сохранилось немало изваяний четвероногих и птиц. Из фигурок диких животных были особенно распространены бегемот и слон, а из домашних - баран, бык, осел и свинья. Почти все анатомические особенности животных даны в геометрическом стиле, им свойственна некоторая «оцепененность»: прямоугольное туловище с закруглением, такой же формы голова, круглый хвост и ноги-брусочки с таким же закруглением, как и туловище.

При всем тяготении к обобщению и схематизации, лежащих в основе творчества ваятелей древнейшего времени, пробивается стремление к дополнительным деталям. Это видно по скульптурной голове тигра, в пасти которого намечены зубы. Среди характерных изображений особое место занимают каменные сосуды в виде лягушки. Их отличает очень точная передача пропорций и более подробная отделка отдельных частей тела.



Бабуин

Голова тигра

Каменный сосуд-лягушка из Нага-эд-Дер (Египет), вторая половина IV тысячелетия до н.э.

Среди исследователей распространено мнение, что фигурки животных у древних жителей играли определенную роль в обрядах. Они были связаны с культом плодородия, могли использоваться в культовых целях как изображения жертвенных животных. Что же касается остальных скульптурок, то они могут быть поняты как изображения фауны, обычно окружавшей древних людей.

В I тысячелетии до н.э. магические фигурки птиц и зверей из глины, металла, кости приняли непосредственность живой формы в сочетании с орнаментальностью композиций. Древний художник имел свое понятие о красоте: во всех скульптурных изображениях прослеживается присутствие эстетического момента.

Познание окружающего материального мира непременно должно было привести к образованию новых образов, новых технических приемов. Все очарование древнейшего племенного искусства заключается в простоте, четкости, наглядности и в пренебрежении ненужными подробностями. Впереди скульптурную анималистику ждало совершенство.

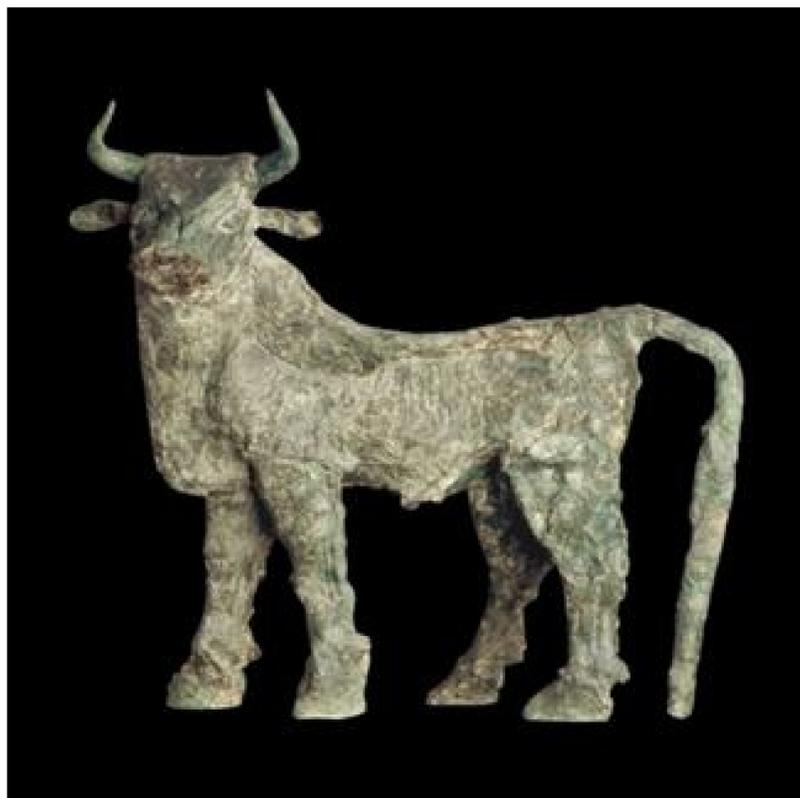
В искусстве древних государств анималистическая скульптура также занимала видное место, приобретая новые формы и содержание. Потребность в ней объяснялась не только верой в покровительство животных, в сверхъестественную связь между животными и людьми, получившую выражение в первобытном тотемизме, но также и древними представлениями о добрых и злых силах, нередко персонифицировавшихся в образах священных зверей, птиц и фантастических существ. Кроме того, играли роль обряды жертвоприношения, узаконенные различными культами, и усиление хозяйственного значения животных в жизни.

Древняя Месопотамия (Древнее Двуречье, Древнее Междуречье) - место возникновения и развития древнейшей цивилизации и первых государств, где поклонение силам природы и пережитки культа животных отразились в скульптурной пластике: людей, зверей и фантастических существ сверхъестественной силы можно увидеть в развалинах храма в Эль-Обейде (2600 г. до н.э.)

Впервые в украшении здания были применены круглая скульптура и рельеф. Статуи львов по бокам входа (древнейшая привратная скульптура) были выполнены, как и все другие скульптурные украшения Эль-Обейда, из дерева, покрытого по слою битума медными прочеканенными листами. Инкрустированные глаза и высунутые языки, сделанные из цветных камней, придавали этим изваяниям яркий красочный облик. Вдоль стены, в нишах между выступами стояли очень выразительные медные фигурки идущих быков.



Рельеф льва  
из Эль-Обейда.



Статуэтка быка из Эль-Обейда.  
Медь. Около 2600 г. до н. э

С несомненным мастерством исполнен помещенный над входом в святилище медный горельеф: львиноголовый орел, когтящий оленей. Особенностью рельефа является вполне четкая, симметрическая геральдическая композиция, которая в дальнейшем стала одним из характерных признаков переднеазиатского рельефа.



Орел, когтящий оленей.  
Медь. Около 2600 г. до н. э.

Особенное значение в зооморфной иконографии Двуречья имеет изображение собаки. Один из ассирийских ритуалов говорит, что, если закопать пять фигурок собак у входа в дом, злые демоны обойдут его стороной. Видимо такие собачки были найдены в Ниневии во время раскопок дворца Ашшурбанапала (668-627 гг. до н.э.). Изначально они были разных цветов, а на спине каждой из них можно увидеть клинописную надпись - имя собаки. Их зовут: «Настигающий врага», «Его лай громок», «Кусающий своего врага», «Прогоняющий зло», «Не думай, кусай».



Пёсик dan rigiššu «Его лай громок»

Одними из лучших произведений ассирийской скульптуры являются изображения лошадей и львов. Древние мастера изображают их с большим вкусом и умением, передавая стремительность движения, грацию и гармонию пропорций. Повествовательные рельефы, которые украшают царские дворцы, рассказывают о силе, величественной красоте и в то же время уязвимости этих животных. Очень интересны по своему содержанию сцены из походной жизни, в которых много мелких подробностей: птицы на ветках и гнездах, рыбы в воде. Великолепные композиции и мастерский рисунок рельефов позволяют скульптору объединить в рамках одного сюжета множество разных мотивов и составить эмоционально насыщенный и подробный рассказ.



Заслуживает особого внимания один из замечательных шедевров древней скульптуры, на котором изображена ревущая львица, пронзенная тремя стрелами. Она ревет от отчаяния и бессильной ярости, волоча по земле парализованные конечности. Композиция вызывает восхищение своей несравненной гармонией и натурализмом. Можно сказать, что эти декоративные плиты являются первой попыткой эмоционального и реалистичного изображения в искусстве, освобождения от магического или религиозного смысла, унаследованного от доисторических времен.



Фрагменты рельефов из дворца царя Ашшурбанипала в Ниневии.  
Известняк. 669 - ок. 635 до н. э.

Известно, что некоторые барельефы раскрашивались. Ярко окрашенные глазурованные кирпичи, несущие на себе орнаментальные или сюжетные мотивы, использовались в храмах и дворцах, образуя переход между рельефами и фресками. Поскольку краска накладывалась на хрупкую штукатурку, она обычно исчезала, но удалось сохранить большие фрагменты фресок, которые были скопированы *in situ* или удалены и вывезены в музеи.

Дворцы и кладовые Нимруда, построенные ассирийским царем Ашурнасирапалом II, хранили тысячи резных изделий из слоновой кости, занимающих самое почетное место среди рельефных изображений. Большая их часть служила вставками для мебели или небольшими драгоценными предметами, такими как шкатулки. На одной из них – мирный сельский мотив – пасущаяся молодая телочка. На другой – корова, повернув рогатую голову, облизывает хвост теленка, сосущего вымя. Возможно, теленок – это символ нового существования, возникающего с опорой на предыдущее (корова). Идея возрождения подкрепляется символикой весны, цветения растительности и пробуждения природы, когда телята и рождаются на свет. Эти миниатюры поражают качеством обработки материала, мастерством пластического обобщения и особенной лиричностью.



Корова с теленком. Пластинка из слоновой кости. Нимруд. 720 г. до н. э.

Кроме рельефов с животными, ассирийские скульпторы создавали гигантские статуи фантастических существ – крылатого быка или льва с головой бородатого человека в украшенной рогами короне, олицетворяющих доброго духа-хранителя – шеду. Шеду устанавливались по сторонам арочных проемов почти во всех ассирийских дворцах, иногда служили опорами арок. В IX – первой половине VIII вв. до н.э. шеду изображались с пятью ногами. Сначала входящий во дворец видел две передние ноги спокойно стоящего животного, а когда смотрел на статую в профиль, то видел ее в движении благодаря пятой шагающей ноге. Так создавалась иллюзия движения статичной фигуры. Шеду обладают гармоничным равновесием между внушительной массой и точностью изображения мельчайших деталей, и являются поистине уникальными произведениями.



Шеду в Восточном институте Чикаго

Среди удивительных артефактов скульптурной пластики Древнего Междуречья есть небольшая известняковая фигурка, которая изображает мускулистую антропоморфную львицу («Львица Гуэннола»), производящую, по выражению историка Эдит Порады, «впечатление монументальной силы». Высота - 8,3 см, ширина (расстояние между локтями) - 6,2 см. Маленькая статуэтка возрастом пять тысяч лет излучает силу и мощь и, помимо художественного совершенства и интригующего символизма, имеет очень современное звучание.



Львица Гуэннола. Ок. 3000–2800 до н. э.

Культура Междуречья полна загадок. Каждая находка удивляет совершенной техникой исполнения и разнообразными эстетическими нормами, которые меняют наше представление о древности и оставляют беспомощным перед величием древнего искусства.

Изображения животных, птиц и насекомых занимают в искусстве Древнего Египта всех периодов значительное место. Зооморфные образы буквально пронизывали изобразительную сферу древнего государства - от монументальных памятников до знаков письменности - иероглифов. Эта обширная галерея является отражением религиозных верований, складывавшихся на протяжении длительного времени.

Все многочисленные изображения художники создавали по узаконенным правилам - канонам той исторической эпохи, в которой развивалось искусство. Животных изображали в двух «ситуациях»: в реальных жизненных сценах и в экстраординарных связях - тех животных, которых считали священными.

Изображая реальные сцены, египетские скульпторы создавали натуралистические изображения крупного рогатого скота, ослов, гиппопотамов, обезьян и широкого спектра птиц и рыб. «Жизненность, следование природе характерны для искусства Древнего Египта не только тогда, когда художники воспроизводили фигуры людей, - считает исследователь древнеегипетского искусства М. Шукри, - но также, когда они исполняли фигуры животных, птиц, рыб и насекомых, что они делали тщательно и подробно».



Фаянсовые фигурки собаки и кошки, около 1961–1917 гг до н. э.

Египетская фигурка бабуина из бирюзового фаянса, конец XVIII-XX династии, около 1390-1075 годов до н. э

Особенно интересны две статуэтки: гиппопотамы в зарослях лотоса и ревущего бегемота с детенышем, датируемые примерно 1800 г. до нашей эры. В фигуре ревущего зверя обращает на себя внимание необычайная правдивость, художественная выразительность формы, точно передающей объем тяжелого тела и состояние растревоженного животного. Удивляет и «неканоничность» позы с поворотом головы в сторону от туловища, усиливающим внутреннее напряжение фигуры. По характеру это вполне станковая вещь, хотя и относится к малым формам скульптуры из керамики.



Гиппопотам. «Бегемот Уильяма» и «Ревущий гиппопотам»  
1938—1539 годы до н.э.

Фигурка гиппопотамы среди лотоса («Бегемот Уильяма»), выделяется продуманным совмещением скульптурных и графических средств. Чтобы изобразить обстановку, в которой находится животное, мастер разрисовывает его тело стеблями цветущих лотосов, оставляя нетронутой только спину. При взгляде на фигуру создается впечатление, что рисунок на ногах и боках - это тени от зарослей нильских трав.

Сакрализация связи животного и человека позволяла добавить к реальным признакам животных «возвышенные», «священные» черты, что выразилось в причудливых образах людей с головами животных, других антропоморфных и зооморфных существах. Животное приобретает символический характер и тесно связано с религиозным культом, однако наблюдательность, знание природы, способность к ее образному постижению позволяет древнему мастеру сохранить окружающий человека прекрасный и радостный реальный мир, дать нам возможность насладиться им.



Рельефная табличка с ласточкой. Египет, 400-30 гг. до н. э.



Лягушка

«Своеобразно искусство, созданное в древности на обоих материках Америки народами красной расы, - пишет В.Ватагин. – Трагична судьба этого искусства, как и судьба народов, его создавших. И только в XX столетии раскопки открывают перед нами памятники культуры инков, майя и ацтеков, не менее древние, чем древние культуры берегов Средиземного моря».

Замечательны перуанские керамические сосуды, в которых гротесковые изображения человеческих фигур и голов, зверей и птиц, сливаясь с конструкцией утилитарного сосуда, не теряют своего скульптурного образа.





По мнению В.Ватагина, «прекрасный цвет обожженной глины искусно подчеркивается белой и темной подкраской. И, если тема животного в конструкции сосуда часто встречается в декоративном искусстве, то таких выразительных и остроумных, как перуанские сосуды, мы нигде не найдем».

Все известные виды индейской керамики вылеплены вручную с использованием традиционных технологий: скульптурного моделирования, лепки по форме или каркасу, лепки из глиняного шнура, формовки лопаткой.



Перуанская керамика моче

Если в перуанском искусстве мы видим в общем светлый, жизнерадостный тон, соответствующий религии инков – солнцепоклонников, то в соседней Мексике искусство ацтеков поражает зловещим, устрашающим характером. Ритуальные зооморфные керамические сосуды делались в большом количестве во многих районах Мексики в доколумбовую эпоху. Образы животных, используемых в церемониях, часто имели непосредственное отношение к героям мифов. Они выступали в роли культурных и космических метафор, связанных со средой обитания народа, окружающего его ландшафта.

Изображение птицы имеет три важных «человеческих» черты: с её ушных мочек свисают украшения; её когти напоминают руки с выступающими большими пальцами; а голова украшена плиссированным бумажным веером, который часто можно видеть на головных уборах антропоморфных ацтекских божеств.



Сосуд в виде королевского грифа, Центральная Мексика, конец XIV века  
Куаушикалли («орлиная тыквенная чаша») - огромный каменный резервуар, использовавшийся ацтеками во время человеческих жертвоприношений

Керамика Западной Мексики отличалась от печально известных произведений цивилизации ацтеков. Халиско, Наярит и Колима были основными местами, в которых созданы одни из самых интригующих образов животных. Керамические изображения играющих собак остаются одним из самых уникальных творений места Колима.



«Танцующие» собаки Колима

Собака одной из древнейших пород мира, называется хо́ло (ксоло), полное название Ксолоитцкуинтли, дословный перевод - «он-кто-хватает-свою-пищу-острыми-подобно-обсидиану-зубами-и-является-представителем-бога-Ксолотла». Ксоло имеет особенное религиозное значение для многих древних культур, обеспечивая сложную связь, которая существовала веками между человеком и ксоло. Полагали, что ксоло защищает дом от злых духов, также, как и от злоумышленников.



Фигурка пузатой собаки ксоло, Мексика, штат Колима, керамика, 3 00 г. до н.э. - 300 г. н.э.,

Спящая собака, Мексика, штат Колима, керамика, около 100 лет до н. э.- 250 лет н. э.

Археологи и искусствоведы открывают и изучают артефакты утраченной великой цивилизации. Так или иначе, сегодня мы можем увидеть ее наследие и прикоснуться к уникальной культуре доколумбовой Америки.

Все проходит по кругу,  
Меняется ауры цвет,  
Другая цивилизация шлет нам привет...

Древние китайские мастера создали великолепные скульптуры животных небольшого размера из бронзы и керамики, а многочисленность и разнообразие фауны этой страны предопределило видовое обилие встречаемых в памятниках зооморфных образов.

Одним из законов китайской эстетики является «сочетание неба с человеком». Человек как часть Вселенной в сознании китайцев не может превзойти природу, поэтому редко встречаются скульптурные произведения, изображающие человека как субъект природы или отражающие его человеческую сущность, а животные, выступая частью природы, - лев, бык, лошадь, тигр, змея, цикада, шелкопряд, козел и т.д. - становятся постоянными объектами изображения для художников.



Фигура собаки. Восточная династия Хань (25–220 гг.)

Белая лошадь. Трехцветная керамика династии Тан (618–907 гг.)

Фигурки животных выполнены из металла, лака, дерева и глины, в зависимости от достатка заказчика. Работы подкупают мастерским владением техникой формовки и лепки, цветной росписи и полихромной глазури, и в то же время они отражают живой интерес китайских художников к окружающему миру, их наблюдательность и способность подмечать выразительные детали.

Древняя китайская пластика уделяет большое внимание линии. Нетрудно заметить, что сочетание объема и линии придает скульптурам удивительную красоту, которая «течет, как облако и вода, и в силах догнать ветер». Животные отличаются характерностью и необычайной пластичностью изображения.



Лягушка

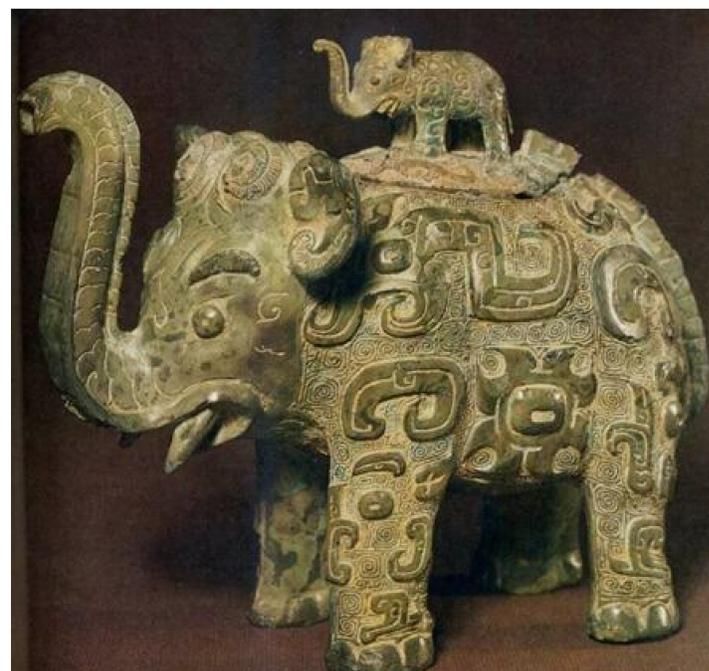


Верблюд, династии Тан

Многие из популярных китайских традиционных скульптур абстрактны, подчеркивают не внешнее сходство, а сущность, иногда мягко и поэтично, иногда гротесково. Они отличаются оригинальностью, упрощенностью, не стремятся к реальности и правдоподобию. В отдельных местах использованы орнаментальные линии, есть элементы утрирования и деформирования. Цель пластики заключается в изложении смысла и ситуации, а не в строгом подражании реальным образам. Это дает большую свободу авторам в интерпретации образов.



Бронзовый тигр с птицей на спине.



Слон. Бронза, 4 в. до н.э.

Все «звериные» образы разделяются на три группы. Первая - это вымышленные существа, населяющие мифы и народные предания. К ним можно отнести, например, китайского дракона - целиком вымышленное существо, занимающее, однако, доминирующее место в китайской анималистике.

Во вторую группу принято включать так называемых «полумифических» существ - реально существующих в мире зверей и птиц, наделенных народными преданиями какими-либо сверхъестественными способностями.

В третью группу входят только реально существующие обитатели фауны, без волшебных свойств, получившие в традиционной культуре Китая определенный сакральный смысл.

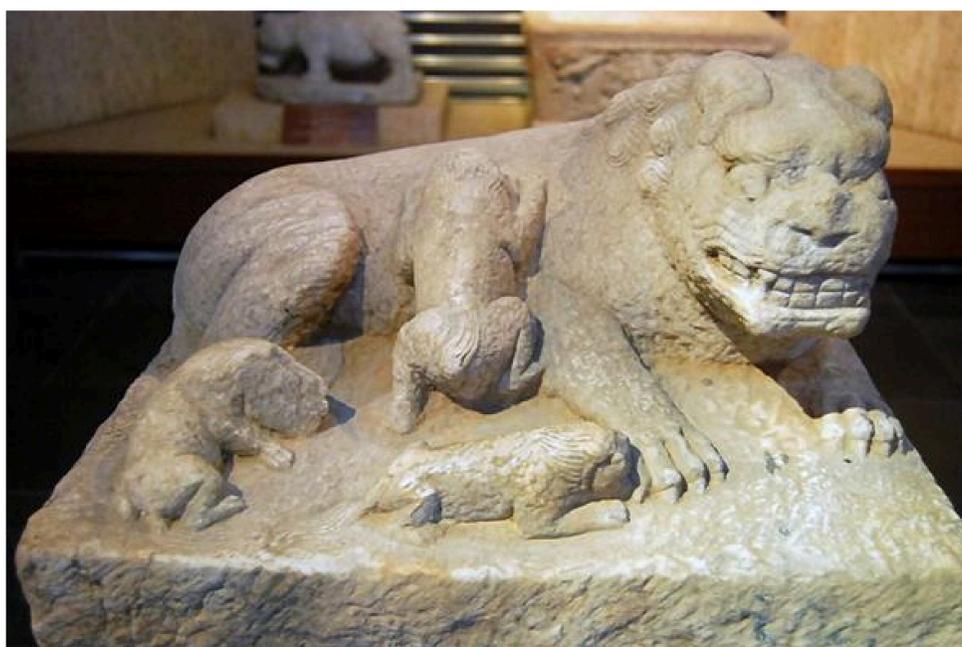
Археологические открытия в Китае дают богатый художественный материал, иллюстрирующий традиционную жизнь и быт китайцев с древнейших времен. Вера в существование жизни после смерти, культ предков, породили представление о том, что человека в ином мире должны сопровождать предметы, окружавшие его при жизни. Например, имело широкое распространение закапывание глиняных скульптурок собак в гробницы и богатых и простых людей, поскольку это считалось символом охраны и безопасности в подземном мире.



Собака, бронза

Собака, династия Хань, серая глина, формовка, лепка, резьба

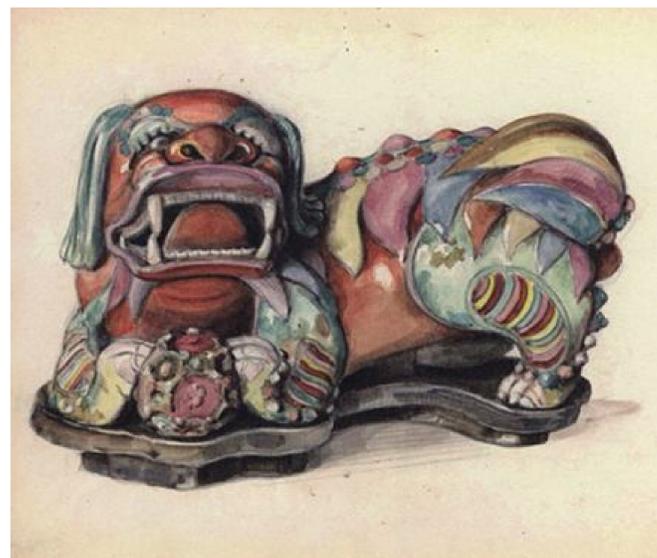
Изображения львов появляются в китайской культуре начиная со II в. Их скульптуры можно приравнять к так называемым чжэньмушоу – фантастическим животным, оберегающим могилу. Именно в этой роли они стоят по обеим сторонам Дороги Духов, ведущей к гробнице императора, вместе со скульптурами слонов, коней, овец, коз, верблюдов, тигров, а также фантастических животных, закрепившихся в каноне изображений для погребальных святилищ.



Львица с львятами, династия Юань (1271-1368)

Лев на Аллее духов в Пекине

Кроме каменной монументальной скульптуры образ льва появляется как самостоятельный элемент фигуративной пластики или декоративный элемент.



Скульптуры парные:  
«Собака Фу с шаром», символизирующая Ян.  
«Собака Фу с детенышем», символизирующая Инь. XVIII-XIX вв.

Лев. Майолика. Китай, эпоха Цин.  
рис. В.Ватагина

Анималистические символы обладают невероятной силой в азиатской культуре, что находит отражение в скульптуре. Будучи философами, китайцы точно подмечают характеристики каждого живого существа, проецируя их на жизнь людей. Подобное многообразие образов, смыслов, художественных школ, технологических приемов придают анималистике Китая особенную уникальность, а главное - традиционное китайское искусство оперирует символами, призванными охранять и приносить счастье.



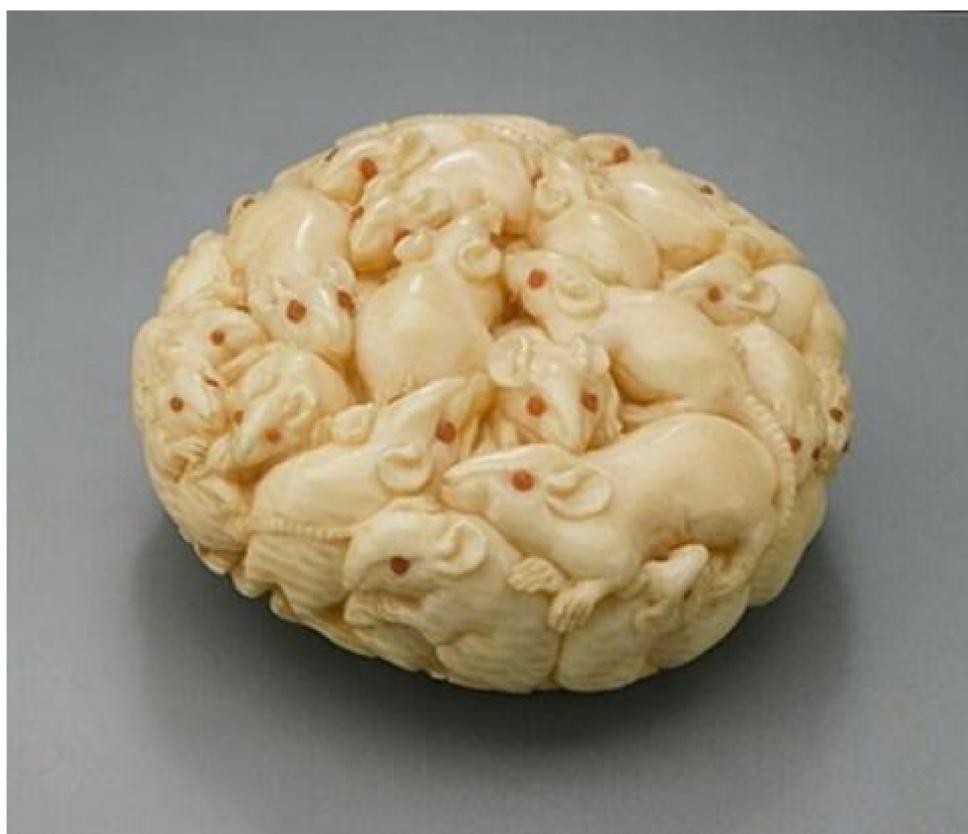
В VI - VII веках в сферу китайского влияния входит Япония, где получают распространение самые разнообразные китайские обычаи и религиозные представления, формы и идеи изобразительных и пластических искусств, а также характерные особенности того или иного образа. В полной мере эти качества воплотились в искусстве нэцкэ - уникальном вкладе японской культуры в общую картину мирового искусства.

Странный и непонятный мир таится за миниатюрными изображениями божеств, благопожелательных символов, людей, животных, птиц, рыб. Привлекает, главным образом, экзотичность незнакомых образов, острая, экспрессивная, порой гротескная их трактовка и виртуозность исполнения. В скульптуре высотой в три-четыре сантиметра не пропущено ни одной важной детали. Все передано точно и выразительно. Еще больше привлекают в нэцкэ неподражаемая живость, непосредственность в трактовке природы, сочный юмор и богатейшая фантазия в композиционном, пластическом и эмоциональном решении каждого произведения. Разнообразны и материалы нэцкэ: дерево, слоновая и моржовая кость, рог оленя, буйвола, носорога, нарвала, клыков вепря, медведя, волка и тигра, кости различных животных.

В нэцкэ нашли применение наиболее эффектные решения, воплощенные в станковой японской пластике, в том числе и анималистической. В процессе сложения оригинального художественного языка нэцкэ были выработаны новые, не встречавшиеся ранее принципы, важнейшее из которых - появление кругового обзора скульптуры, при котором одинаково продуманно и художественно информативно оформляются все ракурсы изображения.



Мастер К.Тамэтака





Мастер К.Масацугу  
Мастер Масанао



Мастер Томотада



В середине 19 века официальной одеждой японцев стало европейское платье, на смену нэцкэ пришли скульптурки из кости окимоно. Основным отличием окимоно от нэцкэ является то, что они предназначены исключительно для украшения интерьера и не несут в себе глубокой смысловой нагрузки. Интерес европейцев к японской миниатюрной пластике определил новые требования к пластике и материалу окимоно. Для придания большего декоративного эффекта мастера использовали инкрустацию перламутром, эмальями, кораллом, использовали золотой лак. Наиболее ценными считаются изделия из слоновой кости, иногда тонированные раствором чая и украшенные гравированным орнаментом. Размеры окимоно стали значительно больше (от 20 до 50 см), их поверхность поражала тщательностью моделировки формы. Так возник феномен японского реализма, в русле которого работали мастера окимоно.



Китайский лев. Мастер С.Нироку



Старый пруд.  
Прыгнула в воду лягушка.  
Всплеск в тишине.



Слон.Мастер С.Э

Животные были основным предметом скульптуры кочевых племен Евразии и северной Европы, для которых они стали основой для изощренных зооморфных фантазий и возникновения «звериного» стиля (скифо-сибирский, пермский, стиль Большого зверя в Скандинавии, Англии и др.).

Многочисленны скульптурные произведения, вырезанные из дерева – барельефы и круглая скульптура. Ножки столика, вырезанные в виде тигров, фигурки гусей с повернутыми назад головами и сидящих тигров могут служить примером круглой скульптуры, а псалии в виде мчащихся барана и оленя, сбруйные наременные бляшки с фигурами оленей, волков и других животных – примером барельефа.

«Искусные отливки из золота, серебра и бронзы с мастерски вырезанных в камне форм – все эти торжественные навершия жезлов и штандартов, выразительные рукоятки кинжалов, великолепные украшения щитов, роскошные пряжки, бляхи и затяжки поясов, где в причудливых сплетениях борются фантастические звери» - пишет В.Ватагин.

У древних кочевников существовали «любимые» животные, изображаемые наиболее часто, в так называемых «канонических» позах: олени с подогнутыми ногами и стилизованными рогами-кружевами, лежащими на спине, пантеры – «скребущиеся» или свернувшиеся в клубок и т.д.



Украшения/пластины, выполненные в скифо-сибирском зверином стиле (VII—VI вв. до н. э.)  
Статуэтка кабана, Ашманхау, Великобритания, 100 г. до н.э. - 100 г. н.э.  
Пермский звериный стиль

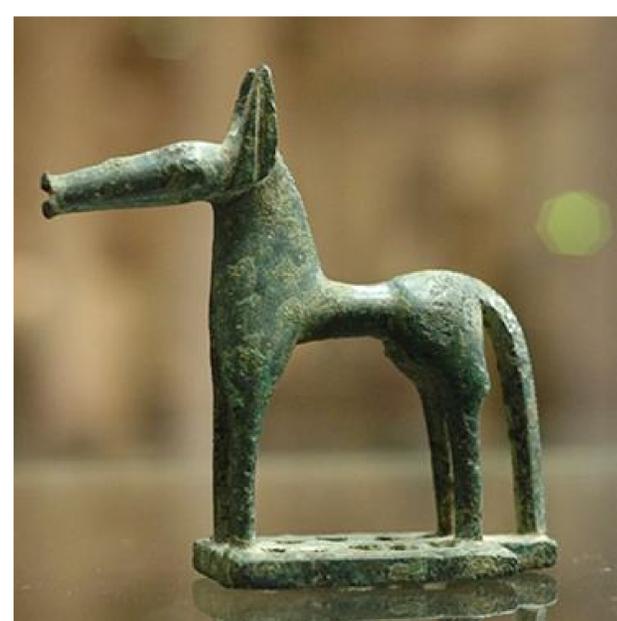
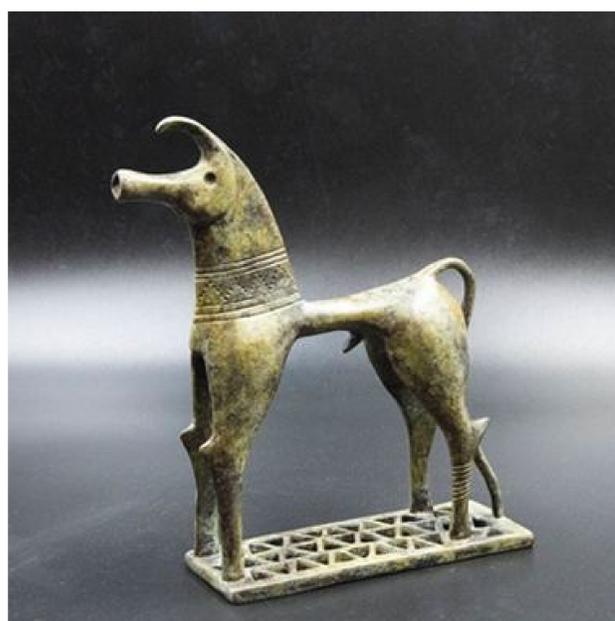
Динамичность изображения прекрасно достигалась на барельефах: животное в стремительном беге или в прыжке с запрокинутыми на спину рогами, выброшенными назад задними ногами и вытянутой вперед головой, выполнено строго в профиль без каких-либо поворотов отдельных частей фигуры.

Для изделий в круглой скульптуре характерна фронтальность изображений. Древний художник, еще не умея передавать фигуру животных в их естественных поворотах, все же получал живые динамичные изображения. Это достигалось тем, что отдельные части фигуры, исполненные каждая строго фронтально, поворачивались в обратном направлении или под прямым углом по отношению друг к другу.

У каждого крупного кочевого племени или социальной группы наряду с характерными для данного этноса особенностями искусства имелось и свое понимание его, обусловленное местными художественными традициями, веками слагавшимися в той или иной этнической среде.

Пафос античного искусства – утверждение ценности человека как «меры всех вещей». Животный мир – это только часть реальности, в которой живут люди, поэтому в греческой скульптуре, совершенной в отношении мастерства формы, анималистическая тема не претендовала на самостоятельность. Нередко животные только подчеркивали превосходящую силу человека. Такое понимание значения животных со временем стало наиболее характерным для скульптурной композиции, и очень долго не предпринималось никаких попыток изменить сложившуюся традицию.

Круглая скульптура раннего времени (8 в. до н. э.) дошла до нас лишь в виде мелкой пластики, большей частью явно культового характера. Эти небольшие статуэтки делались из терракоты, слоновой кости или бронзы. Они отличаются примитивностью и нерасчлененностью форм, отдельные части тела едва намечены, другие непомерно выделены. Но наиболее отточенные, доведенные до совершенства образцы дают нам совершенно замечательную комбинацию уплощенных и объемных форм, каких-то предельно стилизованных и одновременно натуральных.

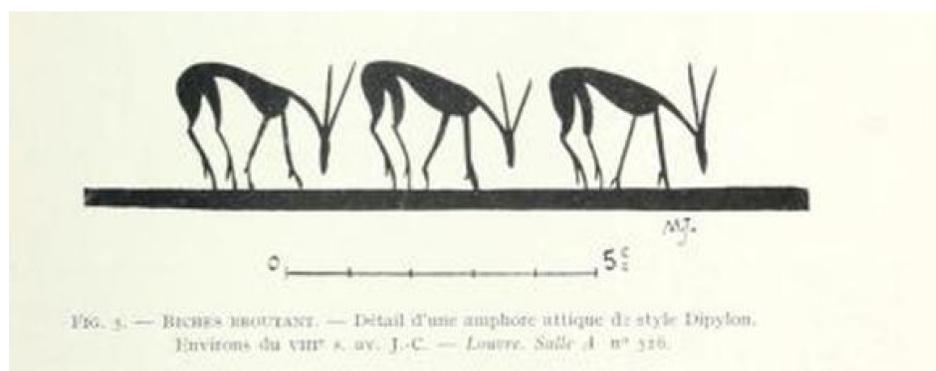
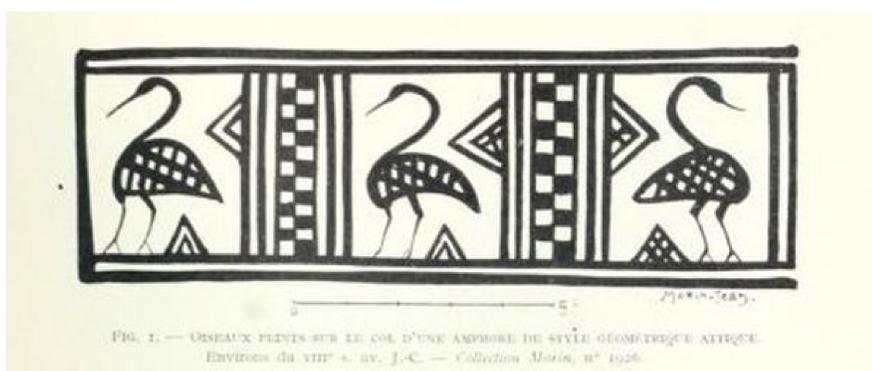


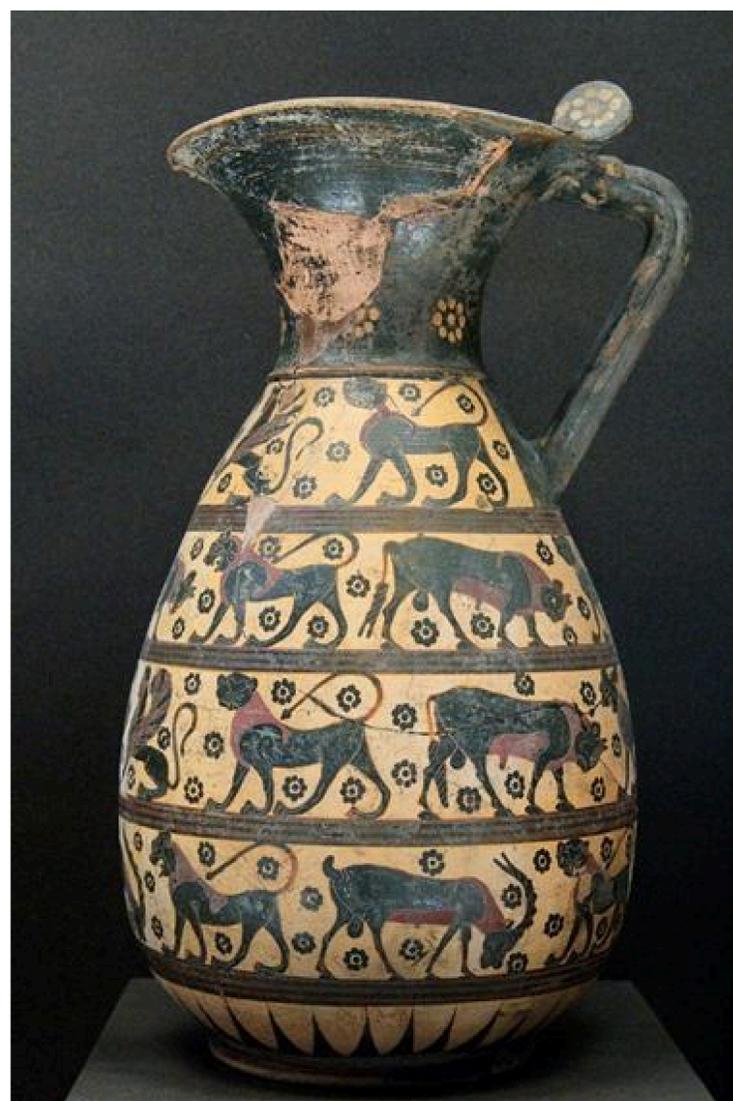
Мелкая пластика геометрического стиля. Бронза. 8 в. до н. э.

Чертами более «живого» отношения к реальному миру обладают лишь некоторые терракотовые статуэтки из Беотии. Такие фигурки – традиция, идущая еще с X века до н. э., их в большом количестве находят на Кипре, а VII веком до н. э. датируются находки на материковой Греции, в Афинах. Можно сказать, что эпоха греческой архаики явила образцы натурального наблюдения и любви к конкретике в изображении животных.



Доминирование силуэта над объёмом, обобщение формы, часто до схематизации, гиперболизация пропорций, линейное, фактурное и графическое акцентирование на деталях цельного объёма – это общие черты всей декоративной системы античного мира, которые ярко демонстрирует анималистический жанр в росписи керамики. С конца 9 в. до н.э. на вазах начинают встречаться изображения козла, коня, водоплавающих птиц, затем круг животных расширяется.





Изображения фауны на расписных керамических сосудах

В изображениях домашних и диких животных, птиц, рыб, земноводных и мифических существ, вобравших в себя части отдельных реальных животных, античными мастерами выхвачены самые характерные признаки. Однако, несмотря на обобщённый, типологизированный строй этих изображений, они не лишены динамики, образности, передающей их характер через пластику, своеобразные позы, которые определяют основные иконографические обозначения: вертикаль и стояние - жизнь, горизонталь и лежащая поза - смерть, коленапреклоненная поза - близость к потустороннему миру, зверь с опущенной вниз головой или окрашенной в черный цвет - смерть, присутствие женщины или птицы - залог возрождения и бессмертия. Схемы росписи и символические смыслы позже найдут свое воплощение в скульптурной пластике.

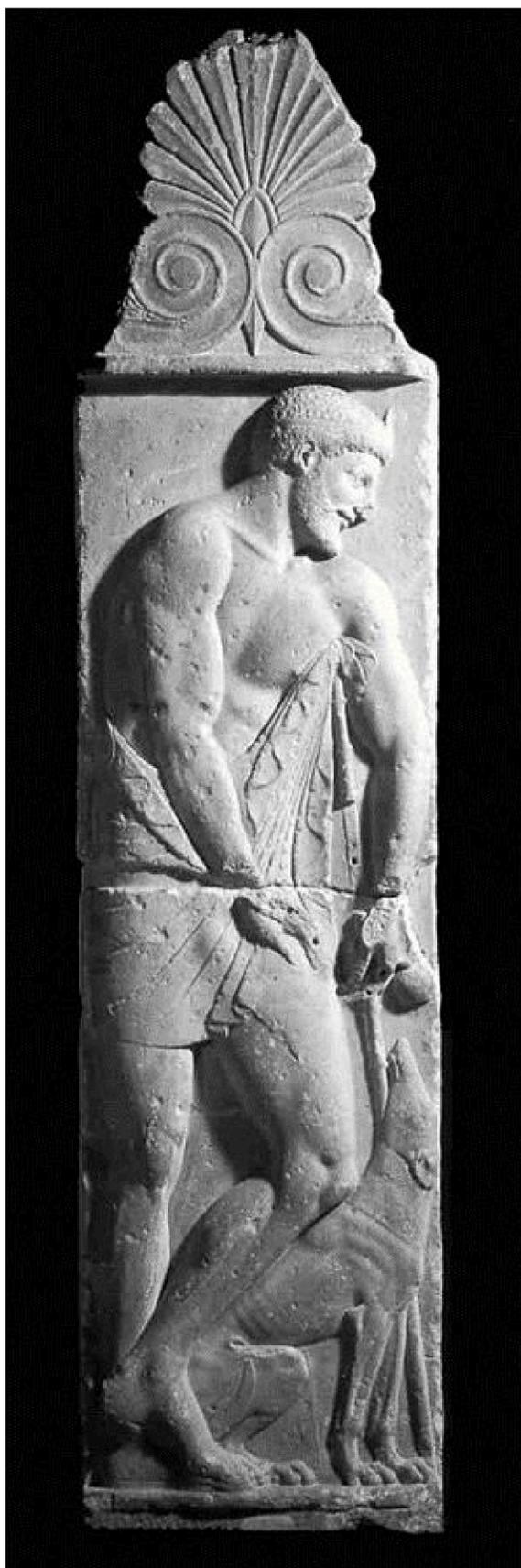
К 5 в. до н.э. мастерство гончаров афинских мастерских достигает такого высокого уровня, что они стали делать сосуды в виде животных непревзойдённо реалистично.



Ритоны. 5 в. до н.э.

В 5 в. до н.э. происходит решительный перелом в развитии древнегреческого искусства. Овладение сложным и противоречивым богатством движений человеческого тела, непосредственно передающим не только физическое, но и душевное состояние человека, - одна из важнейших задач классической скульптуры. Животный мир неотделим от чувствований человека и его художественных поисков.

Популярным объектом в греческом искусстве являлась собака, которая вызывала особое уважение и восхищение у греков, считалась связующим между реальным и потусторонним мирами. Великий Сократ утверждал, что собаки являются настоящими философами, священными хранителями. Любовь древних греков к собакам навсегда запечатлена на надгробиях и круглой скульптуре.



Человек с собакой (Стела Борджиа). 470-е гг. до н.э. мрамор  
Мелеагр. Мрамор. Римская копия II в. н. э. греческого оригинала IV в. до н. э. Выс. 210 см.

В классический период реализм стал основой эллинской скульптуры, но эта конструируемая реальность не похожа на нашу. Она подобна, но непохожа, потому что здесь все кажется нам утрированным, немножко усиленным, концентрированным или, может быть, идеализированным. Во всяком случае, мир, который создается с помощью этой скульптуры, это мир не совсем человеческий. Это мир великих героев, великих побед, где животные только подчеркивают великую роль человека.

В классический период реализм стал основой эллинской скульптуры, но эта конструируемая реальность не похожа на нашу. Она подобна, но непохожа, потому что здесь все кажется нам утрированным, немножко усиленным, концентрированным или, может быть, идеализированным. Во всяком случае, мир, который создается с помощью этой скульптуры, это мир не совсем человеческий. Это мир великих героев, великих побед, где животные только подчеркивают великую роль человека.



Ионический фриз с изображением Панафинейского шествия. Парфенон

На восточном фронтоне Парфенона Фидий воплотил стройную, основанную на мифологических представлениях своей эпохи систему мироздания. Поражающее предельным реализмом и соразмерностью пропорций изображение коня из колесницы богини Селены является одним из лучших образцов древнегреческой анималистической пластики. Мастеру удалось в лаконичном и законченном образе передать красоту, витальную силу и сдержанное благородство прекрасного животного. Замечательная скульптура вызвала в свое время восхищение великого немецкого поэта Иоганна Гёте, который считал ее идеальным изображением лошади.



Фидий и его школа. Голова коня из колесницы богини Селены. Восточный фронтон Парфенона. Мрамор. 447-432 гг. до н.э.

Постепенно в классическое безмятежие греческой скульптуры проникают экспрессия и мотивы трагического напряжения. Композиция приобретает динамическую остроту и усложненность. Сложные ракурсы и повороты влекут зрителя к поискам новых точек зрения, в которых раскрываются все выразительные качества в движении фигуры как человека, так и животного.

Одним из немногих греческих изображений скаковых лошадей в скульптуре и, вероятно, посвятившим даром, пожертвованным каким-то богатым человеком в честь победы на бегах, является «Всадник с мыса Артемисион». Исследователи восхищаются необыкновенным натурализмом этой работы: «она напоминает бронзовые скульптуры времен Родена». Из-за обилия и расположения деталей аналогичная статуя не могла бы быть выполнена из мрамора, что доказывает, что греческие мастера по бронзе полностью отделились от форм выражения, принятых у камнерезов.



Геракл со львом.  
Вторая половина 4 в. до н. э.



Всадник с мыса Артемисион. Бронза. 150—146 или 200 г. до н. э. Лисипп.

Поединок со львом – это не просто мифологический сюжет. Скульптор Лисипп предлагает зрителю, обходя вокруг статуи, пройти одновременно внутреннее сражение со своим «львом», своим животным началом. Согласно Платону, в душе человека присутствуют анимальное (животное) и человеческое начало. Они находятся в постоянном противостоянии. И какое начало одерживает вверх в этой вечной схватке, то и определяет выборы и действия человека. Геракл - герой, человек, освободившийся от своей звериной природы!

Зоомахия – это, дословно, «звериная борьба». Такие скульптурные памятники не редкость в греческом искусстве. Следы возникновения животного эпоса надо искать в эпосе героическом. Специалисты-гомероведы уже давно обратили внимание на то, что огромное большинство сравнений в «Илиаде» и «Одиссее» почерпнуто из животного царства: уподобление боевых схваток героев схваткам животных, а самих героев - диким зверям и домашним животным. Это самый обычный изобразительный прием в гомеровской поэтике. Логично, что должно было возникнуть обратное соотношение: уподобление животных героям.



Лев, атакующий лошадь. Греческая скульптура 4-го века до н.э.  
Зоомахия, терракота. 550-500 до н.э., Сицилия, Италия.

С начала 3 в. до н.э., гордое невероятными успехами, древнегреческое искусство пользуется элементами, которые выходят за пределы человечества, принадлежат царствам природы. Совсем особым созданием эпохи является «живописный рельеф», то есть рельеф, изобразительные принципы которого напоминают приемы живописных картин. Пространственная среда передана условно, без единой перспективной точки схода, без органической связи между предметами и персонажами. Такова характерная особенность не только жанрового рельефа, но и живописи этого времени, в котором тончайшее понимание животных и растительных форм выражается непривычным, но самым вдохновенным способом.

В это же время возникают первые непосредственные контакты Рима с изобразительной культурой эллинизма, римляне активно копируют прославленные греческие скульптурные оригиналы либо создают статуи по мотивам этих оригиналов. Репликами являются и рельефы из Венского музея («Рельефы Гримани»), созданные в первой половине I в. н. э., когда-то украшавшие фонтан. Изумительны группы животных, в особенности овца, но еще более, растения: дуб и кривой платан, лавр, вырастающий из скалы, и венок, положенный набожной рукой на алтарь. Мир, плодородие, счастье простой жизни посреди сельского пейзажа были главными темами в поэзии и изобразительном искусстве Золотого века, начало которому император Август положил Вековыми играми в 17 г. до н. э.



Рельефы Гримани. Мрамор. Римская работа. 1-я пол. I в. н. э. 94 × 81 см.

Иллюзия глубины пространства достигается в этих рельефах не перспективой, а художественными средствами: плавными переходами планов, размытыми контурами фигур. Повсюду видна связь с человеком в многочисленных следах его деятельности и все же, эти произведения показывают, что римское искусство перестало изображать исключительно человека.

В формировании римской скульптурной пластики нельзя недооценивать, наряду с греческими, традиций этрусских мастеров. Конкретность художественного мышления этрусков, их любовь к точности и деталям оказались созвучными римской манере восприятия действительности. Своеобразие художественной системы проявилось у этрусских скульпторов в предпочтении пластики (терракота и бронза), а не вааяния (известняк, мрамор), что отличало их памятники от греческих. Тематика этрусской скульптуры не исчерпывается изображением человека. Их внимание привлекали свирепые лики горгон, уродливые физиономии силенов и красивые головки молодых менад, а также изображения животных, которые стали оригинальными формами для арибаллов и других форм сосудов.



Арибаллосы в форме кролика, совы, терракота, 630 г. до н. э.



Сосуд в форме кабана, 6-5 вв. до н.э.



Горельеф «Крылатые кони из храма Алтаря царицы в Тарквиниях», нач.4 в. до н.

Выдающимися образцами этрусского искусства являются крылатые кони из храма Алтаря царицы в Тарквиниях, известные своим мастерством исполнения. Несмотря на стилистическое влияние классического греческого искусства, этот рельеф нельзя отождествить с единственным крылатым конём из греческой мифологии, Пегасом, или с лошадьми, которые везли колесницу Аполлона. Это произведение чисто декоративного характера, адаптированное к этрусскому миру, стало символом и эмблемой современного региона Тарквиния.

Этрусские скульпторы не отступили даже перед нелегкой задачей воспроизведения мифологического чудовища - химеры.



Химера из Ареццо. V в. до н. э. Бронза

«Выгнутая дугой спина, хвост-змея, напряженный, как пружина, делают форму более замкнутой: твердая и блестящая материя становится живой сущностью образа. Выступающие вены, сухожилия, мышцы и даже завитки гривы служат не столько для передачи анатомического строения тела, сколько для создания впечатления жизненной энергии, исходящей из бронзовой фигуры.» - пишет итальянский искусствовед Дж. К. Арган. «Химера из Ареццо» - яркий пример лаконичности и экспрессивности, характерной для зооморфных образов римской пластики.

В богатой коллекции Ватикана есть большая анималистическая галерея скульптуры, посвящённая животным. Часть скульптур представляет собой копии греческих и римских оригиналов, выполненные по заказу папы Пия VI итальянским скульптором Франческо Антонио Францони, часть других составлена Францони из подлинных античных фрагментов. Разнообразные по размеру и композиции, они поражают качеством и виртуозностью исполнения. Античным скульпторам, с присущей им обстоятельностью, удалось точно подметить характер и особенные черты каждого животного и показать животный мир документально точно.



Мраморная статуя «сидящей молосской собаки», II в.  
Зоомахия. Римская копия греческой бронзовой скульптуры



Статуя бронзового барана из Сиракуз, приписываемая Лисиппу, IV в. до н.э.  
Четыре щенка из дома Фавнов в Помпеях Мрамор, I в. до н.э

Для художественной культуры западного средневековья определяющим принципом стала условность изображения в сочетании со сложной смесью мистики, фантастики и реальности. Как и на ранних этапах истории жанра, характер изображения животных зависел от общественных представлений об их ценности, от роли животных в жизни, быте, верованиях людей.

Средневековое искусство изобилует животными как реальными, так и вымышленными: львы, птицы и обезьяны появляются рядом с фантастическими драконами, грифонами, кентаврами и единорогами. Они встречаются повсюду - от крошечных узоров на роскошном текстиле до впечатляющих скульптур на готическом соборе. Целый жанр популярных книг под названием «бестиарии» излагает моральные и религиозные коннотации животных как реальных, так и вымышленных. Некоторые животные имеют положительные моральные и религиозные характеристики, в то время как другие ассоциируются со всеми смертными грехами.



Изображения зверей чаще всего использовались на некоторых архитектурных деталях, таких как капители, тимпаны и архивольты; изображения в более крупных и значимых формах они не удостоились.



Фигура собаки. Розовый известняк. 1230-1240 гг. Страсбургский собор, украшение контрфорса  
Сидящая собака. Розовый известняк. 1240-1250 гг. Страсбургский собор, завершение аркбутана

Часто животных изображали на саркофагах, самое раннее известное - на саркофаге Джунио Бассо 359 года в Музеях Ватикана. Источником изображений стали книги Священного Писания.



Сцена «Добрый пастырь» и мотив сбора винограда на римском саркофаге, конец 4 века.

На пластине из слоновой кости в Музее Барджелло во Флоренции, где Адам наделяет животных именами, изображены разные звери, но неизвестный скульптор подчеркивает превосходство человека.

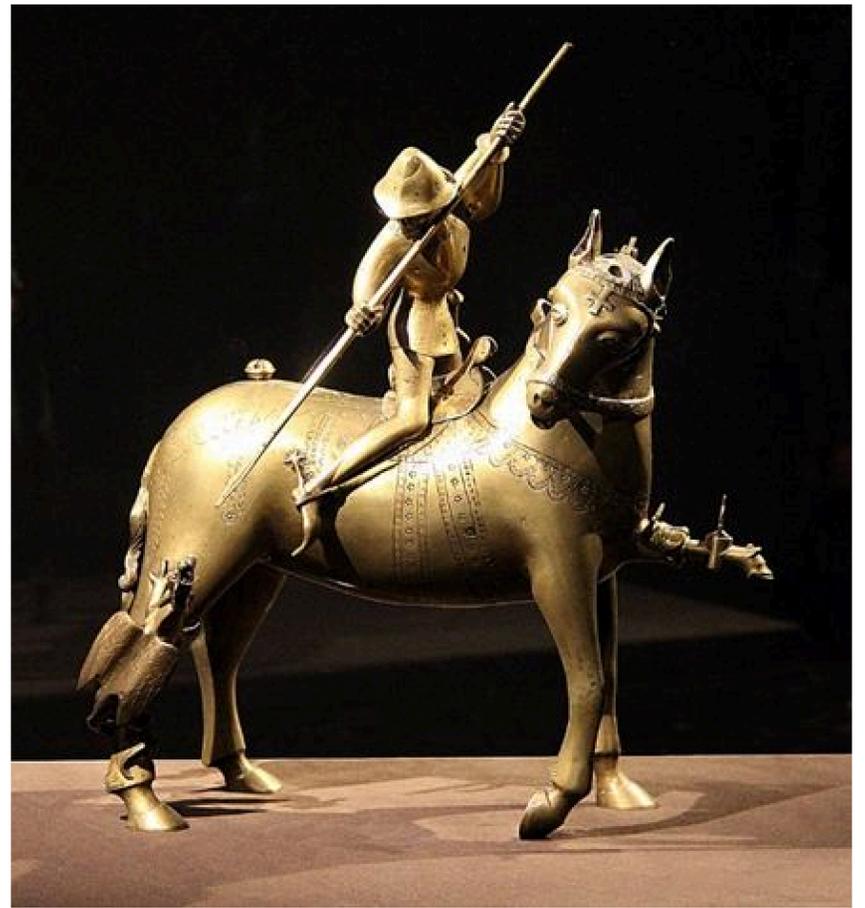


Адам наделяет животных именами, фрагмент, V век, слоновая кость, Музей Барджелло, Флоренци

На средневековых надгробиях на крышке саркофага часто в ногах скульптурного изображения усопшего помещается какое-либо животное - лев, собака, грифон и т.д. Объяснения этому явлению различные, но скульптуры, в которых реализм сочетается с пластической обобщенностью и символическим подтекстом, смотрятся очень современно.



Изображения противоборства в средние века обычно ассоциировали с борьбой добра и зла, греха и добродетели. Эта тема нашла свое пластическое воплощение в сосудах для омовения рук – водолеях или акваманилах. Выполненные в виде львов и других зверей, мифических существ, человеческих голов и всадников, эти массивные бронзовые кувшины выглядят весьма эффектно. Некоторые из них отличаются необычайной сложностью композиции.



Акваманил «Дракон, пожирающий рыцаря». Высота 18,5 см. конец XII – начало XIII вв.  
Акваманил «Святой Георгий с драконом». Размер 41x36,2 см. 1400-1410 г

Средневековье - неисчерпаемый источник для художественных и культурологических исследований, и одной из интереснейших тем для изучения является восприятие животного мира, отраженное в искусстве того времени.

Славившее человека искусство эпохи Возрождения мало интересовалось животными как частью живого мира. Они выполняли скорее героическую роль, вызвали исследовательский интерес, а также являлись богатым источником метафор и символов, продолжая традицию, заложенную еще в средневековых бестиариях.

Интерес эпохи Возрождения к анатомическим исследованиям раскрывает реалистичное изображение мускулистых форм животных в Конных статуях Гаттамелаты и Бартоломео Коллеони, который позже был развит в исследованиях Леонардо да Винчи для конного памятника Сфорца.



Мастерская Леонардо да Винчи.  
Вздыбленный конь и всадник. 1506-1508. Бронза Вероккьо. Памятник кондотьеру Коллеони (без ракурсных сокращений)

Донателло. Конная статуя Гаттамелаты. 1453. Бронза

Итальянское искусство XVI века – переходный период к искусству XVIII века, его эстетика складывалась в обстановке кризиса идеалов итальянского Возрождения, неясности дальнейших путей развития. Художники-маньеристы в буквальном смысле эксплуатировали найденные мастерами Высокого Возрождения изобразительные формы, композиционные приемы и манеру исполнения и создавали выдающиеся произведения, поскольку достигнутый ранее художественный уровень, по определению Б. Р. Виппера, «был необычайно высок».

Маньеризм в скульптуре – это роскошь и декоративность, мелкие детали, непонятные сюжеты и не менее загадочные узоры, представляющие собой переплетения экзотических растений и животных. Однако интерес старых мастеров к природе прослеживался не только в виде тонких орнаментов, но и декоративной скульптуры.

Типично маньеристической является декоративная пластика Джамболоньи: садово-парковая скульптура (изображения животных для грота Виллы Медичи в Кастелло) и фонтаны. Мастерская Джамболоньи была крупнейшим центром, где создавались небольшие бронзовые статуэтки по моделям мастера. Джамболонья, опираясь на опыт Микеланджело, разработал последовательный процесс воплощения замысла от маленьких набросков (боццетти) в глине или воске к более проработанной модели и полномасштабной модели; перевод ее в материал часто осуществлялся ассистентами Джамболоньи (скульпторами А. Сусини, П. Такка, П. Франкавилла и др.).



Работы Джамболоньи

Еще одно явление, характерное для XV-XVI веков — появление ботанических садов и оранжерей с редкими цветами и плодами, привезенными из дальних краев. Сады маньеризма предполагали контрасты темных зарослей и более светлых частей, состоящих из переплетений тропинок, ведущих к фонтанам, беседкам и скульптурам.

Самый экстравагантный и необычный памятник зооморфной скульптуры находится в маленьком городке Бомарцо и называется «Священным лесом» – «Сакро Боско». Он полон скульптур, изображающих мифических животных, идея и эстетика которых связана не только с причудами искусства итальянского маньеризма, но также с традициями так называемого «сельского стиля». Мастера этого течения в поисках наибольшей выразительности, необычности и органичной связи с окружающей природой насыщали скульптурные формы динамикой, экспрессией, уподобляя их природным, органическим образованиям, стилизуя архитектурные объёмы под скалы, гроты, пещеры, а статуи, делая их из грубого материала - известняка, цемента, - как бы поросшими мхом или растрескавшимися от времени.



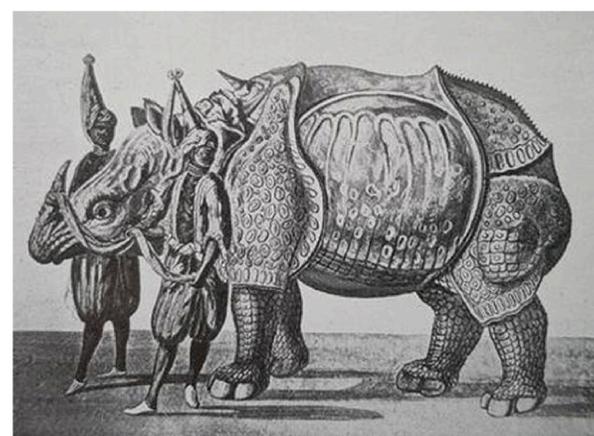
Дракон Бомарцо с львицей и львёнком. Ок. 1552  
г. Вулканоль



Слон Ганнибала

Жанр анималистики в искусстве XVII – XVIII веков существовал как выражение углубленного интереса к реальности. Развитие мореплавания, увлечение путешествиями характерно для эпохи. В загородных резиденциях появляются зверинцы и вольеры. Издаются иллюстрированные естественно-научные труды.

Курфюрст Саксонии Август II в 1730-1733 гг. организовал экспедицию в Африку, откуда были привезены экзотические звери, птицы, растения, минералы. Он же заказал в Мейсене 132 фигуры животных и 120 фигур птиц для своего дрезденского дворца. Одной из первых фигур был «Слон» Кирхнера. В скульптуре пока не было анатомической точности изображения.



Иоганн Готлиб Кирхнер «Слон» (высота фигуры 61.5 см) и «Носорог» (высота фигуры 68 см), модели 1731  
Гравюра «Носорог» из праздничного шествия в Дрездене, 1709 или 1714

«Цапля» Кендлера выполнена в натуральную величину. У зрителя возникает иллюзия живой плоти птицы. Скульптору можно было торжествовать победу над материалом.

По результатам экспедиции в Африку Кендлер создал фигуру «Африканский тушканчик», которая могла служить аналогом экспоната Кунсткамеры. Барочные черты проявились в том, что зверек как бы застыл в динамической позе. Сложные по своей композиции две парные скульптуры «Сойки» включают различных животных: помимо соек - белка, мышь, жук и гусеницы, а также гнездо, в котором - чиж с птенцами. Естественно-научная студия рождает иллюзию реальности - trompe l'oeil - феномен, характерный для искусства барокко.



Работы И.Кендлера:  
«Сойка»  
«Цапля»  
«Нюхающая табак обезьяна»

Можно сказать, что анималистический жанр в XVIII веке развивался в основном в мелкой пластике. Работы из фарфора И. Кендлера не были, конечно, станковыми, но они интересны вниманием к животному как обладателю самостоятельного характера и внутреннего мира.

Термин «анималистическая бронза» определяет бронзовую скульптуру, основным персонажем которой является животный мир. Ее расцвет приходится на период между 1831 и 1855 годами, когда были созданы лучшие произведения этого жанра.

Сам термин «анимализм» впервые был употреблен в 1831 году после выставки в Парижском Художественном Салоне молодых французских художников Антуана Луи Бари, Кристофа Фратена и Александра Жуйонне. Их обращение к миру дикой природы вызвало сенсацию и прозвучало протестом художников-романтиков против строгих норм академического искусства. Это событие оказало большое влияние на развитие скульптуры, положив начало целой школе художников-анималистов XIX века.

Бари, как истинный романтик, предпочитал драматические сцены, борьбу между животными, стихию природы и жестокость инстинктов, его пластика словно наэлектризована энергией. Анатомически преувеличенные тела хищников выглядят почти геральдическими, становятся символами суровой звериной жизни. Мастер выражает в скульптурах чувства и страсти, сопоставимые с чувствами и страстями человека. Возможно, это объясняет сильное впечатление, которое искусство Бари производит на зрителя. Творчество Бари начинает оказывать заметное влияние на молодое поколение скульпторов (в частности, на Огюста Родена), у него появляются ученики и последователи.



К.Фратен  
Антуан-Луи Бари  
Исидор Жюль Бонер

П.Ж.Мене, Ж.Муанье, А.Дюбюкан и других мастеров не привлекали гиперболизированные формы скульптур А.Бари. У них сцены «охоты» и противоборства зверей были более естественными. Особой популярностью пользовались работы ученика А.Л. Бари скульптора-анималиста П. Ж. Мене, которому удавалось передавать естественность движений животных в бесхитростных, лаконичных по формам сюжетах, создающих впечатление целостного образа.



П. Мене  
А.Арсон  
А.Дюбюкан

Новый этап в становлении анималистической скульптуры начался в Европе после 1900 года, центром ее развития по-прежнему оставался Париж. За короткий период времени художниками были совершены открытия, благодаря которым в межвоенные десятилетия анималистический жанр достиг вершины своего развития.

Скульпторы-анимальеры не отрицали реалистическую форму, но натурализм и романтическая концепция постепенно уступили место более отстраненному и аналитическому подходу: изображение животного сменилось пониманием творческой задачи разработки фигуры как пластической формы в пространстве.



И. Бонер. Бык

П.Л.Руайяр. Лошадь с бороной

А-А.Жакемар. Носорог

Начиная с 1910-х годов интерес к анималистической пластике усиливается, она становится предметом «высокого» станкового искусства в отличие от прикладного понимания анималистики в XIX веке.

Своим расцветом анималистика обязана многим факторам:

- социальные и культурные процессы, связанные с социально-политическими событиями (революции, Первая мировая война, кризис и т.д.);
- кризис академической изобразительной системы. Анималистический жанр позволил осуществить «выход» авангардных направлений из рамок традиционализма;

открытие памятников архаического и древнего искусства. Раскопки и экспедиции ученых извлекали на свет произведения древней скульптуры, поражавшие современников сдержанностью и выразительностью пластического языка. Мастера обращаются к сфере анималистической скульптуры как к полю совмещения традиции, архаики и авангарда.

Развитие анималистической скульптуры происходило по двум основным направлениям, которые можно условно обозначить как «синтетическое» и «натуралистическое». Обладая рядом общих черт – стремлением к обобщенности, высоким вкусом к стилизации и декоративному прочтению формы, интересом к экзотике и архаическим культурам – направления различались степенью претворения природы и восприятием современных течений.

Мастера-«синтетисты», к которым можно отнести Франсуа Помпона, Марселя Сандоза, в определенной степени братьев Мартеля и Йозефа Заки, предпочитали лапидарные формы, обтекаемый силуэт и графическое прочтение фигуры, работу с крупными геометрическими объемами, нередко работу в методе прямого высекания, избегали мелких деталей и фактурной трактовки.



Ф.Помпон. Белый медведь



Ж.и Ж.Мартель.

Стремление к стилизации привело некоторых мастеров этого направления к совершенному абстрагированию от реальности, о чем можно судить по крайне условной композиции К. Бранкузи «Птица» и многим произведениям современных скульпторов-абстракционистов.



К. Бранкузи «Птица»



Д. Джакометти «Кот»

Мастера второго, «натуралистического» направления – Рембрандт Бугатти, Поль Жуве, отчасти Георгий Артемов – были не менее умелыми стилизаторами, однако отличались большим интересом к передаче сиюминутных состояний, к более тщательной разработке фактуры, нередко позволяя себе воспроизводить отдельные натуралистические детали. В качестве метода работы их больше привлекала лепка в мягком материале, которая позволяла сохранять на поверхности скульптуры следы обработки и передавать «дыхание жизни».

Самым удивительным из них был Рембрандт Бугатти (1884–1916). Мастер отдавал предпочтение работе в мягких материалах, глине и гипсе, которые давали ему возможность передачи сиюминутных состояний. Бугатти мог часами ждать верной позы, которую он сразу зарисовывал на бумагу, а затем переводил в бронзу. Его искусство сочетало в себе техническое совершенство, формальную красоту, интенсивность выражения и тонкую стилистическую изобретательность в диапазоне от естественного стиля импрессионизма, где форма имеет первостепенное значение, до трагического экспрессионизма.

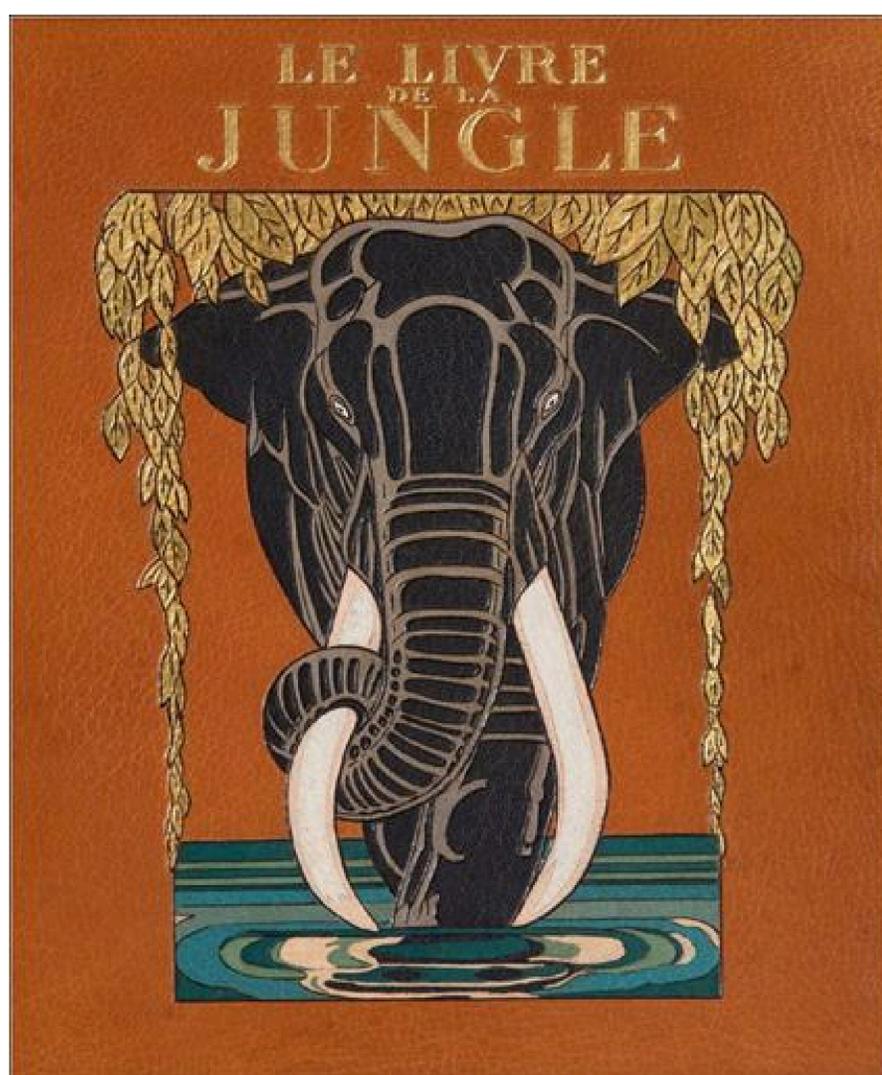


Р. Р. Бугатти



Поль Жуве - французский художник-анималист, известным своими анатомически подробными изображениями дикой природы. Художник, который рано начал использовать фотографию в качестве вспомогательного средства для рисования, внимательно изучал движения и мускульную структуру своих объектов. Поль Жуве стал широко известен своими картинами и скульптурами, изображающими животных Африки.

Сегодня Поля Жуве больше всего помнят за его изображения больших кошек и иллюстрацию издания «Книги джунглей» Редьярда Киплинга в сотрудничестве с гравером Ф.Л. Шмидом, которая была опубликована в 1919 году.



Георгий Артемов - выдающаяся личность, многогранный художник, история которого строилась на страстных отношениях Востока и Запада. С 1931 года активно участвует в выставках художников-анималистов в галерее Э. Брандта в Париже, выставляя небольшие скульптуры, становится членом ассоциации анималистов. Широко представленные в работах Артемова рыбы, всадники, кентавры и амазонки символизируют образ свободного человека.

С 1924 по 1938 гг. Артёмов работает со всеми породами экзотических деревьев, он создает барельефы с изображением рыб, гусей, ланей, волков, оленей и т. д. Артёмов придает дереву четкие контуры животного, шлифует и несколько раз полирует фигуру, чтобы достичь металлического эффекта

Скульптурные работы Артемова - это настоящий bestiary. Его фигурки животных имеют особенность - быть в постоянном движении. От этих скульптур исходит мощное ощущение жизни.



Альбатрос. 1930-е  
Импала с поднятыми ногами. 1930-е Дерево, резьба

Георг Август Гауль – немецкий скульптор-анималист, один из основателей Берлинского сессииона. Творчество Гауля интересно тем, что ему всегда удавалось увидеть мощь зверя, его внутреннюю силу, напряжение в движении. Во многом этому таланту способствовали постоянные наблюдения за поведением животных в зоопарке, в котором скульптор проводил огромное количество времени и зарисовывал все мельчайшие детали зверей.

Постепенно скульптор стал изображать животных и птиц с точки зрения не реального размера, а выражения его характера и тех или иных отличительных звериных черт. Он расширил круг изображаемых животных, уделил внимание к их будничному поведению, которое предопределено самой природой. Никакой аллегоричности в своих скульптурах он не искал. Такая новая манера Августа Гауля получила признание в Германии и была подхвачена многими его последователями и учениками.

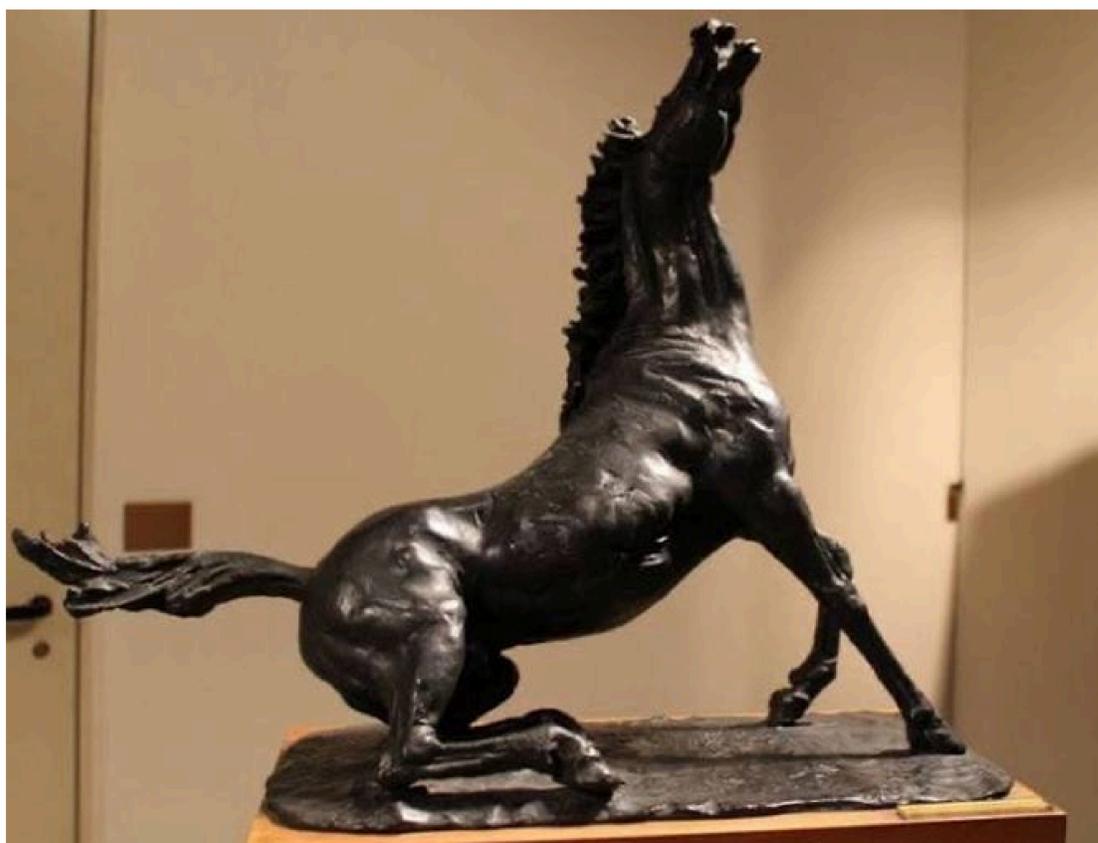


Работы А.Гауля

Европейская скульптура XX века уделяет большое внимание вопросам формообразования, композиции и декорирования произведений, особенностям семантического и пластического языка художников, на который большое влияние оказали трагические события двух мировых войн. Проникая в характер и состояние натуры, мастера заостряют в ней черты беспокойства, нервозности, деформируют фигуры, чтобы отчетливее запечатлеть трагизм положения прекрасных и несчастных существ в век человеческого безумия. Мысль скульптора-анималиста в конечном счете возвращается к человеку, к его положению в мире.

Одними из самых важных скульпторов-фигуративистов итальянского Новеченто являются Франческо Мессина, Джакомо Манцу, Артуро Мартини и Марино Марини. По словам Carlo Carrà: «Скульптура Франческо Мессины отличается простой и величественной манерой, идеалистическим и классическим подходом, способным оживить формы, которые становятся «идеальными образами». Он работает в бронзе, гипсе, терракоте, использует тонировку цветом. Цвет придает его произведениям сходство с работами мастеров Возрождения, иногда вносит гротескное начало.

Среди самых известных работ сицилийского скульптора - «Умирающая лошадь», которая остается главным и самым популярным символом общественной радиотелевизионной компании Раи.



Ф.Мессина. Умирающая лошадь

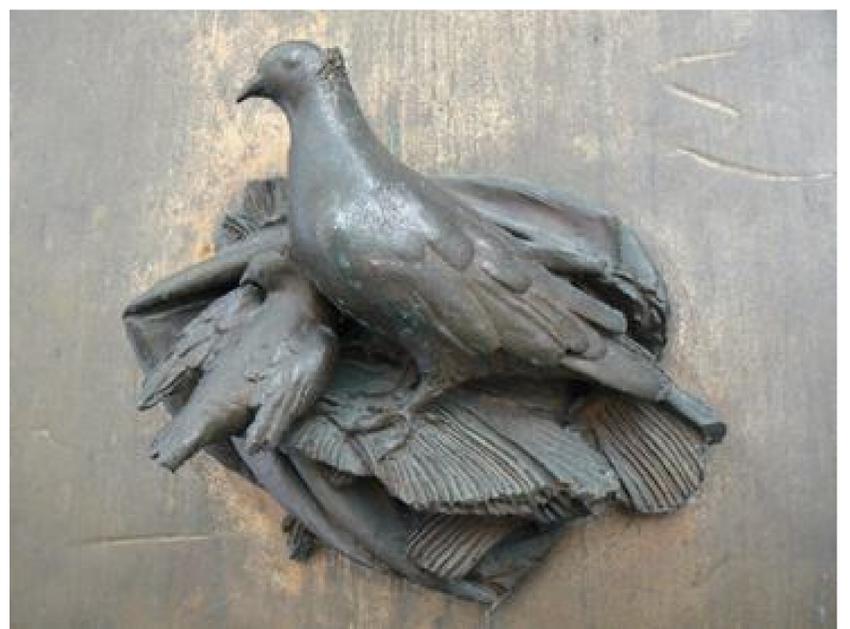
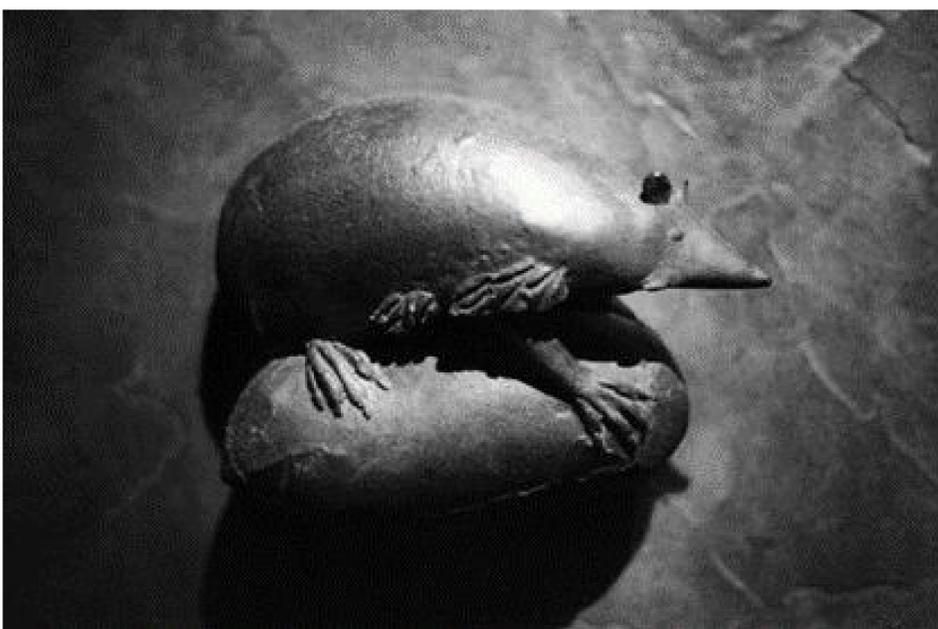
Менее известна широкой публике бронзовая группа из четырех больших лошадей, по размеру равная их натуральному размеру. Четыре гипсовые модели были изготовлены в 1941 году для проекта величественной бронзовой квадриги, предназначенной для фасада Палаццо деи Конгресси в районе ЭУР в Риме. Грандиозное сооружение так и не было построено из-за разразившейся войны. После отливки гипсовые модели были уничтожены в присутствии самого художника, чтобы сделать творение уникальным произведением.



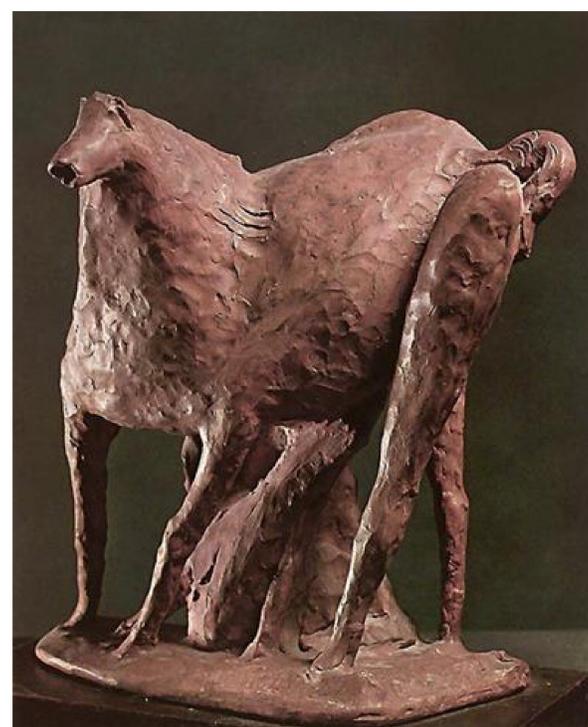


Работы Ф.Мессина

В индивидуальном стиле итальянского скульптора Джакомо Манцу сочетаются новаторство и традиция, пластическая напряжённость, экспрессия с чувственностью и вниманием к натуре. Его нарочито эскизная манера в силу этих качеств выглядит классичной, простой и ясной. Манцу не был анималистом, тем не менее мы можем судить о его оригинальном пластическом языке. Скрытое движение мастер сочетает с чувством реальной формы и присущими только ему терпкими акцентами, придающими его творениям особое очарование

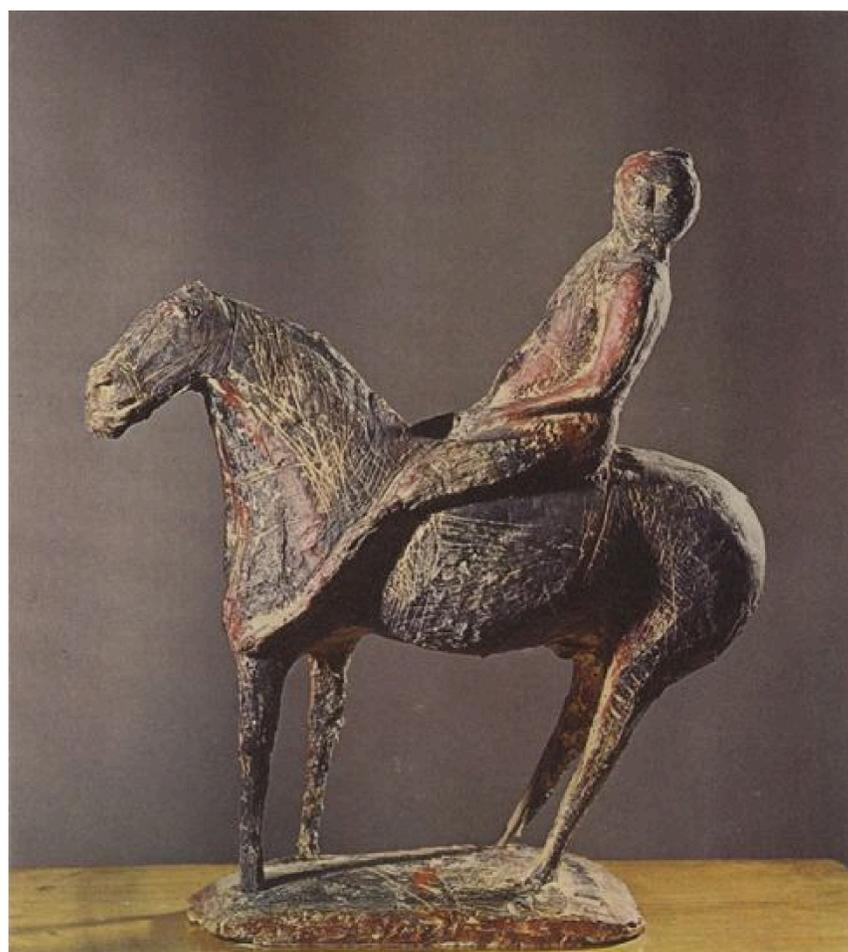
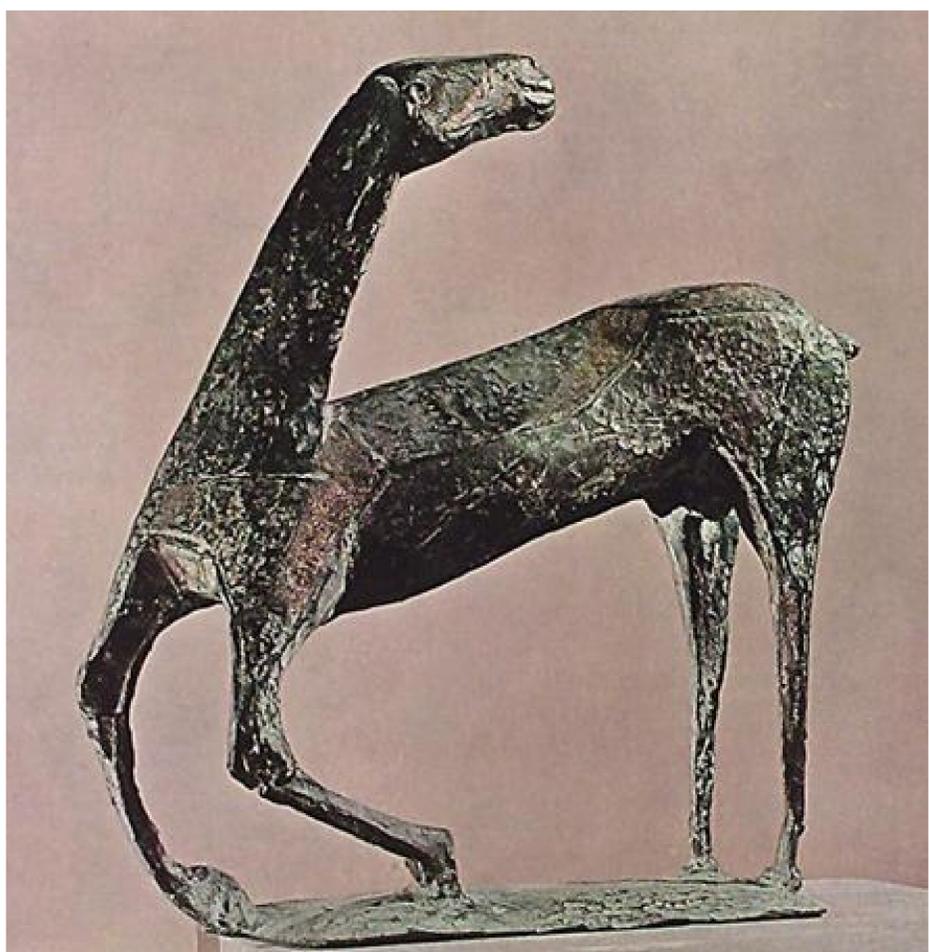


В пластике Артуро Мартини тонкие отсылки к искусству этрусков, Древнего Рима, византийской, романской и ренессансной скульптуре порождают впечатление напряженной нити, связывающей современность с далеким прошлым. Он работал в разных техниках — терракоты, майолики, бронзы, камня и оказал большое влияние на младшее поколение итальянских скульпторов. Тематический репертуар Мартини весьма разнообразен: мифологические и библейские сюжеты, персонажи древней истории и портреты современников, анималистика, аллегорические, жанровые и даже пейзажные мотивы



Работы А.Мартини

Ключевой темой творчества Марино Марини были конные скульптуры. Тема лошади и всадника имела для него большой эмоциональный смысл, так как символизировала суть человеческого существования. Создавая свои работы, он бесконечно экспериментировал с формой, воспроизводя прямо полярные состояния человека: от ощущения свободы и уверенности до чувства бессилия и нарушенного баланса, зависимости и уязвимости человеческого существа. О процессе творчества Марини говорит следующее: «Если я что-то должен выразить, это не отпускает меня, пока я от этого себя не освобожу; после я опять становлюсь спокойным, безмятежным. Страсти, тревоги, любовь, боль, неудачи и даже просто воображение могут мучить, пока они сидят внутри вас. Но если вы выразите их в скульптуре, то они освободят вас и принесут счастье».



Работы М.Марини



История мировой анималистики наглядно свидетельствует о том, что анималистическая модель, в том числе скульптурная, была востребована в разные периоды, начиная от палеолитического времени, времен древних цивилизаций, затем в Новую эпоху и так до наших дней. Зарубежные авторы в ряду изданий охотно освящают данный вопрос. Например, Stella Snead, Wendy Doniger, George Michell в своей книге «Animals in Four Worlds: Sculptures from India» повествуют о роли животных в индийской культуре, которые «формируют» человеческое общество, выступают носителями различных идей в философии и в повседневной жизни, оказывают влияние на настроение человека.

Рассуждения авторов справедливы в отношении человеческого общества в целом вне зависимости от культурных особенностей и времени. Живые существа не утратили своей значимости в современную эпоху и в общей среде инновационных визуальных представлений, животное остается интересным и весьма значимым объектом.

Восемь веков древнерусского искусства (X–XVII вв.) продемонстрировали любопытную «картину мира» с непосредственным участием животных.

Искусствовед Г.К.Вагнер характеризовал художественное мышление Средневековья особенностями эпохи, которая еще не была спроецирована на познание окружающего природного мира. Животное словно не принадлежало самому себе, не демонстрировало свою первозданность, находилось в системе других сущностей, зверь выступал как множественный символ, незаменимая единица в цепочке целостного мироздания, как языческого, так и христианского.

В существующей структуре сохранившихся памятников наблюдалось много ответвлений как антропоморфного свойства, так и фантастического, есть и стремление к реалистическому изображению. Рассмотрение этих образов представляется важным в отношении истоков отечественной анималистики.

Примеры достаточно реалистических изображений животных редки, тем не менее они отражают хотя бы отчасти живое наблюдение.



Рельефы [Георгиевского собора](#) в [Юрьеве-Польском](#), XIII век

Основная масса зооморфных образов в искусстве Древней Руси отмечена яркими чертами стилизации: изображения ошейников и поясов-подпруг на диких животных; растительные завершения хвостов и языков животных; декоративные бордюры на крыльях птиц; растительные мотивы (трилистники в круге) на крыльях и теле, стилизованные клейма на крупах животных и т.п. Однако, по совершенно справедливому замечанию Н.Н. Воронина, фауна русского народного искусства была совсем другой (собаки, волки, медведи) и ни о какой связи с местным фольклором, здесь, конечно, не может быть и речи. Выбор изображений животных зависел как непосредственно от оригинальных произведений восточного искусства (шелковые ткани, металл, слоновая кость), оказавшего влияние на формирование древнерусской скульптурной пластики. Их изображения, обладавшие большой эмоциональной силой, имели не только религиозное значение: они выполняли чисто эстетические функции и были богатым арсеналом метафорических понятий и образов, пользовавшихся большой популярностью в то время.



Резьба Георгиевского собора в Юрьеве-Польском, XIII век.



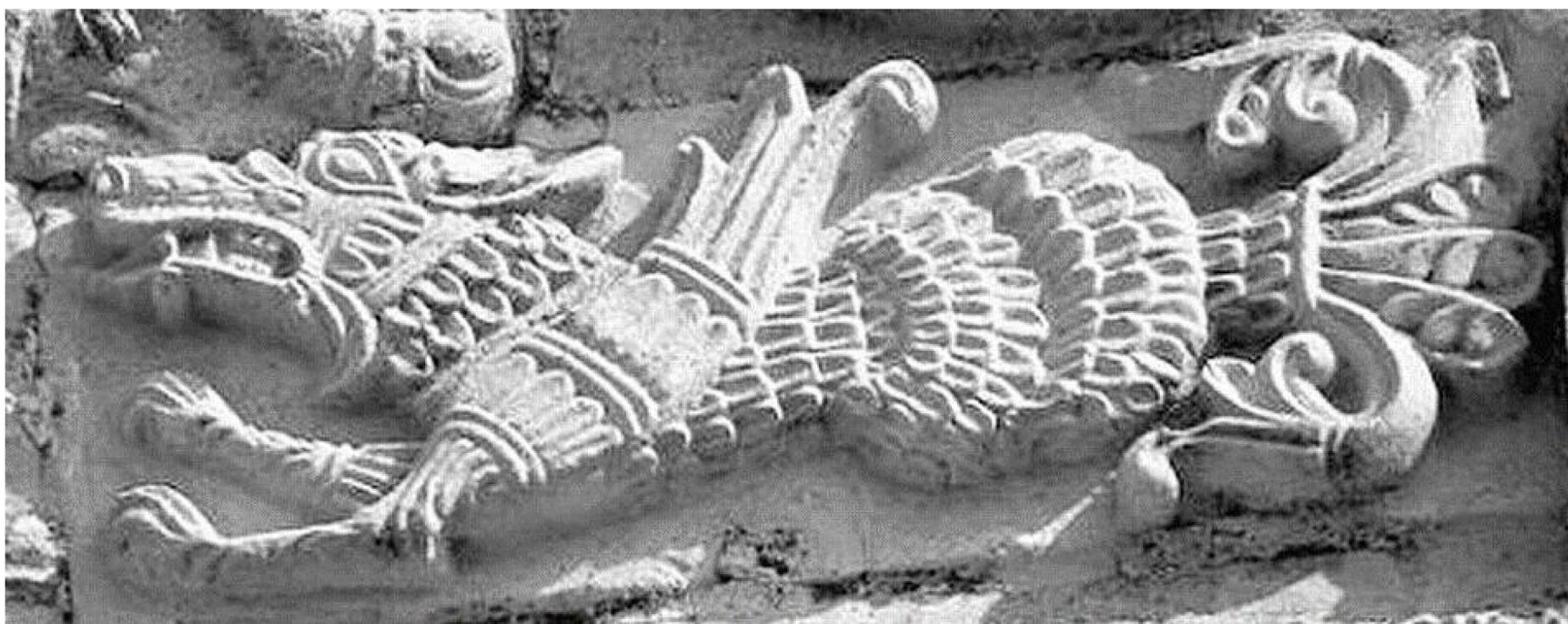
Резьба Георгиевского собора в Юрьеве-Польском, XIII век.



Говорящие звери, капитель Борисо-Глебского Собора. Реконструкция

Зооморфно-плетеные изображения белокаменных деталей черниговского Борисоглебского собора – самые ранние из известных сегодня произведений древнерусской скульптуры. Капители украшали парные геральдические композиции с изображениями зверей и орнамента из переплетенных стеблей. На одной капители два зверя семейства псовых (собаки, волки) или гепарды изображены сидящими спиной друг к другу. Их головы повернуты назад, а хвосты переплетены между собой. Посредине перед животными расположена сердцевидная розетка, образованная переплетением длинных ремней поводков с головками драконов на концах.

Всеобщая устремленность к природе проявилась в обращении к звериной орнаментике, в которой нашли место древние архаические образы. Зооморфные существа на фасадах владимирских храмов привлекают посетителя крученым узором тел, когтистых лап, извилистых хвостов, неожиданно расцветших растительными побегами и радужной «улыбкой» незабываемых физиономий. Орнамент представляет собой шифр, некую священную письменность, несущую в себе память о Райском саде, о том, что было воспринято человеком до грехопадения.



Резьба Дмитриевского собора во Владимире

Как отмечает Г.В.Вагнер, зооморфная образность древнерусского искусства совершенно лишена какого-либо мифологизма, её образы находятся на пути к поэтическому метафоризму: маски «улыбающихся» львов, усатые личины, изборозжденные поперечными морщинами мордочки, фигуры вздыбленных крылатых зверьков. Рядом помещены изображенные в профиль фигурки барсов, львов, орлов, увенчанных нимбами – геральдические эмблемы, символы божественной власти и укрощенной силы зла.



Образцовыми воплощениями русского геральдического стиля XII – XIII веков можно считать образы львов и грифонов.

Лев был самым распространенным мотивом владими́ро-суздальской пластики. Если иметь в виду только сохранившиеся крупные рельефы, то лев изображен 82 раза. Но, конечно, гораздо важнее, что изображения льва занимают самые важные места в архитектуре зданий. Такой интерес к образу льва может быть объяснен многогранностью его символики, уходящей в древность Востока, но преобладает охранительное значение образа льва, вытекающее из текста Физиолога (распространенных в Древней Руси сборников, содержащих рассказы о реальных и фантастических животных): «когда лев спит, очи его бодрствуют». Поэтому львы церкви Покрова на Нерли изображены лежащими, со скрещенными передними лапами и с широко открытыми глазами.



Львиные маски, или «горгонейоны», как называл их К.К. Романов, изображены en face. С определенностью можно сказать только, что истоки изображений львиных голов с ощеренными пастями кроются в архитектуре Древнего Востока, Греции и Рима.

Грифон (Ног-Ногот) занимает в средневековой пластике звериного стиля второе место после льва по числу изображений. Популярность образа грифона (в том числе и «когтящего») объясняется не столько заимствованиями из развитых культур Греции и Востока, сколько внутренними стремлениями к государственности и к соответствующей ей эмблематике. При этом орлиноголовый и львиноголовый грифон не различались по функциям.

Широко распространенный в древневосточном мире сюжет «когтящего грифона» связан с идеей господства централизованных военных государств над окружающими их племенами.



Грифон, когтящий лань. Рельеф северного фасада церкви Покрова на Нерли  
Грифон. Рельеф Дмитриевского собора



Изображения птиц тоже символичны: «Ястреб изображает тех, которые соблазняют и умерщвляют души людей простых. Сова есть образ прелюбодеев и татей. Птица сия летает ночью; так и прелюбодееи любят тьму. Пеликан и сыч изображают собою обольстителей и людей лживых».

А.Н. Афанасьев в книге «Мифы древних славян» пишет: «В своем быстром полете ветры подхватывают и разносят всевозможные звуки; признавая их существами божественными, древний человек верил, что они не остаются глухи к его мольбам, что они охотно выслушивают его жалобы, клятвы и желания и доставляют их по назначению. Но как ветры олицетворялись в образе птиц, то понятно, что подобные же обращения стали воссылаться и к этим легкокрылым обитателям лесов и роц. Потому и в мифических сказаниях, и в народной поэзии птицы являются услужливыми вестниками богов и смертных».

Секрет белокаменного кружева на стенах храмов состоит в том, что для строительства в то время применяли белый известняк. Для стройки Владимирских и Суздальских храмов возили подмосковный известняк. Основу строения выкладывали из добытого по руслу реки Пахры пахорскими и подольскими известняками, а добытый в селе Мячкове известняк был самым мягким и шёл на резной декор. У известняка есть любопытное свойство – вынутый из каменоломни камень некоторое время очень податлив к обработке из-за большой водонасыщенности. Обтачивать из него элементы стен или вырезать сложные узоры даже легче, чем по дереву. Но зато со временем известняк затвердевает, причём продолжает набирать крепости много-много лет.

Обучение скульптуре в средневековой Руси шло от мастера к ученику, через обучение личным примером и не сводилось только к изучению технических приемов, но носило характер воспитания христианина, ответственного за свое искусство.

Для скульптуры конца XV - XVI века характерны два направления: одно традиционное, с преобладанием рельефной пластики; другое новаторское - реалистическое. Реалистическое направление составляют изображения животных, вышедшие из мастерской Василия Васильевича Ермолина. «Ермолинский» стиль остался официально непризнанным и нашел отражение только в отдельных памятниках, например, «моленное место» Ивана Грозного, которое поддерживают фигуры четырех свернувшихся в клубок символических зверей. Значение их было вовсе не чисто декоративным, но и символично-репрезентативным или эмблематическим. Они мощны по пластической трактовке и заставляют вспомнить кафедры Никколо и Джованни Пизано.



Гиена, лев и оскроган. Подножия Царского места Ивана Грозного (Мономахова трона) в Успенском соборе Московского Кремля

Эволюцию образов звериного стиля в древнерусском искусстве можно назвать отражением героического эпоса. На первый план выходит историческое содержание - утверждение силы и триумфа великокняжеской власти. Трансформация животных в основном сохраняла благожелательный смысл, сохранялся и народный интерес к ним, усиливаемый стремлением к знанию.

В народной пластике Руси есть изображения утиц, коников, зайчиков. Фигуры эти выполняли в разных материалах: глине, дереве, металле, кости, а также в разных техниках: лепке и резьбе по дереву и кости, литье и чеканке, филигрании и чернении. Это и небольшие детские игрушки, и подвески-амулеты, и накладные украшения. Народная пластика, в отличие от круглой скульптуры, не имевшей возможности для широкого развития на Руси, продолжала утверждаться, рождая все новые и новые формы на протяжении многих веков. Повсюду складывались свои приемы компоновки фигурок, их лепки, декоративного оформления. Примитивные, выполненные преимущественно в условной манере, фигурки обладали и выразительностью, и человеческой теплотой.

В небольших работах русских мастеров были заложены традиции национальной пластической культуры - обобщенный подход к изображению, выявление декоративных качеств материала, его цветовых и фактурных свойств, наделение предмета личностным отношением самого автора.





Глиняные фигурки. к.19-нач.2- в. Скопин

Анималистика как таковая, в «чистоте» своей образной характеристики, начинает проявляться в XVIII веке, в XIX - можно говорить о формировании жанра в полном смысле слова, а в XX веке появились новые имена художников, открылись возможности образного воплощения животного в разных видах искусства. Важным свойством жанра стало то обстоятельство, что традиции обучения грамотному изображению животного мира в России складывались в академической среде. Основоположником обучения «зверописи» учеников Академии художеств в XVIII веке был И.Ф. Гроот, который смог привить обучаемым любовь к созданию композиций с животными, ознакомил их с неизвестным до этого жанром живописи. Virtuозное письмо и прекрасное знание звериных повадок сделали произведения Гроота эталоном анималистического жанра, долго служившим образцом для обучения молодых живописцев. Сама программа обучения, в основе которой на серьезном уровне поставлено преподавание рисунка с его методом анализа натуры, было весьма показательным для анималиста, который опирается на живую природу, как основной способ постижения модели.

В самостоятельный жанр анимализм в русской пластике оформляется в середине XIX века. Во главу угла ставится точность воспроизведения внешнего вида и объективное отражение проявлений натуры животного. Подобный «беспристрастный» взгляд художника на «звериную модель» сохранялся многие десятилетия.

В этот период станковые композиции изобилуют образами домашних животных - это картины охоты, сцены крестьянского быта, кабинетная скульптура из бронзы или гипса. При царском дворе создаются портреты четвероногих любимцев, «высокородных» животных увековечивают в фарфоре. Хорошо известна фигурка левретки Екатерины Великой, хранящаяся сейчас в Петергофе.



Земира, фарфоровая статуэтка по эскизу профессора Императорской Академии художеств Ж.-Д. Рашетта

Сразу же в отдельную тему анималистического искусства выделяются кони. Им всегда отводилась немаловажная роль: сельское хозяйство, военные действия, охота и развлечения не обходились без лошадей, набирали силу конные заводы, а потому естественно внимание художников и скульпторов к этим красивым животным. Конь стал универсальной моделью изображения, определил границы анималистического жанра в скульптуре. Однако традиций скульптурного изображения лошадей в России не существовало, скульпторы учились у самой природы. Важную роль в этом сыграла русская академическая школа. В основе обучения Академии художеств лежал анализ живой природы и ее достоверного изображения. Человек и лошадь штудировались во всевозможных формах и ракурсах. Живые модели наряду с античными слепками, которые служили образцами изучения, были прекрасными и совершенными, как того и требовали принятые в Академии нормы классического искусства. Лошадь входила в разряд таких совершенных образцов.

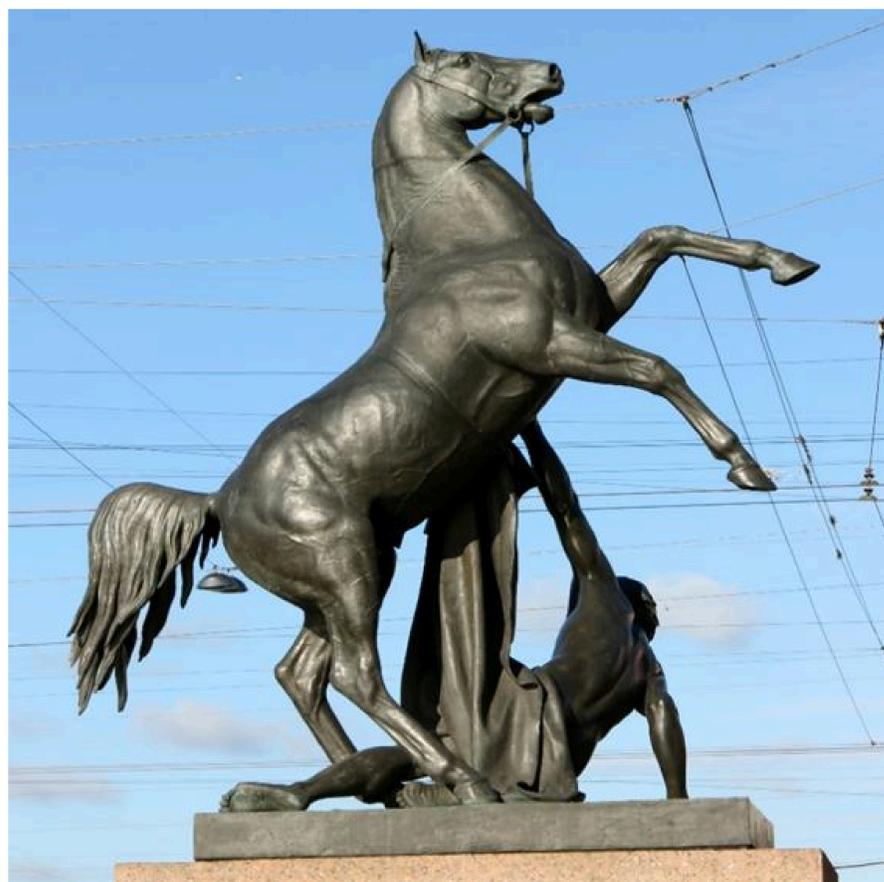
В России появляются свои конные памятники и изображение отдельной фигуры коня без всадника. Можно сказать, что это была эпоха конных монументов. Основопологающим началом здесь было утверждение, что «конный жанр» вместе с другими жанрами изобразительного искусства участвует в формировании художественного облика города. Эти животные изображались в памятниках, входили органической частью в монументально-декоративные композиции архитектурных сооружений, украшали интерьеры парадных гостиных. Во всей истории русского искусства ни одному животному так не повезло, как коню, всегда считавшимся одним из самых благороднейших созданий.

Безусловное первенство принадлежит П.К.Клодту, с именем которого связано окончательное утверждение академического стиля в жанре скульптурной анималистики в России, несмотря на то, что не получил систематического художественного образования. Он был автором знаменитых петербургских памятников, в которых неизменно присутствовали изображения животных, а многочисленные модели скульптора стали своего рода эталоном в изображении лошадей. В его станковой пластике отражаются точные жизненные наблюдения, но также появляется и эмоциональная выразительность образов.



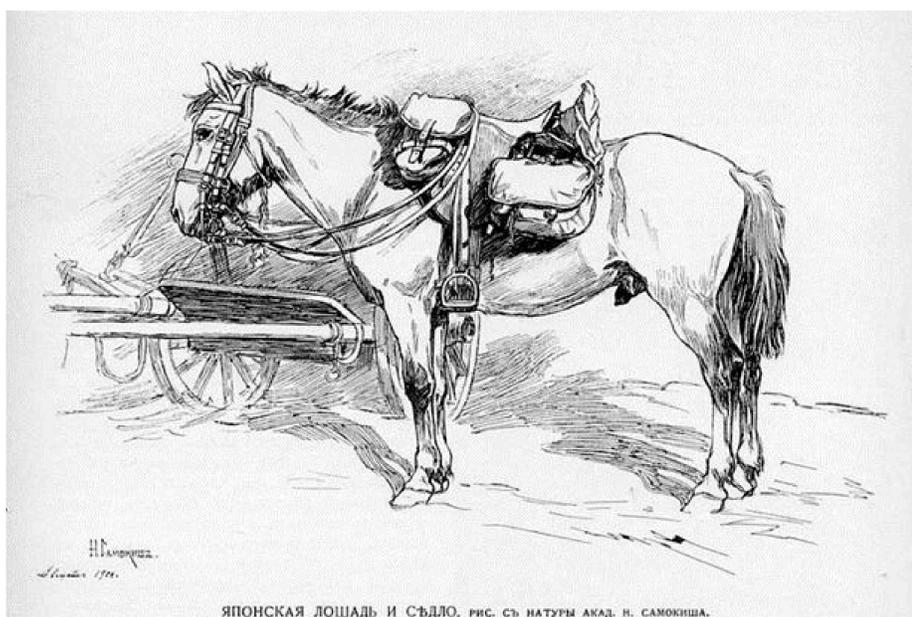
П.Клодт. Кобыла с жеребенком

Ему принадлежит монументально-декоративный ансамбль в Петербурге – знаменитые кони на Аничковом мосту (1833-1850), в которых классицистическая норма одушевлена романтическим порывом, интересно и свободно решенной темой противостояния человеческого разумного начала стихийному хаосу.



Первая группа «Юноша, берущий коня под уздцы»  
Вторая группа «Юноша, поверженный конём»  
Третья группа «Юноша, осаживающий коня»  
Четвёртая группа «Конь с идущим юношей»

В конце XIX века в императорской Академии художеств стал преподавать Н.С. Самокиш, который помимо батальных сцен виртуозно рисовал анималистические композиции пером и создал рисунки для учебного пособия по изображению животных. Он писал: «Лошадь считаю благородным и красивым созданием и стараюсь изображать ее не только с наружной стороны, но и передать ее психику, ее порыв, что самое красивое у лошади, даже кляча на скаку красива и живописна».



ЯПОНСКАЯ ЛОШАДЬ И СЪДЛО. РИС. СЪ НАТУРЫ АКАД. Н. САМОКИША.



Н.Самокиш за работой

Дальнейшая эволюция жанра отражена в произведениях Е.А.Лансере, Н.И.Либери́ха, И.И.Юшкова, Л.В.Позена, талантливо продолживших эпоху «академизированного скульптурного дилетантизма».

Ученик П.К.Клодта, отставной полковник Н.И.Либери́х сумел найти свою тему в анималистике. Он изображал преимущественно персонажей охотничьих сцен, создавая не только композиции, но и «портреты» животных («Густопсовая борзая Славный», 1874). Скульптуры Либери́ха стали первыми российскими работами, широко представленными за границей на крупных выставках в Лондоне, Вене, Париже.



Н. Либери́х. Густопсовая борзая Славный



Н. Либери́х Легавая

Большим любителем и знатоком лошадей был Е.А.Лансере. По его произведениям можно изучать коней, их повадки, породы. Не случайно большое количество вещей скульптора хранится в музее кафедры коневодства Сельскохозяйственной академии им. К.А. Тимирязева. Одна из самых романтических скульптур Евгения Лансере, исполненная жизненной энергии и взволнованности, - статуэтка «Святослав» (1886), эскиз и модель которой являются одним из немногих подлинников Лансере, дошедших до нас. Маленький (всего 18 см) восковой эскиз несет все элементы окончательного решения композиции, мягкий материал сохранил мельчайшие следы авторской лепки и обработки поверхности. На постаменте бронзовой модели, отлитой в мастерской А.Морана, надпись: «Не посралим земли русской, ляжем костями «Мертвые бо срама не имут» Святослав в 970 году на пути к Царьграду».



Е.Лансере. Святослав

Яркой страницей в развитии русской пластики и наглядным примером специфики малой скульптуры России рубежа XIX - XX вв. является творчество русского скульптора Л. В.Позена. Характерным признаком скульптуры мастера является техника скульптурной лепки, которая выразилась в использовании воска в качестве основного пластического материала.

В конной статуэтке «Скиф» Позен показал, что мастерски владеет важнейшими способами художественной выразительности скульптуры: пластикой, ритмом, движением. С исключительной силой выразительности показано движение коня, напряженный ритм всей скульптурной группы. Фигура всадника показана в сложном повороте, корпус коня вытянут в струну, бешено раздуваются бока и ноздри животного.



Л. Позен. Скиф



Л.Позен. Черкасский вол

В качестве вольнослушателя посещал скульптурный класс академика П.К.Клодта в Императорской академии художеств Иосиф Юшков, избравший лошадь главным героем своих композиций. Почетный член академии художеств Иосиф Юшков был широко известен как талантливый анималист, автор небольших статуэток лошадей, принадлежащих российским императорам.



И.Юшков. Марс. Лошадь Александра I



И.Юшков. Фрипон. Лошадь Павла I

Фигурками зверей или птиц, связанных либо с родовой геральдикой изображенной персоны, либо со спецификой ее профессиональных занятий, в XIX веке иногда украшались персональные рамы к портретам (рама к «Портрету И.Р.Тарханова» И.Е.Репина). «Звериные образы» появляются и в медальерном искусстве, где животные предстают не только представителями конкретной породы, но и носителями характеров, а иногда и определенных настроений (Л.Х.Штейман. «Медаль общества любителей породистых собак», 1888).



Л.Штейман. Медаль общества любителей породистых собак

Крепкая ориентация на натуру в творчестве художников-анималистов стала показателем того, что анималистические произведения оказывались не столь быстро восприимчивыми к различным стилевым выражениям. Так было на протяжении всего XIX века.

Новый этап в истории жанра анималистики наступает на рубеже XIX и XX веков, когда изображение «братьев меньших», начинает основываться и на потребности художника сопереживать, выражать свое отношение к животным. В это время свои лучшие произведения создает А.Л.Обер, в творчестве которого впервые появляется интерес к передаче индивидуальных характеров животных.



А.Обер. Белый медведь



А.Обер. Лиса, поймавшая куропатку

Линия бытовой трактовки животного продолжена в творчестве П.Трубецкого, снискавшего славу «первого из русских ваятелей, работающего с такой поразительной и опоэтизированной близостью к природе». Бронзовая скульптура «Московский извозчик» (1898) - воплощение первых российских впечатлений, с особой пластической выразительностью мягких, «люющихся» форм.

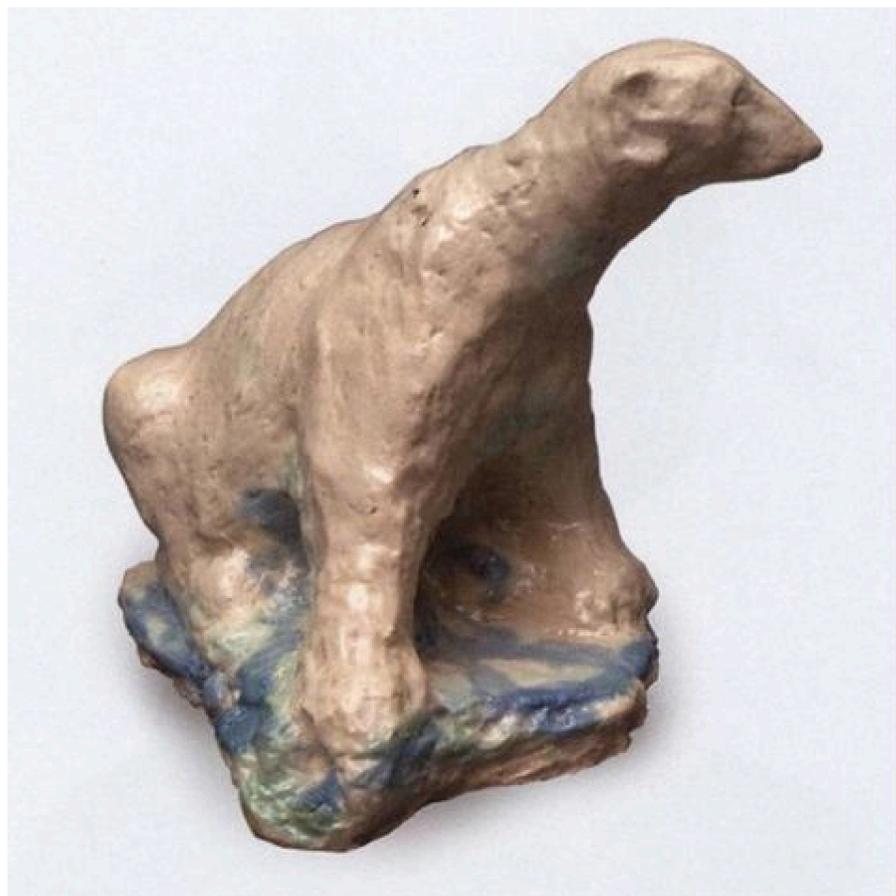


П.Трубецкой. Московский извозчик, 1898

Однако импрессионистическая скульптура П.Трубецкого, Н.Андреева, А.Голубкиной с ее этюдным характером лепки не претендовала на роль ведущих традиций в анималистике, стараясь раскрыть авторский взгляд на мир как на единое одухотворенное целое.

Наибольшую ценность в «зверином» наследии А.Голубкиной представляют произведения, созданные в материале самим скульптором, или бронзовые отливки, выполненные еще при ее жизни. В них в большей степени отражается творческий метод, особенный индивидуальный пластический язык работы, характерный только для ее скульптуры.

Голубкиной в равной мере были «доступны» все материалы: камень и бронза, дерево и перламутр, но известно, что керамика, глина – любимый материал, в котором она всегда начинала работать над новым произведением. Сама она говорила, что «в глине произведение рождается...». Хотя она и не была анималистом, но тем не менее неоднократно обращалась к образам животных - это рельефы: «Борзые собаки», «Лошади», скульптуры: «Слон», «Бараны», «Обезьяна», «Белый медведь», камеи с изображением собак.



Работы А.Голубкиной:  
Слон  
Белый медведь  
Обезьяна  
Борзая собака. Камея

XX век стал по-настоящему «золотым» для русской анималистики. Художники, имея непосредственный опыт предшественников, выработали свой взгляд на натуру и методы художественного воплощения. Им удалось преодолеть равнодушие и непонимание сущности своего искусства, ошибочное мнение о его относительной легкости.

В 30-е годы 20 века складывается московская школа анималистики, в 1939 году берет свое начало организация анималистических выставок. В 1960-е годы анималистические выставки стали устраиваться регулярно, художники начали давать подробные рекомендации рисующим, вести разговор о методах работы в различных материалах.

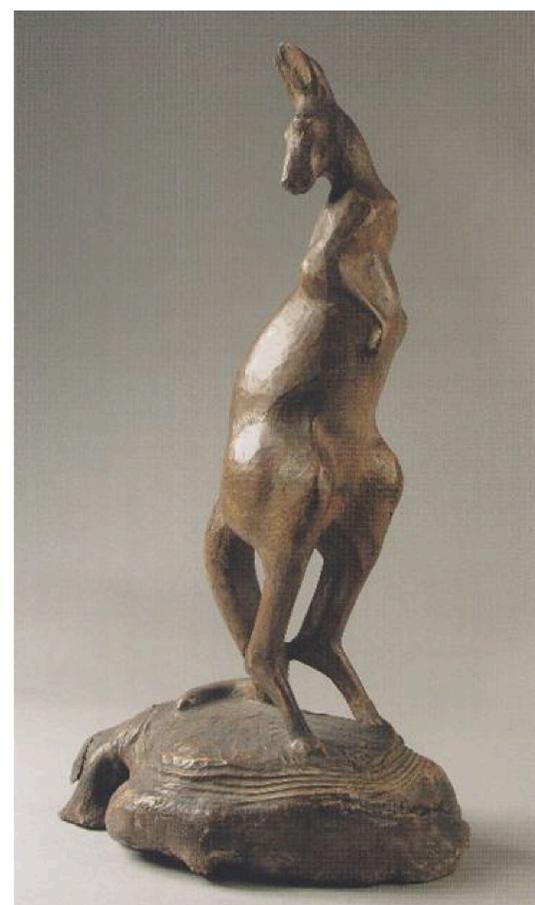
В связи с изменением методов преподавания рисунка и живописи в XX веке, на первый план выдвигаются задачи научить последовательно вести работу над изображением, а не слепо копировать оригинал. В результате этого были опубликованы учебные пособия по работе над рисунком животных (Г. Баммес, А.М. Лаптев, Г.Н. Карлов). В этот же период были выпущены учебные пособия по пластической анатомии животных В.Танка, М.Ц. Рабиновича.

Огромная роль в утверждении анималистического жанра в разных видах изобразительных искусств принадлежит Василию Алексеевичу Ватагину. Художник-анималист, зоолог по образованию, В.А. Ватагин органично сочетал в одном лице талантливого скульптора, графика, иллюстратора с профессией ученого-естествоиспытателя, что с самого начала определило специфику научно-художественной деятельности мастера.

Всю свою деятельность он посвятил изображению животного, поставив его в центр внимания, создал пластически ясные и выразительные («портретные») образы. Его волновала тайна преобразования реального зверя в далекий от подобия натуре, но яркий и живой образ.



В.Ватагин. Моржи. Дерево. 1909. Береза. Первая работа по дереву



Тигр. Бронза. 1926  
Пингвин с птенцом. Дерево тонированное. 1960  
Кенгуру. Дерево. 1921  
Мандрил. Дерево тонированное. 1911  
Удав. Камень тарусский. 1911

В.А.Ватагин формулирует те задачи и качества, которые должен решать художник, берущийся за анималистическую тематику. По его мнению, «первое, и самое главное, условие – это особая заинтересованность животным миром, пристрастное любование им, любовь к нему, к его формам, к моментам проявления его жизни. Второе условие – чувство животного, которое помогает найти в нем самое характерное и выразительное, самое привлекательное. Это чувство естественно связано с чувством любви к животному.

С этими качествами анималист рождается, и их нужно только развивать. Третье необходимое качество можно приобрести – это знание животного. Чем больше и глубже будет знать художник то, что он изображает, тем лучше. Это знание никогда не будет излишним. Знание формы, строения и анатомии, жизни и повадок животного – необходимые условия для создания полноценного образа. Это знание приобретается постепенно, и не следует упускать ни одного случая, чтобы пополнить его».

Скульптор Дмитрий Цаплин любил животных, много наблюдал за ними, однако не стремился быть анатомически точным в своих произведениях. У него был свой особый стиль анималистики. Он резал из дерева и камня орлов и кошек. Как считают современники скульптора, эти вещи имели несколько уровней прочтения: люди несведущие видели перед собой качественный скульптурный зоопарк, а специалисты наслаждались мастерством исполнения и сложной переключкой с древними образами. В скульптурах Цаплина, предпочитавшего всем материалам дерево, поражают обобщенность форм, энергия порыва и ощущение величественности. Его работы искусствоведы сравнивают с роденовскими.

Визитная карточка мастера – «Сокол», напоминающий египетское божество. Цаплин тонко и, при этом, грубо совмещает западный динамизм и ориентальную статику. В скульптуре «Кот» он обобщил детали в изображении тела зверя, приведя фигуру в состояние архитектурной незыблемости. Это позволило автору придать композиции древнюю монументальность и повторить то сильное впечатление, которое сам скульптор испытал при посещении Лувра и парижского Музея восточных искусств Гиме.



Работы Д.Цаплина:  
Сокол  
Кот  
Голова тигра  
Рыба



Как считают современники скульптора, его работы имели несколько уровней прочтения: люди несведущие видели перед собой качественный скульптурный зоопарк, а специалисты наслаждались мастерством исполнения и сложной переключкой с древними образами. «Цаплин - совершенно гениальный скульптор, - подчеркивает искусствовед Ирина Горлова. - У него удивительное отношение к пластике и объему: он отсекает лишнее и предъявляет глубинную суть материала, будь то камень или дерево, в котором он был виртуоз. Коненков не без зависти назвал его краснодеревщиком. Цаплин лаконичен, насколько это вообще возможно: он вычленяет главное, первоначальный архетип».

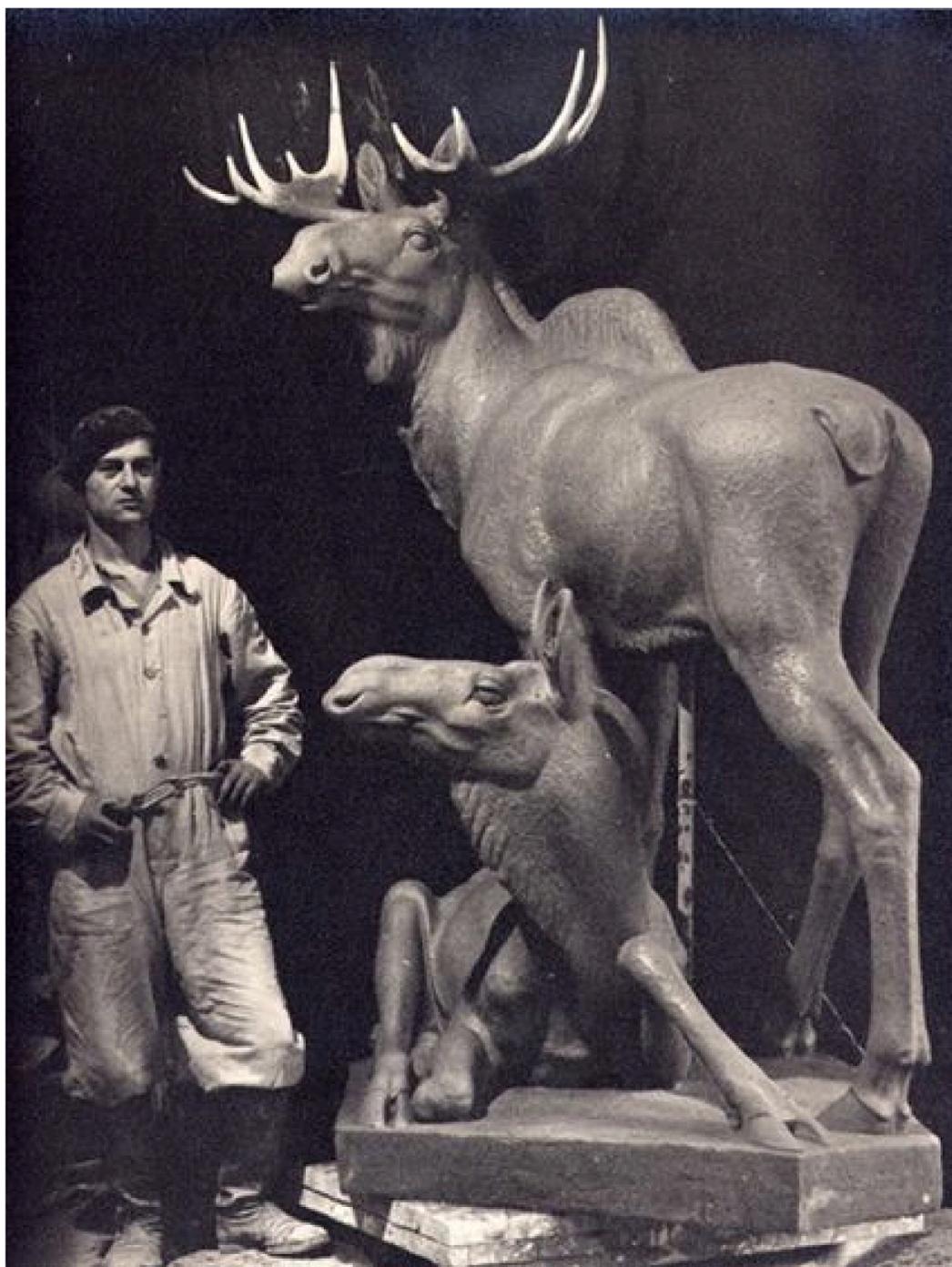
В отличие от Ватагина, предпочитавшего массивную или неспешно плавную и грациозную репрезентацию животного, мастером гораздо более резких по движению и пластически эксцентричных решений был Иван Семенович Ефимов. В силу увлечения майоликовой скульптурой М.Врубеля в творчестве Ефимова ключевую роль играет керамика. В целом ряде своих произведений Ефимов дает живописную трактовку скульптурному изображению животного. Он находит точное силуэтное изображение зверя в движении, отображает динамику в своих работах, сюжет.



Работы И.Ефимова:  
Зебра. Бизон

Помощником И.Ефимова в монументально-декоративных работах был Георгий Николаевич Попандопуло. В значительной мере благодаря работе с этим знаменитым мастером Г.Попандопуло «вырос в значительного анималиста с самостоятельным мышлением, ничего не взявшего в долг даже у своего могучего учителя и похожего на него лишь серьёзным отношением к делу, душевной чистотой и высокой профессиональной культурой». (В.А. Тиханова, искусствовед).

Георгий Николаевич очень любил и хорошо знал живую природу, а идею совершенства и хрупкости её красоты стремился выразить в своих скульптурных работах, которые установлены во многих городах России. Его «олений» и «лосей» можно увидеть, проезжая по городам Золотого кольца России, в Светлогорске Калининградской области, под Зеленоградом и в других городах.



Г.Попандопуло.в мастерской  
Работы Г.Попандопуло:  
Радость жизни  
Медведь в зоопарке

В конце 1980 – 90-х годов, сложившаяся образная система утратила свою цельность. Ее художественный строй становится настолько многоликим, что можно отметить множество разных оттенков одной темы, неожиданных творческих решений, включающих традиции и стилевые направления прошлых эпох. Художники-анималисты конца XX – начала XXI века в своих поисках актуального художественного образа, в стремлении сохранить натуральную пластику зверей и птиц, используют многообразный опыт своих предшественников, верных идее подражания природе.



Работы И.Рукавишникова:  
Птица. 1998  
Крылатая рыба.1992  
Морские чайки. 1998, бронза.  
Улитки, 1988, бронза

Анималистические работы скульптора Иулиана Рукавишникова отличаются оригинальностью и необычностью пластического решения. В своём творчестве скульптор изображал рыб, птиц, земноводных, млекопитающих и прочих больших и малых обитателей природной среды.

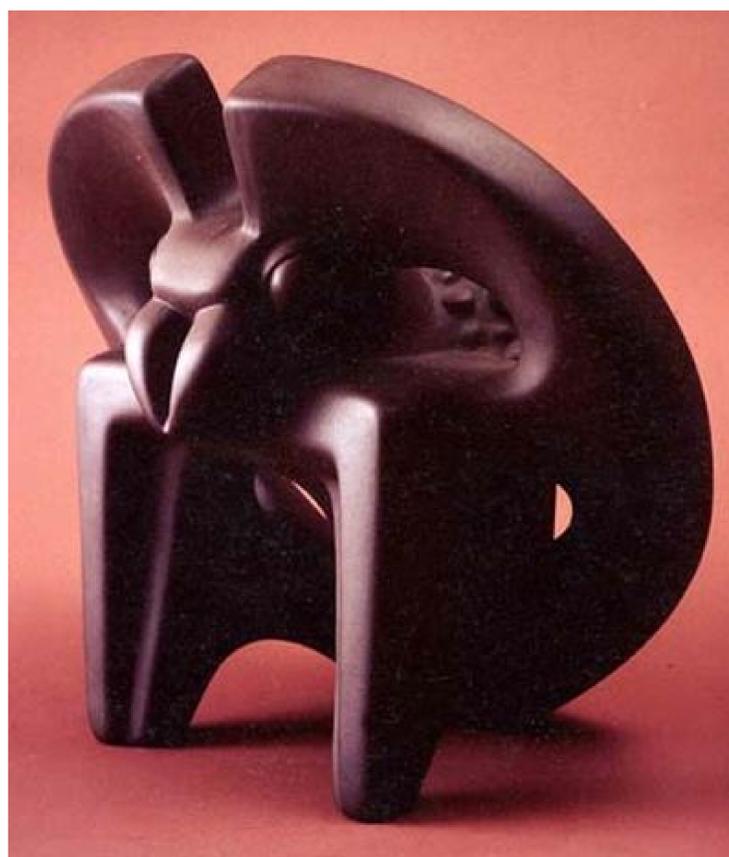


Работы М. Островской

Марина Григорьевна Островская является продолжателем лучших скульптурных традиций в русской анималистике. Она смело вводит в скульптуру цвет, обогащая её фактуру и усиливая декоративное звучание. Многие работы скульптора посвящены заботе животных о потомстве, и, глядя на скульптурное изображение сидящей панды с прижавшимся к ней детенышем или медведицы с медвежатами, становится ясно, что в самоотверженной заботе о малышах исток самого светлого человеческого чувства - материнской любви.



Дмитрий Воронин – художник, способный удивить и представить знакомый образ животного с неожиданной стороны. Он известен, прежде всего, как мастер деревянной скульптуры, виртуозно работающий в таких сложных техниках, как маркетри и инкрустация. За простотой и наивностью анималистических композиций Воронина лежит высочайшее профессиональное мастерство, глубокое знание материала, постоянный поиск пластической выразительности, а также искренний интерес к природе.



Работы П.Хохловкина

Петр Хохловкин - председатель выставочного комитета скульптурной секции Московского союза художников и Объединения московских скульпторов, художник-анималист, бессменный куратор ежегодной тематической выставки «Бестиарий», посвященной реалистической и фантастической флоре и фауне, а также размышлениям на тему места человека в живой природе.



Владимир Заботкин не делает эскизов, а начинает сразу рубить в камне: «Я намечаю на валуне мелом основные части зверя: голова, ноги, хвост, уши т.д., а дальше – импровизация сразу же в граните. Интуитивное чувство меры позволяет остановиться вовремя и не «засушить» работу. А чтобы произведение получилось интересное, в нем должно быть много «контрастов», например: гладкое – шероховатое; глянцевое – матовое; темное – светлое; толстое – тонкое; вертикальное – горизонтальное; плотное – дырчатое; обработанное – дикая поверхность валуна и т.д.»

Сегодня анималистический жанр по-прежнему связан с пониманием человеком уникальности мира живой природы. Обладая естественнонаучными и художественными знаниями, скульптор-анималист должен суметь наиболее полно через художественный образ передать особенности животного, его повадки. «Охота на Зверя» – это поиск художников-анималистов того самого образа, попытка уловить в меняющихся, подвижных, не желающих замирать и позировать животных их сущность. Это некая экспедиция отчаянных храбрецов, пожелавших «ухватить за хвост» мифологическую птицу Феникс.

Московская центральная художественная школа при Российской академии художеств (МСХШ, МАХЛ) за 85 лет своего существования воспитала большую часть художественной элиты нашей страны, обогатила мировое искусство известными именами.

В разные годы на отделении скульптуры учились талантливые ученики, ныне известные художники, академики РАХ: Александр Белашов, Юрий Чернов, Иван Казанский, Михаил Дронов, Дмитрий Тугаринов, Андрей Балашов, Игорь Бурганов, Олег Закоморный, Иван Коржев, Андрей Марц, Геннадий Правоторов, Павел Тураев, Андрей Тыртышников, Сергей Сережин, Алексей Чебаненко, Виталий Шанов и многие другие мастера. Каждый из них прошел долгий путь от первых шагов в работе с материалом до создания собственных произведений, многие остались верны анималистике, желанию отобразить реальный образ животного во всем его своеобразии и жизненной характерности.

Андрей Валерианович Марц - заслуженный художник РСФСР, выпускник МСХШ 1943 года, один из лучших скульпторов-анималистов XX века. А. Марц продолжил декоративную линию в изображении животных, создал свой стиль анималистической скульптуры и внес большой вклад в развитие языка скульптуры XX века. Мастер обладал остроумной изобретательностью в решении пространственных задач, уделял большое внимание работе с материалом, особенно разным видам и приёмам работы с металлом, стараясь достичь наибольшей остроты и яркости образов. «Мне кажется, что я не могу называться стопроцентным анималистом. Звери, конечно, интересны, я их люблю, все это так... Но в своей работе я исхожу не из психологии животного, не из его зоологического строения или особенностей поведения и характера, как это часто бывает в анималистической скульптуре. То, что меня интересует, это «пластический мотив» или «формовый смысл», что ли, который раскрывает характер животного в той или иной пластической форме» – говорил скульптор.



Александр Белашов - выпускник МСХШ 1952 года. По словам художника, творчество его матери, скульптора Е.Ф.Белашовой, многое ему дало «в овладении пластической культурой, видении материала, формы». Частые путешествия, длительное общение с природой, острое чувство единства всего живого оставили неизгладимый след в душе скульптора, определив его увлечение анималистикой.

В его работах стилизация и условность изображения, декоративность цветового решения сочетаются с пронзительным чувством жизни и одухотворенностью образа. В них проявилось и стремление автора к передаче в едином скульптурном объеме не только животного, но и среды, в которой живут «герои» его произведений - пейзажа. Так в работах мастера рождался своеобразный образ живой природы как символ гармонии мира.



Андрей Балашов - выпускник МСХШ 1975 года, является автором большого количества работ как в монументальной, так и в станковой пластике. В своих произведениях скульптор придерживается реалистической традиции анималистики и добротного исполнения.



Работы А.Балашова

Михаил Дронов учился в МСХШ в 1970–1974 гг. у К.Л. Петросяна и рано доказал профессиональный класс. Дронов работает в различных пластических направлениях монументальной и станковой скульптуры во всем ее многообразии. Характерная черта дроновской пластики - лаконизм и обобщение форм, синтез классических принципов и модернистских экспериментов. Ему удается свести сложную пластическую форму к простому объему и монументальному смыслу и в многофигурной композиции, и в анималистических образах.



Работы М.Дронова

Евгения Дубровина - выпускница МАХЛ 1997 года. Ее работы отличает смелая, энергичная лепка, живой взгляд, необычные композиционные решения и поэтичность. Основными чертами своего творчества Евгения Дубровина называет экспрессию и порывистость.



Работы Е.Дубровиной

Олег Закоморный учился в МСХШ в 1982-1986 годах. Творческий диапазон мастера очень широк: это графика, портрет, станковая, монументальная и садово-парковая скульптура. Одной из любимых тем, которым он остается верным всю жизнь, – анималистика. В динамичных скульптурных изображениях животных и птиц, «вписанных» в окружающий пейзаж, ощущается любовь скульптора к окружающему нас миру природы, его глубокое постижение.



Болотная идиллия. 2011,  
бронза, литье, патинирование

## **ЧАСТЬ 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСНОВНЫХ ЭТАПОВ РАБОТЫ НАД СКУЛЬПТУРНЫМ ИЗОБРАЖЕНИЕМ ЖИВОТНЫХ В МЦХШ**

Программа обучения в Московской центральной художественной школе при Российской академии художеств не выделяет анималистику в отдельную дисциплину, широко включая изображения животных в задания по скульптуре и скульптурной композиции, особенно на начальном этапе обучения, в 1(5) и 2(6) классах. Продуманная методика отличается систематичностью и последовательностью, дает широкие возможности в овладении навыками работы со скульптурными материалами и инструментами на доступном возрастном уровне обучающихся, развивает объёмно-пространственное мышление при создании жанровых тематических композиций и образов животных.

Прежде чем приступить к выполнению непосредственно скульптуры, ребята должны заранее изучить материал – узнать об особенностях жизни животного, подобрать фотографии, ознакомиться с произведениями художников-анималистов, сделать графические эскизы своих композиций. Это значительно расширяет кругозор, приучает к серьезному подходу к работе и в итоге повышает ее результат. В создании учебной анималистической скульптуры можно выделить следующие этапы работы:

- графические наброски с натуры, этюды в материале (глина, скульптурный пластилин);
- выполнение эскиза к композиции в мягком материале по памяти и по представлению, с использованием графических набросков и этюдов с натуры (с целью исполнения работы в большем размере в мягком материале и возможностью последующего перевода в твёрдый материал или керамику);
- выполнение скульптуры в большем размере в мягком материале (с возможностью перевода в гипс), либо выполнение скульптуры в камне или керамике в задуманном обучающимся размере в соответствии с утверждённым эскизом.

### **ГРАФИЧЕСКИЕ НАБРОСКИ С НАТУРЫ, ЭТЮДЫ В МАТЕРИАЛЕ**

#### **1. ГРАФИЧЕСКИЕ НАБРОСКИ С НАТУРЫ**

Художник-анималист уделяет большое внимание графике, так как рисунок является основой построения всякого образа. Первостепенную роль играет набросок, являющийся самым скорым способом фиксации на бумаге первых впечатлений и поэтому незаменимым в рисовании подвижной модели.

Первый, важный этап изучения животного – понимание его строения. Анатомия животных отличается не меньшей сложностью, чем анатомия человека. Чтобы правильно передать позу животного, верно изобразить его движение, необходимо знать соотношение основных частей скелета - черепа, позвоночника, грудной клетки, переднего и заднего пояса конечностей и т.д. Анималисты обычно придают этому большое значение. И.Ефимов пишет: «Я очень много изучаю анатомию.. Люблю скелеты и вижу в них большую красоту, – в них только самое необходимое и видна в них мудрость создания». От анатомически точного знания формы животного будет зависеть передача достоверности и в рисунке, и в пластике.

Параллельно с аналитической работой в музеях, копированием произведений художников и изучением книг по пластической анатомии можно выполнять наброски и этюды в зоопарке, чтоб впоследствии применить свои знания в работе по памяти и воображению над эскизами скульптурной композиции. В основу художественного образа ложится именно натурный этап работы.

Еще одним условием успеха работы художника-анималиста является знание фактуры животных. В.Ватагин рекомендует знакомиться со структурой меха у зверей на живой природе, а оперение птиц - на неподвижных объектах. С целью передачи фактуры можно использовать в рисунке различные материалы и графические приемы (растушевка, четкие, жесткие линии и т.д.);



Наброски В.Ватагина

Зарисовка тигра А.Гауля

Принимая во внимание все вышесказанное, можно посоветовать учащимся следующие этапы, которые могли бы способствовать лучшей работе над рисунками животных:

- изучение пластической анатомии животных;
- изучение фаз и характера движения животных;
- изучение психологии животного, в научной и художественной литературе психология животного играет немаловажную роль;
- знакомство с произведениями анималистического жанра мировой истории искусств;
- копирование произведений художников с целью знакомства с различной техникой изображения, композицией, изучение пропорций и характерных особенностей животных;
- наблюдение, работа над набросками, зарисовками и разными по длительности этюдами в зоопарке, на улицах города;
- портретное изображение конкретного животного, поиск выразительности и характерных признаков;
- изображение фигуры животного в движении;
- выполнение эскизов к будущим композициям с целью выявления пластического мотива;
- создание однофигурной или многофигурной анималистической композиции в среде (в объеме или рельефе), работа над достижением взаимосвязи фигур друг с другом и планом, нахождением образно - пластического решения;
- применение приёмов изображения внешних покровов зверей и птиц;
- сравнительный анализ различных птиц и животных, близких по строению (например, чайка и крачка, ворона и галка, собака и лиса).

## 2. ЭТЮДЫ В МАТЕРИАЛЕ

Графический материал помогает скульпторам в поисках композиционного замысла, в выборе модели, материала, в котором будет создано произведение, и может носить как подготовительный характер, так и иметь самостоятельную ценность. Иногда замысел рождается в процессе рисования, мастер подмечает интересный момент движения того или иного животного, выразительность его фигуры. Во время рисования художник замечает один или несколько интересных с его точки зрения вариантов, которые могли бы быть воплощены в скульптуре. Из них он выбирает один, наиболее выразительный и приступает к выполнению этюда в мягком материале. А.С. Голубкина считала, что ученикам лучше лепить кратковременные этюды вместо длительных постановок, это дает большее понимание пластики, нежели длительные работы.

Этапы работы над этюдом в мягком материале:

1. Изготовление каркаса в виде упрощённой схемы основных частей тела, основанное на знаниях об анатомическом строении и пропорций животного. Используются два вида проволоки – толстой и прочной (3-4 мм в диаметре) для несущей конструкции и тонкой, вязальной (1-2 мм) медной или стальной термообработанной, для соединения деталей каркаса.

2. Далее каркасу нужно придать требуемое положение и прикрепить его к деревянной основе с помощью шурупов или гвоздей в соответствии с композиционным замыслом будущего этюда. Нужно грамотно подготовить не только рабочее место, каркас, пластилин или глину и инструменты. Нужно мобилизовать свои душевные силы, создать у себя рабочее настроение.

3. Лепка этюда фигуры животного происходит последовательно, сначала делается прокладка скульптуры от основных объёмов к более мелким, далее происходит постепенный и внимательный добор объёма, уточнение пропорций и отношений объёмов, характера пластики и движения, отбор выразительных и характерных деталей, выявление фактуры при сохранении целостности восприятия.

Стоит отметить, что ведение работы над этюдом, помимо изучения анатомии, пропорций, динамики и получения сходства, ставит конечной целью передачу эмоционального состояния животного, поиск его взаимосвязи с формой, максимальное усиление образности и решение композиционных задач скульптуры. А осознанное и аналитическое отношение к натуре настраивает и сосредоточивает мысль в нужном направлении и исключает слепое копирование чисто внешних поверхностных свойств формы без глубокого понимания строения фигуры и характерных особенностей.

Добавим, что этюды животных в глине без каркаса очень полезны в процессе обучения, так как заставляют обучающихся искать способы условного изображения воздуха и дают возможность делать этюд в короткие сроки, не тратя время на изготовление каркаса. Сделать выбор в пользу глины при создании этюда можно, если строение животного или птицы, а также композиционное решение позволяет отказаться от использования каркаса.



# ВЫПОЛНЕНИЕ ЭСКИЗА СКУЛЬПТУРНОЙ КОМПОЗИЦИИ В МЯГКОМ МАТЕРИАЛЕ

Создание скульптуры начинается с определения темы, сюжета, исполнения небольших (до 10-15 см) непродолжительных эскизов, которые представляют собой уменьшенную скульптуру в заданном масштабе, и выбора материала, соответствующего замыслу. Эскизирование преследует очень важную для скульптора задачу - поиск пластического мотива и принципиального формального решения. В процессе эскизирования происходит нахождение наиболее выразительных соотношений объёмов, их гармоничных взаимодействий и организация пространства.

Пластилиновые этюды и графические наброски нужно держать в мастерской, где идёт работа над эскизом, и сохранять их до тех пор, пока основная пластическая идея этюда не будет воплощена в окончательном эскизе. Очень важно видеть качества этюда, найденные в процессе работы, сохранить их, и стремиться довести до совершенства в итоговой работе.

Работа над эскизами обычно занимает несколько часов работы и, когда пластическая идея сложится в глине или пластилине, наступает следующий этап - перевод эскиза в более крупный размер в мягком материале с последующей формовкой и отливкой в гипсе, либо воплощение замысла в камне, дереве, керамике или металле. В МЦХШ учащимся доступны такие материалы как керамика, известняк и гипс.

Работа в большом размере требует от художника осознания наиболее принципиальных качеств, присущих окончательному эскизу, стремление перенести их в итоговую скульптуру, в процессе работы всё глубже анализируя сопряжение форм, разрабатывая объём со всех точек зрения, наполняя деталями и выявляя выразительные черты.

Очень важно осматривать свою скульптуру издалека на всех этапах работы, поскольку с некоторого расстояния гораздо легче оценить выразительность общей формы и силуэт. Поэтому учащиеся как можно чаще должны отходить от своей работы, смотреть на неё «свежим» взглядом и оценивать промежуточный результат, постоянно двигаясь от частного к общему и обратно, вырабатывая свой пластический язык и выстраивая оригинальное образно-пластическое решение.

Создание скульптуры из глины требует внимательного подхода к композиции скульптуры, соответствующего её пластическим свойствам и технологии работы с ней. Скульптура из цельной массы глины без использования каркаса предполагает устойчивые основания либо наличие двух, а лучше более двух опорных частей, способных выдержать нагрузку, возложенную на них, либо иное архитектурное конструктивное решение, дающее скульптору возможность работать, не испытывая технологических проблем. Работа с цельной массой глины подразумевает очень плотную прокладку, исключая образование замкнутых полостей внутри скульптуры, наличие которых приводит к взрыву при обжиге.

Когда работа закончена, и глина подсохла снаружи, но остаётся мягкой внутри, желательно вынуть внутреннюю массу глины при помощи стека-петли, чтобы в результате стенки скульптуры приобрели приблизительно одинаковую толщину. Шамот имеет ряд отличий от глины, например, более высокую температуру обжига, что позволяет покрывать скульптуру высокотемпературными красками для керамики, меньшую усадку при высыхании, выносливость при сушке и обжиге, кроме того, большую упругость при лепке.

Сложный многоэтапный процесс работы позволяет прочувствовать различные возможности этого материала. Готовую скульптуру можно покрывать керамическими красками в соответствии с технологией, либо затонировать холодным способом после обжига на утиль. Работа с цветным покрытием имеет цель подчеркнуть форму и выразительные особенности скульптуры, а также её материал.

Работа с шамотом предполагает либо лепку из цельной массы глины, по технологии, аналогичной работе с обычной скульптурной глиной, либо использование технологии, схожей с технологией создания керамики - сборка скульптуры при помощи шликера из выкроек, вырезанных из пласта шамоты. Такой метод работы требует точности и аккуратности и практикуется учащимися в старших классах МЦХШ.

Учащиеся в средних и старших классах во время летней практики работают над скульптурой в известняке по заранее сделанному и утверждённому эскизу. Композиционное решение эскиза должно отвечать технологическим особенностям материала. Прежде всего, это компактность и собранность объёмов, которые требуют определённой степени обобщённости и стилизации в пластическом решении. Анималистическая скульптура прекрасно подходит для воплощения её в камне. Работа с камнем, в отличие от мягкого материала, подразумевает отсечение лишнего объёма, поэтому скульптуру нужно постараться «вкомпоновать» внутрь блока, либо суметь разглядеть её в камне свободной формы.

Технология работы по камню требует определённого набора инструментов (скарпели, троянки, шпунты, кувалды) и средств защиты (респиратора, очков, перчаток). Ученики МЦХШ работают с камнем, не используя электрические инструменты, поэтому на создание скульптуры в камне от разработки эскиза до завершения итоговой работы (размером не более 70 см по большей стороне) в рамках летней практики уходит 3 недели.

Опыт, полученный в школе при работе с различными материалами, помогает в дальнейшем определиться с выбором направления деятельности в искусстве скульптуры и, главное, настраивает учащихся на серьёзное осознанное отношение к профессии скульптора

## РАБОТЫ УЧЕНИКОВ МЦХШ ПРИ РАХ



Задание «Этюд животного с натуры»  
преп. Стогова Мария Львовна



Задание «Изразец с мифологическим животным»  
преп. Стогова Мария Львовна



Задание «Мифологическое животное»  
(материал – шамотная глина, глазури)  
преп. Стогова Мария Львовна

Создание фантастического животного – это творческая попытка создать невиданное: соединить между собой два или более животных (мантикора), добавить животному механические детали, добавить человеку черты животного или животному черты человека, добавить животному природные стихии (животное-ветер, животное-камень).



Задание «Животное. Геометрическая стилизация формы»  
преп. Стогова Мария Львовна

Одно из полезных учебных упражнений - это геометризация фигуры животного, раскладка объёма на грани и плоскости, учитывая все основные особенности анатомического строения. Это настраивает мышление на более конструктивный лад и побуждает выявлять все переломы формы.



Композиция на тему «Животное и предмет»  
преп. Стогова Мария Львовна

Часто скульптура не содержит никаких необычных комбинаций и передает вполне реальное событие, но особая характерность изображений прямо говорит о том, что ребенок проник глубже видимого во внутренний мир своих персонажей



Задание «Эскиз садово-парковой анималистической композиции»  
преп. Стогова Мария Львовна



Задание «Этюды по наблюдениям за животными»





Задание «Анималистическая композиция»  
преп. Стогова Мария Львовна





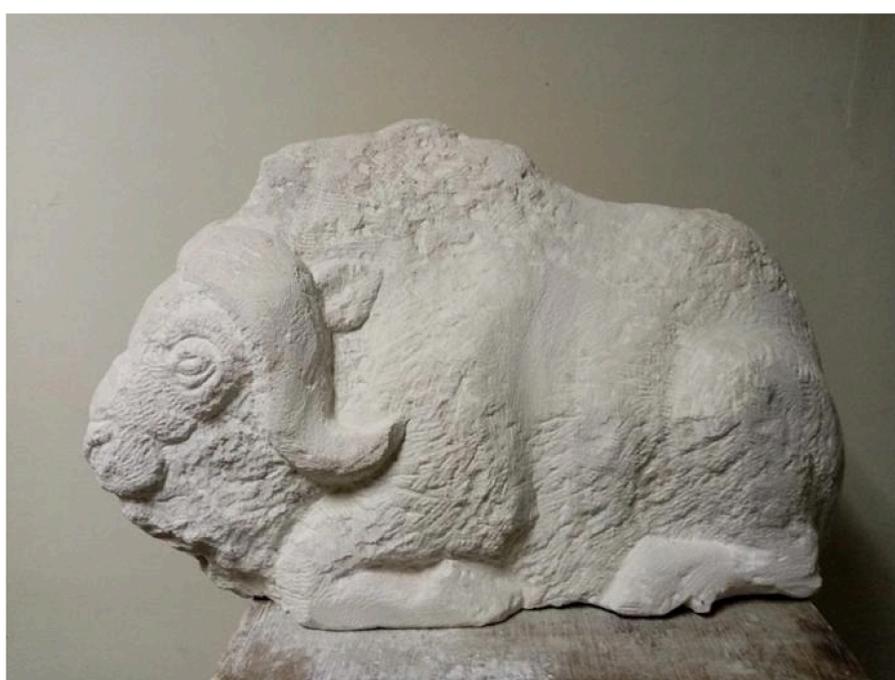
Задание «Многофигурная анималистическая композиция»  
преп. Стогова Мария Львовна



Работы учеников МЦХШ младших классов.



Задание летней керамической практики  
«Анималистическая композиция по впечатлениям от наблюдения за животными в зоопарке»  
Материал – шамот, ангобы, глазури.  
преп. Стогова М.Л.



Задание «Анималистическая композиция по наблюдениям за животными»  
Материал – известняк.  
Преп. Петросян К.Л., Фертман Е.С., Титова Т.А.

## Список литературы

1. Morin-Jean - Le dessin des animaux en Grèce d'après les vases peints: essai sur les procédés des dessinateurs industriels dans l'antiquité, - Paris, 1911
2. Вагнер Г. Скульптура Владимиро-Суздальской Руси. – М.: Наука, 1964.
3. Ватагин В.А. Воспоминания. Записки анималиста. Статьи. – М.: Советский художник, 1980. Ватагин В.А. Изображение животного. – М.: Искусство. 1957
4. Ефимов И.С. Об искусстве и художниках
5. Карякина Т.Д. Западноевропейский фарфор в контексте культуры XVIII века и проблемы стилистической эволюции. – автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора искусствоведения. – М., 2011/ электронный ресурс: <https://docs.yandex.ru/docs/view?tm>
6. Портнова И.В. Анималистика в отечественном искусстве XVIII–XX веков: проблема границ жанра/электронный ресурс: <file:///C:/Users/user/Downloads/animalistika-v-otechestvennom-iskusstve-xviii-xx-vekov-problema-granits-zhanra.pdf>
7. Портнова И.В. О семантике образа животного в древнерусском искусстве. К предыстории анималистического жанра Российский университет дружбы народов
8. Портнова И.В. Процесс работы художника-анималиста: специфика, материалы и особенности творчества 2009 Московский педагогический государственный университет
9. Портнова И.В., Анималистическое искусство XX века. Пути развития. - Мир науки, культуры, образования. № 4 (29) 2011
10. Сорокина О. С. Изображения животных в искусстве Древней и Средневековой Руси: символика и иконография // Актуальные проблемы социально-гуманитарных наук: сб науч. тр. - 2020. - Вып. 2. - С. 289-308.
11. Тиханова В.А. Анималистика. Границы жанра // Советская скульптура. – М.: Советский художник, 1985. – № 9. – С. 183–194.
12. Тиханова В.А. Лик живой природы. – М.: Советский художник, 1990.
13. Усова Е. Французская анималистическая скульптура эпохи модернизма/ электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/frantsuzskaya-animalisticheskaya-skulptura-epochi-modernizma>
14. Яхненко Е. Анималистическая пластика первой трети XX века/электронный ресурс: <https://antiqueland.ru/articles/702/>