

УДК 7.032:796

DOI:10.30857/2617-0272.2020.4.11.

КУЗНЕЦОВА І. О.¹, ЛІЛЬЧИЦЬКИЙ О. В.², ПРИВАЛОВ М. О.¹¹Національний технічний університет України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»²Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури**СПЕЦИФІКА ВІДОБРАЖЕННЯ ТЕМИ СПОРТУ В ТВОРАХ АНТИЧНОГО МИСТЕЦТВА**

Метою роботи є виявлення особливостей відображення спорту в античному мистецтві, які можна використовувати як базові при створенні об'єктів сучасного мистецтва і дизайну.

Методологія. В роботі використані методи систематизації та актуалізації аналітичної інформації про особливості відображення елементів, пов'язаних зі спортом, в стилях античного світу. Накопичення, систематизація і реалізація інформації проведені шляхом вивчення спеціалізованої професійної літератури і сайтів із зображенням відображення елементів, пов'язаних зі спортом, в античному мистецтві.

Результати. Визначені та охарактеризовані основні відображення спортивного життя в античному мистецтві. Наведено опис античного мистецтва, яке відображає спортивні заходи. Зроблено конспективний аналіз елементів, пов'язаних зі спортом, в об'єктах античного світу. Найбільш цікавими в контексті сучасності є елементи радисності в критському мистецтві, підкреслена динамічність в першому періоді мінойського мистецтва, дидактична спрямованість зображення скульптурних і живописних робіт спортивних заходів. Розглянуто приклад створення об'єктів мистецтва на прикладі статуєток, розпису, вазопису, карбування, пов'язаних з акробатичними стрибками через бика. Показані елементи активної динаміки, аж до існування похилих ліній в вазописі і розписах в певних періодах, пасивної динаміки в «золотий вік Перікла». Тоді створювався візуальний ідеал атлетизму. Узагальнення класичного періоду не відповідає наддинамічній сучасності. Найцікавіший емоційний вираз обличчя і в скульптурі, і в живопису періоду імператорського Риму. Починаючи з II ст. до н.е. портрет спортсмена все більш індивідуалізований.

Наукова новизна. Дослідження полягає в обґрунтуванні творів мистецтва на тему спорту як історично сформованого в формі спеціальної змагальної діяльності та спортивної практики соціокультурного феномену, що сприяє гармонійному розвитку природних і суспільних психофізіологічних здібностей рухової активності і морально-естетичних якостей людини, що визначає його спортивну діяльність.

Практична значущість. В роботі показані тенденції створення скульптур, фресок, рельєфів, вазопису в античному мистецтві, які відображають спорт. Перспективи подальших досліджень повинні бути пов'язані з оцінкою впливу різних сучасних процесів на створення об'єктів мистецтва і дизайну, виходячи з чітких характеристик нових матеріалів, глибокого розуміння існуючих і нових технологічних процесів, загальних світових тенденцій розвитку суспільства в цілому.

Ключові слова: мистецтво античного світу; спорт; динаміка; скульптура; фреска; фриз; рельєф; вазопис; акробати; відображення спортивних заходів.

Вступ. В даний час в багатьох країнах світу активізується рух за здоровий спосіб життя і посилюється пропаганда спорту. Розглянемо, як пропагувався спорт в мистецтві на різних етапах розвитку античного світу. Спорт завдяки участі громадян в олімпіадах був особливо шанований. Найбільші спортивні змагання

як частина релігійного культу в античному світі проводилися в Греції з 776 року. Але базис їх проведення був закладений заздалегідь. Вже за часів II тисячоліття до н.е. появляються динамічні скульптурки на Криті. З розвитком архітектури з'являлися фрески із зображенням динамічних об'єктів, специфіку способу зображення яких

необхідно розглянути. У творах мистецтва Древньої Греції можна знайти масу цікавих особливостей, способів, засобів показу спорту, який зароджується.

Хоч в «темне століття» мистецтво занепадає, відроджуючись, воно починає все більше яскраве свій вияв в залежності від поставлених перед суспільством завдань. Ці давньогрецькі і, надалі, давньоримські періоди розвитку мистецтва відомі, досліджені. Але в контексті особливостей зображення саме спорту докладно не вивчалися.

Аналіз попередніх досліджень. Дана стаття є продовженням публікацій по темі візуалізації спорту [9, 10]. За особливостями античного мистецтва існує маса монографій і статей, наприклад, Л. Любимова [12], С. Сулі [18], М. Мавроматакі [13], С. Логіаду [20], Э. Семенцова [17] та ін., які дають уявлення про мистецтво античного світу в цілому без акценту на використання теорії композиції при створенні об'єктів, пов'язаних зі спортом.

У контексті загальної історії фізичної культури і спорту різними авторами приділяється увага або до самого процесу створення базису спортивних вправ, або особливостям Олімпіад свого часу. Це описано в роботах Л. Куна [11], Б. Хавіна [21], П. Єсипенко, Л. Кравчука, С. Колтонюк, П. Савицького, А. Заварова [4] та ін. Існує безліч сайтів, на яких описуються окремі знамениті твори мистецтва, пов'язані зі спортом [1, 3, 22].

З 2010–2020 рр. пройшли захист кілька мистецтвознавчих кандидатських та докторських дисертацій, які досліджували мистецтво Стародавньої Греції та Риму [2, 5, 16]. В цих роботах є низка ілюстрацій, які можна пов'язати зі спортом, проте текстова частина цих робіт не пов'язана зі спортивною тематикою.

Останнім часом в наукових дослідженнях акцентується увага на вазописі в цілому, наприклад [2, 5, 6]. Поверхні вазопису різних періодів античності можна проаналізувати,

вивчаючи композицію зображення окремого спортсмена і спортивних заходів.

Існує велика кількість наукових статей оглядового характеру з античного мистецтва, пов'язаних з різними завданнями, як, наприклад, символікою античного мистецтва [15]. В деяких із них представлений історичний ланцюжок спортивних змагань, без опису мистецтва [14].

Розв'язання проблем персоніфікації особистості у сучасному суспільстві тісно пов'язано із переосмисленням процесів комунікації. Одним із найбільш перспективних напрямків такої взаємодії, що торкаються реклами спорту та здорового способу життя, виступає феномен інтерактивності [18]. Дослідження сутності інтерактивності у рекламі сучасного спорту дозволить окреслити перспективні напрямки їх проектування. Це плановане напрямком досліджень.

Т. Кротова відзначає основні принципи, на яких базується предметний світ античної Греції [8]: 1) наочність, 2) відчуття міри, 3) співмірності як основних постулатів античного мистецтва; 4) реалістичність античного образотворчого мистецтва; 5) надання внутрішній та зовнішній сутності людини сенсу центру світобудови, 6) раціоналізм і конкретність мислення. Перші два принципи можна використовувати як базові при сприйнятті сучасного мистецтва і дизайну, що використовує зображення спортивних заходів. Надалі планується розглянути принципи і прийоми відображення спорту в різних стилях за допомогою інтерактивних методів.

Сучасна інтерпретація зображення спортивних заходів може базуватися на античних прикладах. Таким чином, проведений аналіз опублікованої літератури показав актуальність поставлених в дослідженні завдань.

Постановка завдання. У зв'язку з актуальними сучасними завданнями візуальної пропаганди спорту потрібно наголосити на необхідності визначення

особливостей візуальної подачі інформації про спортсменів, спортивні заходи. Охоплюється величезний період розвитку мистецтва Стародавньої Греції та Стародавнього Риму, під час якого вирішувалися різні особистісні та громадські завдання, що відповідали стану суспільства. Тому необхідно визначити особливості відображення елементів, пов'язаних зі спортом, в стилях античного світу, відповідно до завдань сучасного суспільства.

Таким чином, конкретизуються вищепоставлені завдання визначення особливостей через логічний ланцюжок: вид і жанр мистецтва, наступний період розвитку суспільства, далі специфіка візуального відображення об'єктів, пов'язаних зі спортивними заходами, в даний період. Першим необхідно розглянути приклад найбільш відомого застосування динамічного відображення спортивного заходу в контексті ритуальних звичаїв. Далі потрібно провести опис найбільш яскравих образів, виходячи з періодів розвитку мистецтва з акцентом на динаміку зображень. На завершення необхідно співвіднести найцікавіші аспекти античного мистецтва і мистецтва сучасності. Таким чином буде вирішена мета – виявити особливості відображення спорту в античному мистецтві як базового для сучасних мистецтва і дизайну.

Основні результати. Відомо, що егейське мистецтво (III тисячоліття до н.е. – XI ст. до н.е.) бере свій початок з Криту. Розірвані лінії та закручені спіралі орнаментів ранньої кераміки, які з'явилися на Кілідських островах і на Криті, відображають процес космічного світоустрою, мають динамічний характер.

Крім зображення жителів моря (восьминога, риб та ін.), з усією фауни на Криті найбільш часто зустрічається бик. За грецькою міфологією, верховний бог Зевс, який, до речі, народився на Криті, перетворившись на бика, відвіз через море

на Крит фінікійську принцесу Європу. Архітектор Дедал побудував Кносський палац, який сприймався сучасниками як лабіринт. У лабіринті жив Мінотавр (напівлюдина – напівбик), якого переміг Тесей. Тобто другим за значимістю в образотворчому використанні образів тварин на Кноссі є бик, з яким у бою змагається людина.

Усі види мистецтва раннього періоду античного світу мають сюжети, які відображають битви з биком. На рис. 1 зображена хризоелефантинна (зроблена зі слонової кістки і золота) статуетка тавромаха в момент його стрибка під час ритуальної гри з биком. Статуетка знайдена в Кносському палаці.

Саме такі спритні спортсмени – акробати, які перестрибують через грізного бика, зображені на фресці Кносського палацу в XV ст. до н.е. На рис. 2 показана небезпечна гра-змагання молодих юнаків та дівчат з биком, яка вимагала сміливості і спритності. Було потрібно схопити бика за роги, зробити подвійний переворот над тулубом бика і зістрибнути ззаду бика. Оскільки бик був священною твариною на Криті, багато хто вважає це змагання культовим ритуалом в контексті мінойських священнодійств.

По суті рис. 2 – це концептуальна візуальна інформація про те, як треба виконувати фізичні вправи на быку, щоб він не розтоптав акробата. Ці рекомендації з вигаданими етапами більш розширено показані на рис. 4 [13].

Видима витонченість рухів дозволяє припустити, що ряд таких небезпечних і складних рухів досягався неодноразовим тренуванням. Стрибок через бика був одним з випробувань в ініціації юнаків. Сюжети зображень, пов'язані з боротьбою людини і бика, були різноманітні: приборкання бика Ясоном (рис. 5), бій з Тезеєм (рис. 6), стрибки через критського бика, полювання на биків (рис. 7) тощо.

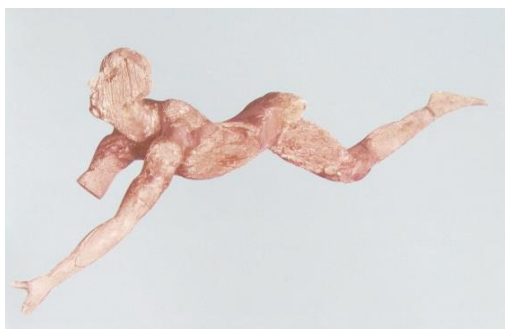


Рис. 1. Хризоелефантинна статуетка тавромаха. Бл. XV ст. до н.е.



Рис. 2. Фреска «Ігри з биком». Східне крило Кносського палацу. XV ст. до н.е.



Рис. 3. «Посейдон Артемійській». бронзова статуя 460 р. до н.е.

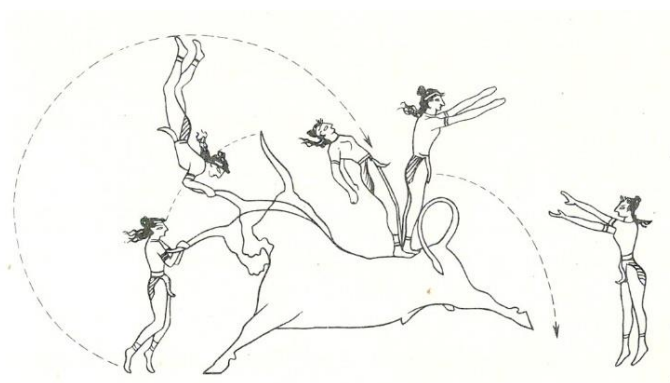


Рис. 4. Детальна схема вправи перекиду людини через бика



Рис. 5. Ваза. Стародавня Греція. Бл. 420 до н.е. Сюжет вазопису: Приборкання бика Ясоном за допомогою Медеї

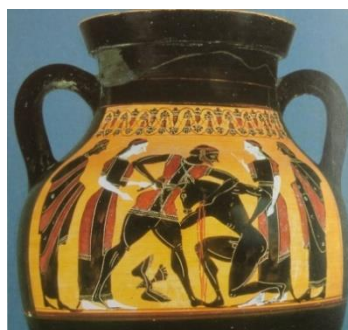


Рис. 6. Амфора. Стародавня Греція. Бл. 400 до н.е. Сюжет: Тесеї вбиває Мінотавра



Рис. 7. Золотий кубок з Вафіо. Лаконія. Бл. 1500 до н.е. Поховання Сюжет: полювання на биків



Рис. 8. Парфенон. Статуя Куроса. Постамент. Рельєф «Борці». Кінець VI ст. до н.е.

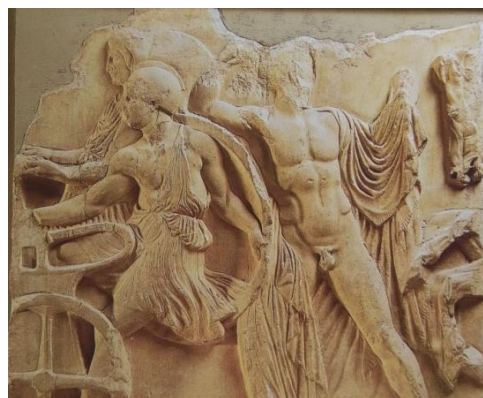


Рис. 9. Парфенон. Фриз. «Змагання колісничних борців». Кінець VI ст. до н.е.

Стрибки через бика, кажучи сучасною мовою, представляють по суті кілька спортивних змагань. Але відображення взаємин бика і людини в чималому ступені залежить від загального напрямку зображень в певному періоді. Традиційно відзначають три періоди мистецтва Стародавньої Греції та чотири періоди Стародавнього Риму. Скористаємося цією періодичністю при оцінці конкретних творів, витягуючи з них основну сутність для сучасного мистецтва.

В цілому композиції більш динамічні в певний період (наприклад, в мінойській і елліністичній), і більш величні і спокійні в «золотий період» мистецтва давньої Греції. На рис. 3 зображена бронзова статуя бога морів Посейдона, створена в 460 р. до н.е. Разом з Зевсом і Герой Посейдон був одним із старших богів. Явно в руці він повинен тримати тризуб, готуючись кинути його в ціль. Поза цілком спортивна, відповідно до цілей «золотого століття» сповнена гідності.

Як всім відомо, в зв'язку з існуванням Олімпійських ігор, створених на території Греції, логічним було поява зображень на абсолютно спортивні теми. Для місцевих свят, наприклад, Панафінеї в Афінах, грецькі творці об'єктів мистецтва прагнули створити візуальний ідеал атлетизму. Найбільшу увагу такому втіленню приділялася на всееллінських святах: Істмейських, Піфійських, Німейських, Олімпійських іграх.

Розглянемо приклади рельєфів, пов'язаних зі спортом. На рис. 8 на рельєфному постаменті статуї Куроса зображені борці (кінець VI ст. до н.е.). В змагання входили не тільки бійцівські єдиноборства, але і змагання бійців на колісницях. На рис. 9 зображена плита з північного іонічного фриза Парфенона. По фризі ритмічно рухається хід старих, музикантів, юнаків з жертовними тваринами. І тут же серед фігур Панфінейської ходи показано змагання колісничних бійців. Вперше зображено, як в повному озброєнні гопліти встрибують і зіскакують з колісниці, що мчить. Так само

ритмічно і потужно рухаються вершники на рельєфах інших плит. Відомо, що авторство цих рельєфів Парфенона належить скульпторам зі школи Фідія.

Розглянемо найбільш відомі приклади об'єктів ліплення. На рис. 10 зображена одна зі збережених скульптур «Дискобола» грецького скульптора Мирона. Ця скульптура, яка відома всім, насправді є узагальненим образом, отриманим завдяки любові римлян до копіювання. Образотворчий момент посилюється завдяки протиставленню потужної напруги фізичного руху атлета і душевного спокою створеного благородного образу. Фігура Мирона сповнена руху, що сприймається гармонійно. У сучасному світі такої гармонії в даний момент не існує. Це означає, що запропоновані зображення не відповідають сучасності. Статуї людини у Лісіппа будуються не як у Мирона – в пластичній єдності деталей. Лісіпп відображає скороминущість події, що більш відповідає сучасності.

Ця мить сприйняття добре продумана Лісіппом, відображає гнучкість фігури, складність і контрастність рухів. Юний атлет «Апоксіомен» (рис. 11) не випромінює гордість перемоги, як зображувалося б на століття раніше. Юнак показаний після перемоги, металевим скребком очищує тіло від масла і пилу. Здавалося б невеликий рух руки віддається по всьому тілу атлета. Спокій спортсмена тільки зовнішній. Зрозуміло, що юнак пережив величезну напругу і втомився від стресу. Питання людяності відносин дуже актуальне на початку XXI ст., як і способів її відображення в об'єктах мистецтва.

Лісіпп порушив попередній, поліклетівський канон в пропорційному відображенні людини. У новому каноні голова людини становить 1/8 зросту. А в попередньому теоретичному трактаті про пропорції у скульптурі Поліклет пропонував, щоб голова становила 1/7 від усього зросту людини. У Поліклета відома менша кількість створених ним статуй, оскільки все нове

дається великими труднощами. Зараз відомі лише дві частини його «Канону», але свого часу цей теоретичний трактат мав істотний вплив на скульпторів пізніших поколінь. Пропорції, запропоновані Лісіппом, ближчі до сприйняття сучасності.

Оскільки давньогрецький живопис майже не зберігся, для кращого розуміння відображення спорту можна подивитися на керамічний вазопис. У VII ст. до н.е. з'являється чорнофігурний розпис кераміки. У кінці VI ст. чорнофігурний розпис у вазописі змінюється червонофігурним. Тепер тло ваз покривається чорним лаком. Деталі не продряпують, а позначають за допомогою тонких чорних ліній, зовсім дрібні – короткими світлими штрихами. Подивимося на різницю в зображеннях чорнофігурної та червонофігурної кераміки. На рис. 12 (лекіф) зображено сюжет, присвячений боротьбі Тесея та критського бика (бл. V ст. до н. е.). Як було прийнято в період створення чорнофігурної кераміки, Тесея зображений із загостреними рисами обличчя, в тому числі гострою бородою. Композиція динамічна, що підкреслюється не тільки діями Тесея і бика, а й похилими лініями.

У червонофігурній кераміці тема динаміки представлена в більш облагородженому вигляді. На рис. 13 на червонофігурній пеліці зображені Бог війни Арес з двома воїнами, що борються з чотирма гігантами. Хто ці два воїна, остаточно вченими не встановлено, так як букви, що стосуються цих осіб, частково зіпсовані. Можливо це Посейдон і Гермес, можливо Кастор и Полідевк. Але головним є інше. У «золотий вік» Перикла всі спортсмени, боги, переможці олімпіад зображуються з акцентом на людську гідність.

Відомий також давньогрецький розпис на внутрішній стороні плити перекриття гробниці недалеко від Пестумського храму (сучасна Італія). На розписи зображений юний нирець, який кидається вниз з високої платформи (рис. 14). Тема має міфологічний підтекст, але в контексті теми дослідження,

пов'язаної з відображенням спорту, стрибки в воду прочитуються сучасно, але і дещо узагальнено, як було прийнято в класичний період. Олімпійських змагань з плавання у греків не було.

Окремим дослідженням може бути вивчення взаємозв'язку зображень танцю і спорту. Динаміка танцю добре ілюструється зображенням танцюючої менади на виллі Цицерона і танцями на Виллі Містерій (рис. 15).

Визначальним для зображення спортсмена епохи класичного періоду Давньої Греції є слова філософа V ст. до н.е. Горгія, який стверджував, що людина є мірою всіх речей. На перший план в «золотий вік» виходить зображення узагальненого образу. Особа героя зображується, на відміну від прийдешнього еллінського періоду, узагальнено, не типізовано, і, тим паче, істотно відрізняється від емоційних виразів обличчя і в скульптурі, і в живописі періоду імператорського Риму.

На рис. 16 вказана всесвітньо відома скульптура «Візничого» невідомого автора – частина втраченої скульптурної бронзової композиції з колісницею та кіньми (бл. 470 р. до н.е.).

Стрункий юнак наче трансформується в образ переможця з доричної колони (див. складки одягу, схожі на канелюри). Переможець змагання впевнено і з гідністю веде колісницю. Візник, попри захоплені крики гіпотетичного натовпу, стриманий. Прекрасне його обличчя незворушне. Зображення голови узагальнено, не конкретизовано. Це приклад героїчного ідеалу.

Еллінський період характеризується тим, що зображення голови типізуються. Складаються стереотипи не психологічні, спеціалізовані, а «маски» вченого, героя, драматурга та інші, в яких перш за все враховуються властивості професії. Такий портрет кулачного бійця створений представником з кола учнів Лісіппа.



Рис. 10. Мирон. Дискобол.
(Бл. 440 р. до н.е.). Мармурова римська
копія II ст. н.е.



Рис. 11. Лісіпп. Апоксиомен.
Кінець IV ст. до н.е. Мармурова римська копія
з втраченого бронзового оригіналу



Рис. 12. Лекіф. Бл. V ст. до н. е.
Боротьба Тесея з критським биком.

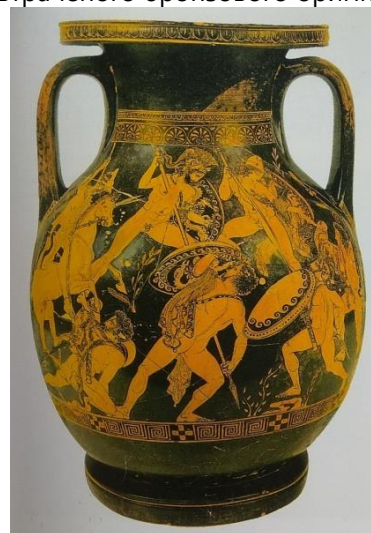


Рис. 13. Пеліка червоного забарвлення.
400–300 р. до н.е. Кастор, Арес і Полідевк.
Бій з чотирма гігантами.



Рис. 14. Плита. Перекриття. Гробниця.
Внутрішня стена. Давньогрецький живопис.
Нирець. (Бл. 470 р. до н.е.).

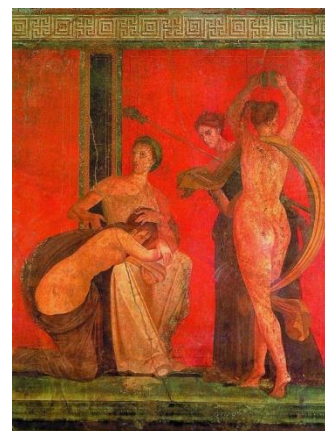


Рис. 15. Помпеї. Вілла Містерій.
Давньоримський декоративний живопис. I
в. до н.е. Танець



Рис. 16. Скульптура «Візничого»
(Бл. 470 р. до н.е.)

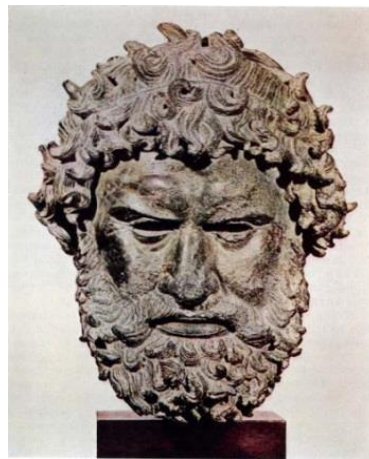


Рис. 17. Сіланіон. Голова кулачного бійця
з Олімпії (330-325 р. до н.е.)

На рис. 17 показаний не художній ідеал, як це було в класичний період, не героїчний ідеал, колись відображений у «візнику», а обличчя грубого кулачного бійця. У класичний період грецького мистецтва спортсмени зображувалися реалістично. Їх відрізняли хороший фізичний розвиток, духовна врівноваженість, впевненість в собі, гармонійна статура. Жінки практично не брали участь в олімпійських змаганнях. Але якщо була необхідність відобразити жіночий образ, то жінка зображувалася стриманою і величною у своїй красі. Якщо була можливість, то спортсмен-переможець зображувався в цей період схожим на бога.

Починаючи з II ст. до н.е. портрет стає все більш індивідуалізованим. У Стародавньому Римі зображення осіб починалися з посмертних масок і зображень предків («імагінес») в круглих рамках тондо. Зображення дійшли до рівня досконалості в провінціях Римської імперії. Такі є фаюмські портрети з Єгипту, що є зразками станкового живопису греко-римської епохи. Портрети ці зображувалися за життя людини, а після смерті їх прибинтовують до мумії померлого замість маски. До кінця III ст. н.е. стала проявлятися велика схематизація в портретному живописі, що свідчила про менший інтерес до особистості людини. Зображення портрета особистості

показує внутрішній світ людини з дуже глибоким психологічним проникненням – це досягнення саме римлян. Для сучасного етапу розвитку мистецтва більший інтерес представляє період початку і розквіту імператорського Риму, коли акцентувалася увага на зображення особистості спортсмена.

Висновки. У всіх видах мистецтва античного світу зустрічаються зображення спортивних заходів, але створення їх найбільшої кількості припадає на роки проведення олімпіад. Створені об'єкти античного мистецтва, пов'язані із заняттям спортом, показали глибокий взаємозв'язок з соціально-політичними і регіонально-географічними процесами певних періодів (землетрусу, війни, створення національностей, цілі створення певних типів державності). У сучасному суспільстві, інформативна компонента в якому розвивається по експоненті, легше сприймається персоніфікація особистості. Відповідно, опорним базисом для створення творів сучасного живопису, що відображає спорт, виступають живописні школи провінцій Римської імперії. Фаюмські портрети, добре зберігання яких до нашого часу було забезпечено умовами сухого і жаркого клімату Єгипту, є найбільш яскравим прикладом такої живописної школи. Живописні твори давньогрецького

мистецтва для об'єктивного аналізу не можуть бути задіяні в зв'язку з тим, що переважно збереглися тільки їх літературні описи.

Базисом при сучасному ліпленні, при створенні об'єктів графічного дизайну можуть бути художні твори, створені школами елліністичного періоду Давньої Греції, які відображають миттєвість подій. Художні твори певних періодів розвитку античного мистецтва можуть бути рекомендовані як концептуальні прототипи при вирішенні ряду функціональних завдань сучасного

дизайну: підкреслення гідності – період «золотого століття Перикла», спрощення образів – вазопис Мікенського періоду. Перспективи подальших досліджень повинні бути пов'язані з оцінкою впливу різноманітних сучасних процесів на створення об'єктів мистецтва і дизайну, виходячи з чітких характеристик нових матеріалів, глибокого розуміння існуючих і нових технологічних процесів, загальних світових тенденцій розвитку суспільства в цілому.

Література

1. *Атлеты Древней Греции: народные герои*. URL: <http://drevniy-egipet.ru/atlety-drevnej-grecii-narodnye-geroi/> (дата звернення 18.08.2020).

2. Букина А. Г. *Вазопись древнего Коринфа: система классификации и атрибуции*. Дисс. ... д-ра искусствоведения: 17.00.04. С-Петербург, 2013. 785 с.

3. *Древнегреческие скульптуры. Самые знаменитые скульптуры – ТОП 10*. URL: <https://gidvgreece.com/vsyo-o-greczii/greciya-vsyo-o-grecii-2/drevnegrecheskie-skulptury-samye-znamenitye-skulptury-top10.html> (дата звернення 8.08.20)

4. Есипенко П., Кравчук Л., Колтонюк С., Савицкий П., Заваров А. *Олимпийские дни Украины*. К.: Здоровье, 1982. 247 с.

5. Калиничев Д. А. *Кипрские вазы с пластическим декором Марионского типа (VI–IV вв. до н.э.): генезис, форма, семантика*. Дисс. ... канд. наук: 17.00.04. Москва, 2019. 296 с.

6. Калиничев Д. А. Кипрские вазы в стиле Свободного поля: проблемы композиции и семантики росписей. *Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология*. 2019. С. 15–27. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kiprskie-vazy-v-stile-svobodnogo-polya-problemy-kompozitsii-i-semantiki-rosписей>.

7. Козленко А. *Большие игры Древней Греции*. Июль. 2018. URL: <https://warspot.ru/12298-bolshie-igry-drevney-gretsii/> (дата звернення 20.11.2020).

8. Кротова Т. Принципи стилістичної єдності предметного світу античності. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтво-*

знавчої науки. 2010. Вип. 3. С. 330–335. URL: <http://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/3995/>

9. Кузнецова І. О., Лільчицький О. В. Особливості візуального відображення спортивного життя у вуличному мистецтві України. *Art and design*. 2020. № 2 (10), С. 61–72. DOI: [10.30857/2617-0272.2020.2.5](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.2.5).

10. Kuznetsova I., Dudnik I., Lylchytyskiy O. National and globalization features in sculptural, pictorial and font compositions of modern street art in Ukraine. *DISEGNARECON. STREET ART, DRAWING ON THE WALLS*. Vol. 13. P. 24. URL: <http://disegnarecon.univaq.it/ojs/index.php/disegnarecon/article/view/715> (дата звернення 20.11.2020).

11. Kun L. *Egyetemes testneveleses sporttortenet*. Budapest: SBPORT, 1978. P. 54–87.

12. Любимов Л. *Искусство древнего мира*. 2-е изд. М.: Просвещение, 1980. С. 137–319.

13. Мавроматаки М. *Афины. Между мифом и историей. Путеводитель по памятникам города и его окрестностей*. Афины: ХАЙТАЛИ, 1997. 127 с.

14. *Олимпийские игры в древности*. URL: <http://istorja.ru/forums/topic/106-olimpiyskie-igry-i-v-drevnosti/> (дата звернення 10.08.2020).

15. Савостина Е. А. *У истоков фигуративного языка греческой вазописи. Пояснительная система знаков-символов*. С.: Издание "Античный мир", 2011. Вып. 15. С. 31–54. URL: <http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1461070234> (дата звернення 22.11.2020).

16. Самар О. Ю. *Развитие стиля аттической вазописи в позднеархаический период: 530–490 гг. до н. э.* Дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.04. Москва, 2011. 396 с.

17. Семенцова Э. *Античное искусство. Очерки истории искусств* / Под ред. Г.Г. Поспелова. М.: Советский художник, 1987. С. 158–211.

18. Сули С. *Греческая мифология*. Афины: МИХАЛИС ТУБИС, 1995. 176 с.

19. Скляренко Н. В. Інтерактивність як принцип організації дизайн-системи (на прикладі об'єктів зовнішньої реклами). *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2014. №2. С. 33–37. URL: <https://www.vision.org/pdf/v2014-02-08-sklyarenko.pdf>

20. Логиаду-Платонос С. *Кнос. Минойская цивилизация*. Афины: И. НЕАФЬЮЛАКИС & Со, 2002. 96 с.

21. Хавин Б. *Все об олимпийских играх*. М.: Физкультура и спорт, 1974. 576 с.

22. Чубова А. П., Конькова Г. И., Давыдова Л. И. *Античные мастера. Скульпторы и живописцы*. Л.: ИСКУССТВО. 1986. 251 с.

23. Шувалова О. М. *История и принципы реставрации античной керамики из коллекции Государственного Эрмитажа в связи с требованиями ее хранения и экспонирования*. Дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.04. С-Петербург. 2013. 274 с.

References

1. Atlety Drevney Gretsii: narodnyye geroi [Athletes of Ancient Greece: Folk Heroes]. URL: <http://drevniy-egiptet.ru/atlety-drevnej-grecii-narodnye-geroi/> (last accessed: 18.08.2020) [In Russian].

2. Bukina, A.G. (2013). *Vazopis drevnego Korinfa: sistema klassifikatsii i atributsii* [The Pottery of Ancient Corinth: A System of Classification and Attribution]. Doctor's thesis. S-Peterburg. 785 [In Russian].

3. Drevnegrechskie skulptury. Samyye znamenityye skulptury – TOP10 [Ancient Greek sculptures. The most famous sculptures – TOP 10] URL: <https://gidvgreece.com/vsyo-o-greczii/greciya-vsyo-o-grecii-2/drevnegrechskie-skulptury-samye-znamenityye-skulptury-top10.html> (last accessed: 8.08.2020) [In Russian].

4. Esipenko, P., Kravchuk, L., Koltonyuk, S., Savitskiy, P., & Zavarov, A. (1982). *Olimpiyskiye dni Ukrainy* [Olympic days of Ukraine]. K.: Zdorovye. 247 [In Russian].

5. Kalinichev, D.A. (2019). *Kiprskie vazy s plasticheskim dekorom Marionskogo tipa (VI–IV vv. do n.e.): genesis. forma. semantika* [Cypriot vases

with plastic decor of the Marion type (6th–4th centuries BC): genesis, form, semantics]. Candidate's thesis: 17.00.04. Moskva. 296 [In Russian].

6. Kalinichev, D.A. (2019). *Kiprskie vazy v stile Svobodnogo polya: problemy kompozitsii i semantiki rospisey* [Cypriot vases in the Free Field style: problems of composition and semantics of paintings]. *Vestnik RGGU. Seriya: "Literaturovedeniye. Yazykoznaneniye. Kulturologiya"*. S. 15–27. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kiprskie-vazy-v-stile-svobodnogo-polya-problemy-kompozitsii-i-semantiki-rospisey> [In Russian].

7. Kozlenko, A. (2018). *Bolshie igry Drevney Gretsii. Iyul* [Great Games of Ancient Greece]. URL: <https://warspot.ru/12298-bolshie-igry-drevney-gretsii/> (last accessed: 20.11.2020) [In Russian].

8. Krotova, T. (2010) *Principi stilistichnoy yednosti predmetnogo svitu antichnosti* [Principles of stylistic unity of the material world of antiquity]. *Aktualni problemi misteckoyi praktiki i mistectvoznavchoyi nauki*. 3. 330–335. URL: <http://library.kubg.edu.ua/id/eprint/3995/> [In Ukrainian].

9. Kuznetsova, I.O., & Lilchitskiy, O.V. (2020). *Osoblivosti vizualnogo vidobrazhennya sportivnogo zhittya u vulichnomu mistetstvi Ukraini* [Features of visual reflection of sports life in street art of Ukraine]. *Art and design*. №2(10). 61–72. DOI: [10.30857/2617-0272.2020.2.5](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.2.5) [In Ukrainian].

10. Kuznetsova, I., Dudnik, I., & Lylchitskiy, O. (2020). *National and globalization features in sculptural, pictorial and font compositions of modern street art in Ukraine*. *DISEGNARECON. STREET ART, DRAWING ON THE WALLS*. 13. 24. URL: <http://disegnarecon.univaq.it/ojs/index.php/disegnarecon/article/view/715> [In English].

11. Kun, L. (1978) *Egyetemes testneveleses sporttortenet*. Budapest: SBPORT. 54–87 [In English].

12. Lyubimov, L. (1980). *Iskusstvo drevnego mira* [The art of the ancient world]. 2-e izd. M.: Prosveshcheniye. 137–319 [In Russian].

13. Mavromataki, M. (1997). *Afiny. Mezhdumifom i istoriyey. Putevoditel po pamyatnikam goroda i ego okrestnostey* [Athens. Between myth and history. A guide to the monuments of the city and its surroundings]. Afiny: KhAYTALI. 127 [In Russian].

14. *Olimpiyskiye igry v drevnosti* [Olympic games in antiquity]. URL: <http://istorja.ru/forums/topic/106-olimpiyskiye-igryi-v-drevnosti/> (last accessed: 10.08.2020) [In Russian].

15. Savostina, E.A. (2011). U istokov figurativnogo yazyka grecheskoy vazopisi. Poyasnitelnaya sistema znakov-simvolov [At the origins of the figurative language of Greek vase painting. Explanatory sign-symbol system]. S.: Izdaniye "Antichnyy mir". 15. 31–54 URL: <http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1461070234> (last accessed: 22.11.2020) [In Russian].
16. Samar, O.Yu. (2011). Razvitiye stilya atticheskoy vazopisi v pozdnearkhaicheskiy period: 530–490 gg. do n. e. [The development of the style of Attic vase painting in the late archaic period: 530–490. BC e.]. Candidate's thesis: 17.00.04. Moskva. 396 [In Russian].
17. Sementsova, E. (1987). Antichnoye iskusstvo. Ocherki istorii iskusstv [Antique art. Art History Essays] / Eds. G.G. Pospelova. M.: Sovetskiy khudozhnik. 158–211 [In Russian].
18. Suli, Sofiya (1995). Grecheskaya mifologiya [Greek mythology]. Afiny: IZDATELSTVO MIKHALIS TUBIS. 176 [In Russian].
19. Sklyarenko, N.V. (2014). Interaktivnist yak printsip organizatsii dizayn-sistemi (na prikladi ob'ektiv zovnishnoyi reklami) [Interactivity as a principle of organization of a design system (on the example of objects of outdoor advertising)]. Visnik Kharkivskoi derzhavnoi akademii dizaynu i mistetstv. Mistetstvoznavstvo. 2. 33–37. URL: <https://www.visnik.org/pdf/v2014-02-08-sklyarenko.pdf> [In Ukrainian].
20. Logiadu-Platonos, S. (2002). Knoss. Minoyskaya tsivilizatsiya [Knossos. Minoan civilization]. Afiny: I.NEAFYU LAKIS & Co. 96 [In Russian].
21. Khavin, B. (1974). Vse ob olimpiyskikh igrakh [All about the Olympic Games]. M.: Fizkultura i sport. 576 [In Russian].
22. Chubova, A.P., Konkova, G.I., & Davydova, L.I. (1986). Antichnyye мастера. Skulptory i zhivopisty [Antique masters. Sculptors and Painters]. L.: ISKUSSTVO. 251 [In Russian].
23. Shuvalova, O.M. (2013). Istoriya i printsipy restavratsii antichnoy keramiki iz kolleksii Gosudarstvennogo Ermitazha v svyazi s trebovaniyami eye khraneniya i eksponirovaniya [The history and principles of the restoration of antique ceramics from the collection of the State Hermitage in connection with the requirements of its storage and display]. Candidate's thesis. S-Peterburg. 274 [In Russian].

SPECIFICITY OF DISPLAYING THE SPORT THEME IN THE WORKS OF ANCIENT ART

¹KUZNETSOVA I.A., ²LYLCHYTSKYI O.V.,

¹PRIVALOV M.O.

¹National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"

²The National Academy of Fine Arts and Architecture

Aim of work is to identify sport reflection features in ancient art.

Methodology. The paper uses methods of systematization and updating of analytical information about the peculiarities of the reflection of elements related to sports in the styles of the ancient world. The accumulation, systematization and implementation of information is carried out by studying the specialized professional literature and sites depicting the reflection of elements

СПЕЦИФИКА ОТОБРАЖЕНИЯ ТЕМЫ СПОРТА В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ АНТИЧНОГО ИСКУССТВА

¹КУЗНЕЦОВА И.А., ²ЛИЛЬЧИЦЬКИЙ О.В.,

¹ПРИВАЛОВ М.О.

¹Национальный технический университет Украины «Киевский политехнический институт имени Игоря Сикорского»

²Национальная академия изобразительного искусства и архитектуры

Целью работы является выявление особенностей отображения спорта в античном искусстве.

Методология. В работе использованы методы систематизации и актуализации аналитической информации про особенности отображения элементов, связанных со спортом, в стилях античного мира. Накопление, систематизация и реализация информации проведены путем изучения специализированной профессиональной литературы и сайтов с изображением отображения элементов, связанных со спортом,

related to sports in ancient art.

Results. The main reflections of sports life in ancient art are identified and characterized. There is a description of ancient art that reflects sporting events. A summary analysis of the elements related to sports in the objects of the ancient world. The most interesting in the context of modernity are the elements of joy in Cretan art, the emphasis on dynamism in the first period of Minoan art; didactic orientation of the image of sculptural and pictorial works of sports events. Special attention needs to be paid to objects that are the result of all-Hellenic holidays. The example of creation of art objects on an example of figurines, painting, a vase-painting, minting connected with acrobatic jumps through a bull is considered. The elements of active dynamics, up to the existence of sloping lines in vase-painting and paintings in certain periods, of passive dynamics in the "golden age of Pericles" are shown. Then the visual ideal of athletics was created. The generalization of the classical period does not correspond to the superdynamic modernity. The most interesting emotional facial expression in both sculpture and painting of the period of imperial Rome. Since the II century. B.C. the portrait of the athlete is more and more individualized.

Scientific novelty. The study is based on the study of sport as historically formed in the form of special competitive activities and sports practice socio-cultural phenomenon that promotes the harmonious development of natural and social psychophysiological abilities of motor activity and moral and aesthetic qualities of man, which determines his sports activities.

Practical significance. The paper shows the trends in the creation of sculptures, frescoes, reliefs, vase paintings in ancient art, which reflect the sport. Prospects for further research should be related to

в античном искусстве.

Результаты. Определены и охарактеризованы основные отображения спортивной жизни в античном искусстве. Приведено описание античного искусства, которое отображает спортивные мероприятия. Сделан конспективный анализ элементов, связанных со спортом, в объектах античного мира. Наиболее интересными в контексте современности являются элементы радости в критическом искусстве, подчеркнута динамичность в первом периоде минойского искусства; дидактическая направленность изображения скульптурных и живописных работ спортивных мероприятий. Особенного внимания требуют объекты, которые являются результатом всеэллинских праздников. Рассмотрен пример создания статуэток, росписи, вазописи, чеканки, связанных с акробатическими прыжками через быка. Показаны элементы активной динамики, вплоть до существования наклонных линий в вазописи и росписах в определенных периодах, пассивной динамики в «золотой век Перикла». Тогда создавался визуальный идеал атлетизма. Обобщения классического периода не соответствует сверхдинамичной современности. Интересно эмоциональное выражение лица и в скульптуре, и в живописи периода императорского Рима. Начиная со II в. до н.э. портрет спортсмена все более индивидуализирован.

Научная новизна. Исследование заключается в обосновании произведений искусства на тему спорта как исторически сложившегося в форме специальной соревновательной деятельности и спортивной практики социокультурного феномена, который способствует гармоничному развитию природных и общественных психофизиологических способностей двигательной активности и нравственно-эстетических качеств человека, определяет его спортивную деятельность.

Практическая значимость. В работе показаны тенденции создания скульптур, фресок, рельефов, вазописи в античном искусстве, отражающие спорт. Перспективы дальнейших исследований должны быть связаны с оценкой влияния различных современных процессов на

assessing the impact of various modern processes on the creation of art and design, based on clear characteristics of new materials, a deep understanding of existing and new technological processes, general global trends in society as a whole.

Keywords: *art of the ancient world; sports; dynamics; sculpture; fresco; frieze; relief; painting; acrobats; reflection of sports events; battles with a bull.*

создание объектов искусства и дизайна, исходя из четких характеристик новых материалов, глубокого понимания существующих и новых технологических процессов, общих мировых тенденций развития общества в целом.

Ключевые слова: *искусство античного мира; спорт; динамика; скульптура; фреска; фриз; рельеф; вазопись; акробаты; отображение спортивных мероприятий; бои с быком.*

ІНФОРМАЦІЯ
ПРО АВТОРІВ:

Кузнецова Ірина Олексіївна, д-р мист., професор, професор кафедри графіки, Видавничо-поліграфічний інститут Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», ORCID 0000-0002-4267-7031, **e-mail:** iakuzmore@gmail.com

Лільчицький Олег Володимирович, старший викладач кафедри культури та соціально-гуманітарних дисциплін, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури, ORCID 0000-0002-2786-4736, **e-mail:** olegvolya1970@ukr.net

Привалов Михайло Олексійович, магістр, кафедра графіки, Видавничо-поліграфічний інститут Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», ORCID 0000-0003-3025-627X, **e-mail:** parkmobilovich2019@gmail.com

Цитування за ДСТУ: Кузнецова І. О., Лільчицький О. В., Привалов М. О. Специфіка відображення теми спорту в творах Античного мистецтва. *Art and design*. 2020. №4(12). С. 136–148.

<https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.4.11>.

Citation APA: Kuznetsova, I.O., Lylchytskyi, O.V., Privalov, M.O. (2020) Specificity of Displaying the Sport Theme in the Works of Ancient Art. *Art and design*. 2020. 4(12). 136–148.