

## НОВИТЕ ТЕХНОЛОГИИ И ВИЗУАЛНОТО ДНЕС



1. Рефик Анадол, Безкрайната стая, фестивал „Ден за ноща“, Хюстън, САЩ, 2015

Новите технологии днес, не са малки бели облачета в синевата на класическата образност. Дигиталната образност навлезе във всички сфери. Проектантският процес, а и реализацията са почти изцяло в рамките на новите технологии. Обемните и интерактивните характеристики на изображенията стават все по-задължителни и по-масови. Интерактивната архитектура става видима, но и все по-близка перспектива. Шеметните промени в света около нас, не само правят бития ни различен, но и отправят в миналото много професии. Счита се, че 65 % от децата, които в момента са в детските градини, ще практикуват професии, които са непознати днес. Дали, ние сме последното поколение, което различава истинската реалност от виртуалната реалност?

На фона на тези фундаментални промени не можем, да не си зададем въпроса, какво е бъдещето на визуалните изкуства?

Несъмнено визуалните изкуства са основа, на културата и един от най-мощните средства за изказване на послания. Технологичните възможности, правят въздействащите послания много по-лесни, стига да имаш, какво да кажеш, и ако знаеш как да структурираш в образи това послание. Ако се вгледаме в историята, ще видим, че последователно в изобразителните изкуства са се случвали събития, водещи до преосмисляне на възможностите за изграждане на визуални послания и тези събития са бележели нови етапи и нови функции за художниците в рамките на обществото.

Днес, очевидно преживяваме подобен етап. Непрекъснато нарастващите промени в технологията, отново налага преосмисляне на ролята на художника и възможностите на неговите творби. Налага се и фундаментално преосмисляне на образованието свързано с визуализалното творчество.

### ФОРМИ НА ИЗКУСТВОТО СТИМУЛИРАНИ ОТ НОВИТЕ ТЕХНОЛОГИИ

Изкуството и науката са двете страни на творчеството, двата близка двигателя на напредъка. Считало се е, че те са антиподни в същността си, както денят и ноща, но множество са доказателства, че това не е така. Традиционно, науката е разкривала нови перспективи пред изкуството, още от зората на човечеството.

Хронологията на технологичните завоевания във визуалните изкуства би допринесла много за по-дълбокото разбиране на образа и неговата функция в рамките на културата като цяло. Това е една много важна тема, предполагаща специално издание и запълнила значителни бели петна. Факт е, че много от големите промени в миналото, осъществени благодарение на изобретяването, на нов метод са все още недооценени дори днес. В това изложение, ще се опитам да се спра само на отделни примери изложени в хронологично.

Нека започнем с това, че към създаването на визуални образни послания има два основни, поне са сега пътя. Единият е този на скулптора, който в траен материал, създава образи, които всеки може да пипне, разгледа от множество гледни точки и да взаимодейства с тях. В зората на изкуство при прехода от естествения към изкуствения знак и впоследствие скулптора има водещи функции. Изобразителното изкуство в световен план е било доминирано от скулптурата до средата на 5 в. пр. хр. Няма изключения. Този период е характерен за всички цивилизации и географски ширини. Подобен процес се наблюдава и при децата. Характерен белег на тези първи стъпки е и оцветяването на обемните изображения в цветове близки до изходния модел. Двумерните изображения в изобразителното изкуство играят второстепенна роля. Те са разказ за съдбата на изходното изображение изказан със средствата на възможното за този етап най-голяма визуална четливост и често се избира най-характерната гледна точка на детайлите, както имаме в египетското изкуство.



1. Книга на мъртвите, детайл, египетски папирус, около 1550 г. пр. Хр.
2. Детайл от ваза Франсоа, около 550 г. пр. Хр.
3. Нимфа и Сатир, Неапол, стенопис от 1 в. пр. Хр.

Ролята на двумерните визуални послания, повтарящи ретиналното изображение толкова популярни при фотографията, киното, и всемогъщата днес виртуалната реалност, добива значимост, едва когато художниците успяват да овладеят изказа на светлосенчните характеристики, на обектите. От втората половина на 5 в. пр. Хр. , настъпва обрат. Полигнот от о.Тасос изобретява изкуството на скиографията, или рисуването чрез моделиране на светлосенката. Няма запазени творби на Полигнот. Единствено,

описанието на Павзаний за това, колко въздействащи са били неговите стенописи „Падането на Троя“, създаден в Атина и „Царството на мъртвите“, създаден в Делфи са запазени. Сведението не е подкрепено от други източници, нито от запазени творби на споменатия автор. Писмен източник от средата на II в. п. е, неподкрепен от конкретни материални паметници, би бил подложен на съмнение, ако.....очевидно не съвпада с важни промени настъпили в рамките на разглеждания период. Един от най-старите паметници запазени, документиращи този преход, е Казанлъшката гробница, края на 4 век. Въпреки, че художниците очевидно овладяват новия метод в рамките на относително дълъг период, последиците са много важни за пътя на изкуството като цяло.

Постижението дава възможност за четливо изказване на информация от нов тип и поставя началото на възхода, на новия метод. Той преосмисля ролята на художника. Появява се живописът. Става възможно да се създаде илюзорно пространство. Знаем за митът за Пигмалион, когато от глина младият кипърски скулптор, създава най-красивата според него жена, и на която благосклонната Афродита вдъхва душа. От тук насетне, легендите вече се свързват със живописци, овладяли до съвършенство новия метод на скиографията.

През Ренесанса, търсененията в посока създаване на илюзионистични изображения, посредством използване на нови методи или технически средства продължават с нова сила. За разлика от изобретяването на пространствената перспектива, през епохата на Възраждането, използването на камера обскура, като техническо средство, не е достатъчно застъпено в историята на изкуството. След овладяването на светлосиянката като изразно средство и пространствената перспектива, естествен следващ етап е стемежът към механизмирането на тези постижения. В рамките на този стремеж е все по-нарастващата употреба на камера обскура. Има данни, че нейният прототип е познат още от времето на Аристотел. Описана е и от Ибн ал-Хайтам през 10 в.. Въпреки, че е създадена още от древността, тя намира приложение, едва когато теоретично, проблемите за илюзионистичното пространство са решени....и когато художника има ясна цел. Камера обскура е в същността си е повторение на физиологията на човешкото око и прототип на първата фото камера. Приложението и от художниците през 16, 17 и 18 в. позволява желана цел, да бъде постигана относително лесно и много по-близко до съвременните фотоизображения. „Прагът на реализма“, както го определя Арнолд Арнхейм в прословутата си книга „Многообразието на визуалното възприятие“ достига ново непознато до тогава равнище. Изображенията създадени от Йоханес Вермер ван Делфт (1632 – 1675 г.) или на Джовани Антонио Каналето (1697 – 1768 г.) с помощта на камера обскура, наистина могат да се съпоставят с фотоизображенията от съвременността.



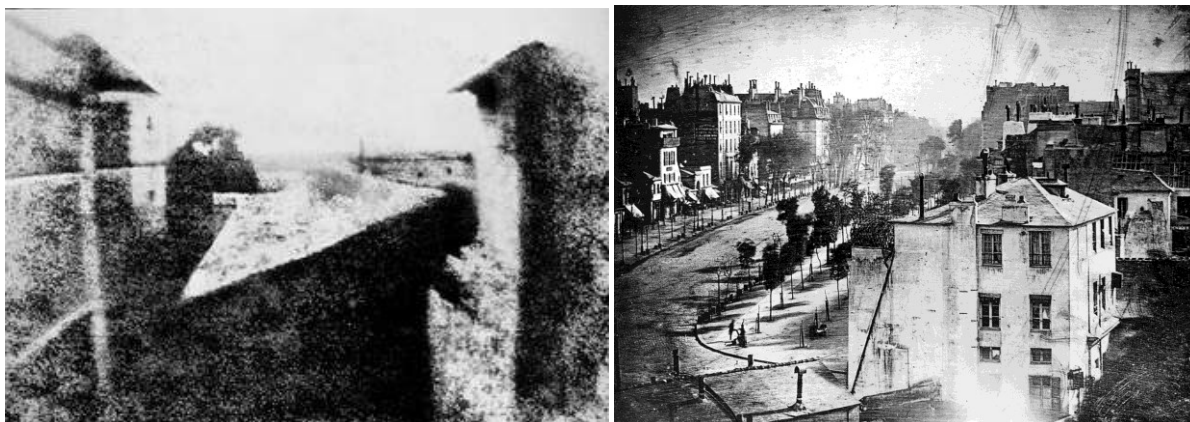
5. Йоханес ван Делфт, автопортрет, 1656 г., маслена техника



6. Джовани Антонио Каналето, Гранд канал и църквата Санта Мария де Салюте, Венеция, 1730 г., маслена техника

Остава една крачка до фотографията. Тази крачка е прави Никофор Ниепс, през 1826 г. като решава проблемът е с фотоемулсията фиксираща в трайна форма изображенията. Луи Дагер, който е и художник, продължава своите търсения в областта на фотоемулсиите и постига значително по-чувствителна и устойчива емулсия от тази на Ниепс. Негово е и първото човешко фотоизображение през 1838 г.. Развитието във фотографията, буди силно безпокойство в художниците, относно перспективите пред тяхната дейност в настоящият и вид. Механичното възпроизвеждане на реалистични образи, води до

Тези промени, не са плод на странни желания или стремеж към индивидуална свобода, както по някой път е представяна визуалната революция от епохата на Модернизма.



8. Луи Дагер, Булевард де Тепмпл, 1838 ф., фотографията включва първото човешко изображение.

Следващата стъпка е насочена към анимиране на фотографиите. Едуард Майбридж през 1876 г. създава поредица от кадри на бягащ в алюр кон, изображения, които днес се определят като „предкино“. Същностното е, постигане на поредица от изображения при задвижването, на които се постига

приципа, съобразно който ние получаваме усещането за движение в реалния живот. Филмовата лента състояща се от определен брой кадри ( 12, 24, 30... в сек, при различните стандарти) води до появата на киното и е нов мощен фактор преосмислящ ролята и функциите на визуалното.

Първият филм има времетраене само от 46 секунди и заснет от Луи Люмиер през 1895 г. Поне това е филма, който има публично представяне. Филмът на френския изобретател Луи льо Пренс „Сцена в градината на Рунде“ създаден още през 1888 г., няма публично представяне и съответно обществено признание, и тъй като неговият автор изчезва две години по-късно.

Двумерните образи са във възход. През първата половина на XX век, фотографията и киното стават медиите, които не само равноправни на класическите, но и разширяват спектъра на изкуствата, като обогатяват едни, а други променят.



10. Хайме Йассо „Цигареният град“, дигитално изображение, 2006 г.

От 1970 г. нанатък, все по-активно се развива нова форма на изкуството под общото название „Искусство на нови медии“, базирана на компютъра и свързаните с него технологии. Основна роля имат цифровите изображения. С прехода от аналогово изображение към цифрово се налага цялостно преосмисляне на практиките и представите за изобразителното изкуство. Тиражирането на бройките и разпространението им е неограничено, без да се губи от качеството. Нарастват възможностите за създаване на фантазни изображения, превъзхождащи тези от класическите медии. Дигиталната образност ускорява създаването на тотални мултимедийни творби, подобни на театъра, операта и киното, но с много нови възможности като разклонена времева линия, даваща възможност на зрителя да е активен участник в произведението. Програмирането на зрителското участие и възможностите за генеративност на произведението, наред с ефекти немислими в рамките на аналоговите медии, детронират окончателно киното от водеща медия и възкачват нов владетел на трона - виртуалната реалност.

Дигиталната образност прави възможна виртуалната реалност, като степените на правдоподобност нарастват с фантастични темпове. Новото явление, което ще измести окончателно класическите медии е обемната дигитална образност, позволяваща материализирането на идеите в реални предмети и творби. Сканирането и задвижването на обекти от реалността с все по-голяма информационна детайлираност, наред със способностите тези обекти да се трансформират или взаимодействат помежду си.

Както казват гешалт психолозите, не можем да разглеждаме нещата извън контекста на цялото. Разглеждането на новите медии, като разширяване на възможностите на визуалното, като при това разширяване всички, и стари и нови търсят своята нова идентичност е пътят да си обясним смислено голяма част от случващото се през XX в. и XXI в.



11. Испански граждани организираха първия в историята холограмен протест, насочен срещу наскоро одобрените драконовски поправки в Наказателния кодекс и законите за сигурност и борба с тероризма.

Коментираните събития са само началото. Търсенията в областта на визуалното свързани с новите технологии ще продължат и вероятно ще надвърлят очакваните перспективи, които ние споделяме като граница на разумното. За да онагледя тази тенденция бих използвал един цитат и един пример. Цитатът е от „Тъй рече Заратустра“ на Фридрих Ничше – „**Човекът** е вече, опънато между звяра и **свръхчовека** — вече над пропаст. .... „. Не крия, че тази мисъл ми звучеше преди доста помпозно, до момента, в който не стигнах до примера, с който искам да завърша експозето си относно новите медии.



11. Сам Ван Акен „Дървото на 40 те плода“, 2014 г.

С примера за „Дървото на 40 те плода“ мисля, да приключа този хилядолетен обзор за пътя на художника през хилядолетията и преосмислянето на неговата практика в резултат на нови техники и медии. Моето изложение е в рамките много ограничено време и детайлното разглеждане на взаимодействието между новите медии и художествената практика е непосилна задача. Подобно изследване би могло да бъде

тема поне на самостоятелно издание в рамките на няколко стотин страници. има съвсем конкретна цел. Целта е да се опитам да отговоря на въпросите: Какво става с изкуството днес? Какво трябва да бъде художественото образование съобразено с новите дадености?

## ВИЗУАЛНОТО ДНЕС

На фона на все по-достъпната техника, визуализирането в трайна форма на изображения от реалността е очевидно отмираща професия. Самото разбиране за визуалните изкуства, като техническо майсторство е изключително вредно в наши дни, макар и много популярно сред обществеността в България. Това разбиране води до изчезването на професията в съзнанието на хората. Заместват я програмисти, архитекти, археолози и историци или обикновени компютърни оператори. Общиски чиновници се вживяват в нови Медичи, очакващи художника – занаятчия да им реализира идеите, формирани в резултат на посещенията им в някой МОЛ в САЩ. Резултатът е потискаща грозота на всички равнища на околната среда, от архитектурата, до бита и модата.....както и най-важното в лицата и душите на хората. Защо се стигна дотам?



12. Александър Хайтов, паметник на цар Самуил, 2015 г.

Много са причините да няма разбиране относно ролята на художника. Една от тях, но със сигурност най-важната е, че образованието което децата, учениците и студентите получават е остаряло и неработещо

За да определим, какво трябва да се промени, нека първо се опитаме да дефинираме каква е функцията на визуалните изкуства. Защо имаме нужда от тях?

Често това, което ни се струва очевидно, не е верно. Типичен пример за това е, че земята е плоска, че сърцето ни в органът на нашите чувства **и че .....очите са тези които виждат!** Очите не виждат. Благодарение на тях ние получаваме на ретиналния екран мозайка от точки съответстваща на отразената от обектите светлина. Мозайката на ретиналния екран се обработва от съзнанието ни и в резултат на тази обработка се получават изображенията. „Разчитането“ на ретиналната мозайка не е буквален и механичен процес.....

Разчитането е активен процес на нашето съзнание по време, на който точките (пикселите в цифровите изображения) се групират в образи. Нашето съзнание търси в морето от писели образи, за които има ризчиства този елемент като визуален шум и макар пред нас, ние не го виждаме. За всеки от нас е

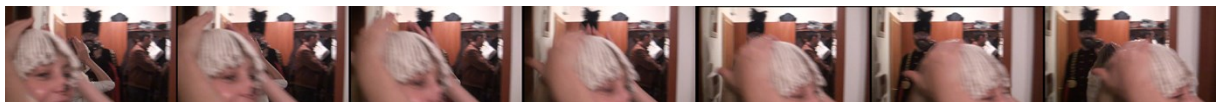
позната мисълта – „Зананието ни дава очи да виждаме“ ....но малко от нас съзнават, че тази мисъл е 100% вярна в буквалния си смисъл.

**Ролята на визуалното изкуство, не е да копира реалността, а да осъзнава реалността в представи и всяка една представа е като нов автомобилен знак в системата от знаци, благодарение на която ние намираме своята щастлива реализация. Същностната роля на визуалните творци е визуалното осъзнаване. Изграждането на визуална представа, която предхожда гледането и води до „виждане“.**

В миналото, се е считало, че изкуството трябва да показва красивото. Днес, ние свикнали със свободата на пазаруващият човек, мислим, че не е работа на един художник да ти показва нещо.... ако то не ни плени веднага, то не е задължително за нас. Но културата е нашия системен софтуеър и когато имаме нещо извън този софтуеър, то е извън нашите възприятия. Можем ли да си позволим да използваме системен софтуеър, който е остарял? Или ограничен? Или доказано водещ км катастрофа? Не е ли красивото форма на полезно за нас в много по висока степен от обикновено изгодната сделка?

Нека да продължим и с това, че художника е ценен, когато е способен да възпроизведе реалистично изображенията от реалността. Но какво е реалистичното изображение ако в него няма визуално осъзнаване на определен проблем? От друга страна, много от проблемите не биха могли да се осмислят визуално ако са реалистично изказани.

**Каква е стойността на реалистичното изображение?** За много, бих казал стотици години, реалистичното изображение е основна цел на художниците, от живописеца , до скулптора и графика. Както споменах преди, в краткият си обзор за новите технологии и изобразителното изкуство, в същността си новите технологии успяват да открият пътя към създаването на изображения съобразно принципите, по които тези изображения се генерират от нас в реалността. Това разбиране е в сила и за киното. Ние възприемаме в реалния живот образите от заобикалящият ни свят като поредица от сканирани от съзнанието ни кадри. Ако изчислим, че средно всеки от нас е буден около 16 часа на ден, то би трябвало съобразно логиката от киното да умножим 16 по 60 минути, като вдяка минута има 60 секунди съдържащи 24 кадъра. Ако пресметнем, цифрата е 1 382 400 абсолютно реалистични кадри на ден....и така всеки ден. Но какво е качеството на тези кадри? Какво ни казват те? Изграждат ли по-пълна обновена представа за света около нас?



13. Типична поредица от кадри - изображения от всекидневието, които получаваме средно по 1 382 400 и забравяме На другия ден



14. Типично изображение от всекидневната информационна лента, без намесата на художника да структурира визуалната информация.

Не би могло да се спори, че тези изображения са абсолютно реалистични. Каква е тяхната цена? Никаква, ако те не създават представи, ако не значат нещо важно, стойностно за нас. На другия ден се опитваме да ги изтрием от паметта си, за да освободим от тях, за новите които ще се натрупат. В противен случай бихме блокирали.

Логично, следва заключението, че изображения осмислящи представите, а не занаятчийските умения на художника са същността на визуалните изкуства. Визуалното осъзнаване на света, е и винаги е била същността на визуалните изкуства.

**Ролята на визуалните изкуства е да помагат за визуалното осъзнаване на заобикалящият ни свят. Между нас и заобикалящият ни свят са представите. Правилната представа е основата на нашето успешно и щастливо съществуване.**



15. Паскал Домбис, Постдигитално огледало, 55то Венецианско биенале, 2013

## **НЕОБХОДИМОСТ ОТ ХУДОЖЕСТВЕНО ОБРАЗОВАНИЕ ОТ НОВ ТИП**

Позволих си да направя този обзор, защото, със сигурност съвременното художествено образование има нужда от основно преосмисляне. В България за голяма част от хората, художника е дума свързана с минала епоха и професия, която би трябвало да изчезне в близко бъдеще. Преди време при дискусия защо един собственик на издателска къща, е възложил изпълнението на поръчка за дигитални учебници на програмист, той ми отговори: - „Трябваше да работят на всички пратформи“. Постъпката е равностойна да се възложи на изобретателя на видео камерата, създаването на видео филм. Изобретяването на видеокамера и създаването на филм са сфери на дейност на различни професии...и този който не го разбира е обречен на катастрофа. От друга страна обучението свързано само с класически медии + анатомия, перспектива и технология води до очевидна катастрофа също. Какъв е пътя?

Военните са сменили почти изцяло своите оръжия във времето. Днес, едва ли някой използва коне или мечове.... но ролята на военните като професия е ясна и въпреки различните оръжия днес, те изпълняват подобна функция както в миналото. Така и художника не би трябвало да се свързва с етап от своето минало. Всяка професия е имала етапи, които днес биха ни изглеждали архаично. Художник е професия в основата на визуалното осъзнаване на света от обществото като цяло и на отделните индивиди. В този смисъл, пренебрегването на тази професия и нейната роля е фатално за обществото като цяло и

немислимо в едно успешно общество. Без значение на новите медии и тяхните възможности, художника е този който генерира произведенията изграждащи представите ни за света и без него, по механичен път това не е възможно. Другата смислена тема е, какво е новото художествено образование, което трябва да бъде преподавано на всички нива, от началното училище, до професионално ориентирани университети?

Разбирането, че художника има задачата да материализира видимата реалност като жива, и да я съхрани в трайна форма е образователната основата на класическото образование по изобразително изкуство. Следването на най-добрите примери от миналото и рисуване от натура + спомагателни дисциплини, като перспектива, анатомия и технология са в основата на този образователен модел, още от Болонската художествена академия, на братята Карачи през 1582 г. Завършената си форма академичното образование добива малко по-късно, във основаната от Чарлс ле Брун, Френска кралска художествена академия за живопис и скулптура, през 1648 г. Тя е най-влиятелната институция за художествено образование в продължение на векове и модел, който е копиран в другите национални институции, включително и в България през 1896 г.



16. Анибале Карачи 1560 -1609 г. Основател, заедно с двамата си братя, на първата Академия за изобразително изкуство в Болоня, 1582 г.  
Анибале Карачи, Успение на Св. Богородица, Санта Мария дел Пополо, Рим, 1601 г.

Академичното образование е наследник на школите създавани около известни художници в миналото и е крачка напред в сравнение с тях. Това е особено видимо в България, местните художествени школи от Възраждането, отстъпват на европейското художествено образование в лицето на Рисувалното училище. През 1900 г., Рисувалното училище дори получава Златен медал на Парижкото изложение по художествено образование.

Все пак, този толкова добре работещ модел се пропуква, точно там където е създаден. През 1840 г. френския академик Пол де ла Рош, възкликва: - „От днес живописът е мъртъв“. Повод за този толкова радикален възглас е навлизането на фотографията в живота. Новите технологии се случват не само в изкуството, това е повсеместен процес, засягащ цялото общество. Индустриализацията превръща човека от труженик, борещ се със природните стихии за своето оцеляване, в проектант използващ мощта на знанието, за да променя и създава нови светове. Производството на предмети за бита налага качествени проекти. Неприемлив проект мултиплициран в хиляди бройки би бил истинско нещастие. От средата на XIX в. в Англия се създават школи по дизайн, които се базират на нов тип образователна конструкция. Наред със задълбоченото изучаване на всичко най-добро създадено до момента,

дизайнерите търсят геометрични структури в степен непозната до този момент в образованието. Пропорционирането и модулите, толкова популярни в класическа Гърция, стават отново цел за художника проектант.

Знаменития теоретик Джон Ръскин в „Седемте светилника на архитектурата“, виждат в бездуховното производство катастрофа, не само в естетически план, но и в обществото като цяло. Въпреки неговите виждания, реално индустриализацията и образованието по дизайн са в основата на новата визуална революция. Създава се нов тип художник – проектант. Проектанта или дизайнер, както е също популярно, самоуверено се налага като творец, гледащ с превъзходство над живописеца.

Благодарение на дизайнерските школи в този период се създават първите тотални стилове, от пепелника, до архитектурата, като имаме цялостна единна визия. Размиват се границите между изкуствата и архитектурата в посоката на едно органично цяло. Арт Нуво, в същността си първият значим плод на тези школи, е само началото. Следват Арт Деко, Баухаус.....



17. Антонио Гауди (1852 -1926 г.) Таванут на катедралата Светото Семейство, Барселона

Безспорно прототипа на съвременното художествено образование е моделът на Баухаус 1919 – 1933 г. Основан като школа от нов тип, естествено продължение на Де Стил, в тази школа не само преподават творци колоси в съвременното изкуство. Тук за пръв път постиженията на психологията стават част от образователния процес. Проникването на Гешалт психологията в Баухаус и нейното силно влияние върху Клее, Кандински, Алберс.... наред с убедителното за времето си чисто психологическо равнище...теорията има и друга черта – водещите принципи за базирани на изследвания свързани със визуалното възприятие и съответно водещият за школа принцип – „Оценката на елементите в контекста на цялото“.

Какво би могло да бъде продължението? Гешалт психологията отдавна е в историята. Материалите са различни. Психологията е отговорила на много неизвестни по времето на Баухаус въпроси...Невропсихологията като основа на съвременна теория и практика за визуалното възприятие. Примери за подобна, много продуктивна кооперация имаме в Университета на Калифорния в Лос Анджелис. UCLA.

Водещо трябва да е идеята, а всичко останало предмет на  
Както казва Валтер Фреeman, в едно негово интервю от 1991 г.: „-Ние първо гледаме и после виждаме. Процесът на разпознаването идва отвътре. ”

Немислимо е образование в областта на визуалното извън съвременната визуална теория + коректива на психологията. Както знаем, съвременната психология започва с експериментите на Вунд през 1876 в. в Лайпциг. Гешалт психолозите поставят основата на основните теоретични трудове от нов тип, като „Тетрадките“ на Пол Клее, трудовете на Рудолф Арнхейм и Гомбрих. Йосеф Алберс и Йоханнес Итен са

башите на нова теория за цвета. Баухаус и неговат програма правят Европа и света визуално различни и са еталон за възможностите на художественото образование.

Несъмнено практиката с материала е мястото, където художника изработва своя стил и намира пътя към изказване на визуални послания осмислящи реалността, но материалите особено в наши дни се сменят. Има ли сфера, първостепенна по значимостта си професионалния проектант в областта на визуалното?

Според мен, да. Това са принципите на визуалното възприятие, които в съчетание на теория и особено практика, биха могли да създадат тези професионалисти, за които цялото общество се нуждае. Въпреки беспочните технологични промени, принципите на визуалното възприятие са една относително стабилна зона, където овладяването на даден принцип наистина води до нови изразни средства, но това не значи, че принципа е променен.

Ъруин Рок, Въведение в зрителното възприятие, 1980 г. Изд. Мир

Разбирайки и прилагайки принципите на визуалното възприятие, нашите послания стават много по значими. Изложеното в началото относно новите технологии, е в същността си точно възможността за прилагането на принципите на визуалното възприятие. Камера обскура и фотоапарата повтарят строежа на човешкото око. Компютъра повтаря принципа на действие на мозъка. Днес е лесно да обясним нашите предпочитания към симетричните форми, към равновесието на цялото, към принципа „нищо в повече“ .....професионалиста трябва да познава и използва тези принципи, за да може да изпълнява присъщите на визуалната образност функции.



18. Хауард Шац (1940 - ), снимка на ръце, 2011 г.