ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова»

ДЕКОРАТИВНОЕ ИСКУССТВО И ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА

Вестник МГХПА

Сборник подготовлен в рамках разработки научных направлений:

«Теоретические проблемы искусствознания. Синтез пластических искусств и архитектуры. Художественные проблемы формирования предметно-пространственной среды»
научных школ МГХПА им. С.Г.Строганова
«Изобразительное, декоративно-прикладное искусство и архитектура»
и «Техническая эстетика и дизайн»;

«Творческое наследие Строгановской школы — культуре и искусству России. Изобразительное, монументально-декоративное, декоративно-прикладное искусство, архитектура и дизайн»,
Номер государственной регистрации: АААА-А19-119112190084-9

3/2020
Часть 2

ББК 30.182
ISSN 1997-4663

Научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения

«Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. – МГХПА, 2020. – № 3. Часть 2 – 334 с.

Включен ВАК РФ в перечень ведущих научных журналов и изданий для публикации основных научных результатов диссертаций на соискание ученой степени доктора наук.

Учредитель: ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова»

Главный редактор: доктор искусствоведения, профессор А.Н. Лаврентьев
Члены редакционной коллегии:
Курасов С.В. — доктор искусствоведения, профессор,
Аронов В.Р. – член-корреспондент РАХ, доктор искусствоведения, профессор
Бурганов А.Н. – действительный член РАХ, доктор искусствоведения, профессор
Бурганова М.А. – действительный член РАХ, доктор искусствоведения, профессор
Цивьян Ю.Г. – доктор философии, почетный профессор имени Уильяма Колвина, Университет Чикаго
Лоддер Кристина – доктор философии, профессор, Школа искусств, Кентский университет
Ганцева Н.Н. – кандидат философских наук
Ефимов А.В. – доктор искусствоведения, профессор
Жердев Е.В. – доктор искусствоведения, профессор
Кошаев В.Б. – доктор искусствоведения, профессор
Соловьев Н.К. – доктор искусствоведения, профессор
Малолетков В.А. – доктор искусствоведения, профессор
Майстровская М.Т. – доктор искусствоведения, профессор

Свидетельство о регистрации средств массовой информации
ПИ №ТУ 50 - 02598 от 26.04.2018

Адрес редакции: 125080, Москва, Волоколамское ш., д. 9
тел.: 8 499 158 85 70
e-mail: gantsevan@yandex.ru; strog-nauka2011@yandex.ru

Подписной индекс 81174 в каталоге Роспечати

Зам. главного редактора: Н.Н. Ганцева
Выпускающий редактор: А.В. Сазиков
Редактор: Ю.Б. Иванова
Художественный редактор, верстка: А.В. Сазиков

© Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова, 2020

Scientific-analytical magazine of art studies

«Decorative Art and environment. Gerald of the MGHPA» / Moscow State Academy of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov. – MGHPA, 2020. – № 3. Part 2 – 334 p.

Included by the VAK of the Russian Federation into the list of leading scientific magazines for publication of the basic scientific results of candidate and doctorate dissertations

Publisher: Moscow State Academy of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov

Editor-in-chief: Doctor of Art Criticism, Professor Lavrentiev A.N.
Editorial board:
Kurasov S.V. — Doctor of Art Criticism, Professor,
Aronov V.R. – Full-member of Russian Academy of Arts, Doctor of Art Criticism, Professor
Burganov A.N. – Full-member of Russian Academy of Arts, Doctor of Art Criticism, Professor
Burganova M.A. – Full-member of Russian Academy of Arts, Doctor of Art Criticism, Professor
Tsivian Youri – PhD, William Colvin Emeritus Professor, University of Chicago
Lodder Christina – PhD, professor, School of Arts, University of Kent
Gantseva N.N. – Candidate of Philosophy
Efimov A.V. – Doctor of Art Criticism, Professor
Zherdev E.V. – Doctor of Art Criticism, Professor
Koshayev V.B. – Doctor of Art Criticism, Professor
Solovjev N.K. – Doctor of Science, Professor
Maloletkov V.A. – Doctor of Art Criticism, Professor
Maistrovskaja M.T. – Doctor of Art Criticism, Professor

Address of the editorial board: 125080, Moscow, Volokolamskoje shosse, 9
ph.: 8 499 158 85 70
e-mail: gantsevan@yandex.ru; strog-nauka2011@yandex.ru

Subscription index 81174 in the Rospechat catalogue

Deputy editor-in-chief: N.N. Gantseva
Managing editor: A.V. Sazikov
Editor: Y.B. Ivanova
Art-director, layout: A.V. Sazikov

© Moscow State Academy of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov, 2020

СОДЕРЖАНИЕ / SUMMARY

В.Ф. Зива, А.А. Киринюк, Ф.И. Рагимов, Н.Н. Ганцева *V.F. Ziva, A.A. Kirinuik, F.I. Ragimov, N.N. Gantseva*	Дизайн-образование в системе культуры и искусства *Design-education in the system of Art and Culture*	10
Ф.И. Рагимов, А.А. Киринюк, Е.А. Заева-Бурдонская *F.I. Ragimov, A.A. Kirinyuk, E.A. Zaeva-Burdonskaya*	Фестиваль Art & Science в создании новой креативной образовательной технологии *Festival Of Art & Science in the creation of new creative educational technologies*	21
В.Ф. Зива *V.F. Ziva*	Художественные вузы в системе культуры и кластерные технологии. К концепции развития художественного образования в XXI веке *Art universities in the system of culture and cluster technologies. Towards the concept of the development of art education in the XXI century*	32
Ю.В. Назаров *Y.V. Nazarov*	«Я — Робот». Символика и образы робототехники *«I am a Robot». Symbolism and imagery of Robotics*	40
Ю.В. Назаров *Y.V. Nazarov*	Я – Робот. Взгляд изнутри *I am a Robot. Inside view*	52
Л.В. Желондиевская *L.V. Zhelondievskaya*	Гуманизация городской среды средствами дизайна *Humanization of the urban environment by means of design*	64
Э.Р. Хусанбаева, Е.А. Заева-Бурдонская *E.R. Khusanbaeva, E.A. Zaeva-Burdonskaja*	Гаджет как инструмент потенциального развития системы «человек — среда жизнедеятельности» *Gadget as a tool for the potential development of the system «human — environment»*	71
Н.Н. Галкина, А.И. Стеценко, Н.В. Анисимов *N.N. Galkina, A.I. Stetsenko, N.V. Anisimov*	Реализация системного принципа формирований городской среды при помощи малых функциональных элементов *The implementation of the systemic principle of the formation of the urban environment using small functional elements*	80
Н.Ю. Жернакова *N.Yu. Zhernakova*	Человек необычной судьбы: Георгий Петрович Кадин — художникархитектор, летчик, и литератор (к 135 летию со дня рождения) *A man of unusual destiny: Georgy Petrovich Kadin is an architect-artist, pilot, and writer (to the 135th anniversary of his birth)*	86
Н.Н.Ганцева, А.А. Киринюк *N.N.Gantseva, A.A. Kirinuik*	Организация производства мебели во Франции XVII–XVIII вв. Ученик и мастер *Organization of furniture production in France, XVII–XVIII centuries. Apprentice and Master*	98

М.В. Горелов
M.V. Gorelov
Поиски художественной и конструктивной выразительности в мебельной индустрии фирмы «Тонет» и ее творческое наследие
The search for artistic and constructive expression in the furniture industry of the company «Tonet» and its creative heritage 105

Г.А. Пудов
G.A. Pudov
Из истории сундучной мастерской А.С. Алексеева (Невьянск, II половина XIX — начало XX века)
From the history of chest workshop of Anton Alekseev (Nevyansk, the second half of the 19th — the beginning of the 20th century) 115

Г.А. Пудов
G.A. Pudov
О так называемых «зеркальных» сундуках (из истории уральского сундучного производства II половины XIX — начала XX века)
About the so-called «mirror» chests (from the history of the Ural chest production of the second half of the 19th — beginning of the 20th century) 124

Г.А. Пудов
G.A. Pudov
Муромский сундук. Вопросы историографии
The Murom chest: Problems of historiography 133

Ф.Ю. Канокова
F.Y. Kanokova
Традиционный мужской костюм ногайцев конца XVII — начала XX в.
Traditional men's costume of the Nogais of the late 17th — early 20th century 141

Ж.Д. Жукенова
Zh.D. Zhukenova
Казахские ковровые изделия
Kazakh carpets wares 151

У.Э. Кямалзаде
U.E. Kamalzade
Платок как атрибут национального костюма
Scarf as an attribute of a national costume 160

Е.Д. Хейкер
E.D. Kheiker
Декоративный платок. От эскиза до готового изделия
Decorative scarf. From sketch to finished product 170

В.В. Лаптев
V.V. Laptev
Опыт передвижных изостатистических выставок: визуальное образование
Experience of mobile isostatistical exhibitions: visual education 178

Е.А. Лаврентьева
E.A. Lavrentieva
Цифровое искусство как новая художественная система коммуникации
Digital art as a new creative system of communication 191

Е.А. Сиверс, Л.М. Соколова
E.A. Sivers, L.M. Sokolova
К вопросу проектирования печатного плаката в цифровой среде
To the question of printed poster design in digital context 203

Т.А. Карюк
T.A. Karyuk
О некоторых аспектах творчества Лойи Сааринен
Some aspects of Loja Saarinen's creative work 213

Д.Н. Щербаков, Н.Ю. Казакова
D.N. Sherbakov, N.Y. Kazakova
Изменение поведенческих аспектов потребителей контента в 2020 году. Новые требования к построению визуально-информационных сообщений
Shift in behavioral aspects of content consumers in the year 2020. New requirements for the development of visual informational messages 225

И.А. Гаджиев
I.A. Hajiyev
Наука о знаках: проблемы графического дизайна
Sign science: graphic design problems 236

С.С. Чайка, Т.Л. Макарова
S.S. Chaika, T.L. Makarova
Семантика символа «круг» в спортивном графическом дизайне
The semantics of the circle symbol in sports graphic design 249

П.Д. Рудь
P.D. Rud
Особенности концептуального искусства Колумбии
Characteristics of conceptual art in Colombia 256

У Вэй
Wu Wei
Вячеслав Колейчук и его «невозможное» искусство
Vyacheslav Koleichuk and his «impossible» art 269

М.Г. Ларицкая
M.G. Laritskaya
Манипуляции игроком для удержания его в виртуальном мире
Manipulations by developers on a player to keep him in the virtual world 278

И.А. Чернийчук
I.A. Cherniychuk
Специфика профессии моушн-дизайнера
Specificity of the motion designer profession 293

А. В. Якименко
A.V. Yakimenko
Современные тенденции в дизайне экспедиционных круизных судов. Попытка прогноза
The contemporary cruise explorer ships design trends. A forecast attemp 300

А.Ю. Агафонова, Р.Р. Мусина
A.Y. Agafonova, R.R. Musina
Академическая школа современной художественной эмали (развивая традиции)
Academic school of modern art enamel (developing traditions) 310

К.С. Ившин, А.В. Лянцевич
K.S. Ivshin, A.V. Lyantsevich
Эргономическое обеспечение цифровых технологий в выставочном пространстве
Ergonomic support for digital technologies in an exhibition space 319

А.В. Скворцов
A.V. Skvortsov
Рисование фрагментов человеческого тела и их пространственно-пластическое изображение в практике академического рисунка
Drawing fragments of the human body and their spatial-plastic image in the practice of academic drawing 327

В.Ф. ЗИВА

Доктор педагогических наук, профессор, зав. кафедрой дополнительного образования МГХПА им. С.Г. Строганова. Председатель ФУМО в сфере образования 54.00.00. Изобразительное и прикладные виды искусства
e-mail: ziva@mghpu.ru

А.А. КИРИНЮК

Доктор исторических наук, профессор МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: kirinuk@yandex.com

Ф.И. РАГИМОВ

Доктор экономических наук, профессор. Проректор по развитию социальной инфраструктуры и молодежной политике
e-mail: ragimov@mghpu.ru

Н.Н. ГАНЦЕВА

Кандидат философских наук, доцент кафедры «Художественная реставрация мебели» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: gantsevan@yandex.ru

V.F. ZIVA

Doctor of pedagogical sciences, professor head of the department of additional education of the Stroganov Academy (MGHPA). Chairman of the Federal educational and methodological association in the sphere of education 54.00.00. Fine and Applied Arts
e-mail: ziva@mghpu.ru

A.A. KIRINUIK

Doctor of History, professor of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: kirinuk@yandex.com

F.I. RAGIMOV

Doctor of economy, professor, vice-rector for the development of social infrastructure and youth politics of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: ragimov@mghpu.ru

N.N. GANTSEVA

Candidate of philosophy, assistant professor of the department of «Artistic furniture restoration» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: gantsevan@yandex.ru

ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ В СИСТЕМЕ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВА

DESIGN-EDUCATION IN THE SYSTEM OF ART AND CULTURE

В статье рассматривается роль художественного образования в развитии дизайнерского образования в России, подчеркивается важность гуманитарной, художественной и культурной среды дизайнерского образования, анализируется эволюция ученых степеней в области декоративного искусства, архитектуры и дизайна в XX веке.

The article concerns the role of art education in the development of design education in Russia, the importance of humanitarian, artistic and cultural environment of the design education is stressed. Historical evolution of scientific degrees in the sphere of design is mentioned as well.

Ключевые слова: художественное и дизайнерское образование, ученые степени в области дизайна и прикладного искусства, Строгановская академия, ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН.
Keywords: art and design education, PhD degree in the sphere of design and applied art, Stroganov Academy, VKHUTEMAS-VKHUTEIN.

Начало XXI века было отмечено новыми подходами к системе образования. Один из них связан с обновлением принципов непрерывного образования, что включает не только повышение квалификации, постоянное участие в широком контексте профессиональной жизни, единство системных принципов образования на различных уровнях, но и подготовку специалистов высшей квалификации, педагогов и ученых. Другой подход отражает повышение роли художественного образования во многих концепциях и прогностических моделях развития культуры.

Художественно-промышленное образование всегда мыслилось как подготовка, с одной стороны, высокопрофессиональных художников, владеющих русской школой рисунка, с другой — грамотного специалиста в области традиционного ручного труда и современных технологий. В периодизации развития русского педагогического сознания, данной П.Ф.Каптеревым [6], необходимо отметить три этапа в развитии художественного образования, которые выделял ученый: церковный, государственный, общественный.

Первый этап художественного образования в России связан с православной культурой, потребностью церкви в культовых атрибутах. Обучение иконописцев, резчиков, ювелиров, золотошвей проходило непосредственно при монастырях. Передача знаний и умений проходила от мастера к подмастерью в форме индивидуальной подготовки и получила название «ученичества».

Второй этап — развитие светского образования, обусловленного реформами Петра I. Все государственные решения того времени были продиктованы высокой степенью заинтересованности власти в художественном просвещении страны и не в меньшей степени практическом применении навыков рисования. В 1711 году открывается Рисовальная школа при Петербургской типографии, в которой не только копировали образцы, но и рисовали с живой натуры. Открытие в Петербурге в 1757 году Академии художеств стало началом формирования отечественной системы академического художественного образования.

Третий этап посвящен началу общественного движения создания учебных заведений. Новым явлением в системе профессионального художественного образования стало основание в 1825 году графом С.Г.Строгановым на собственные средства «Школы рисования в отношении к искусствам и ремеслам» в Москве. Важно отметить демократические основы, заложенные Строгановым: обучение и питание учеников являлось бесплатным, в училище принимались дети разночинцев и крепостных, а одним из критериев зачисления на учебу была одаренность поступающего, его способности к рисованию, художественному творчеству. В 1876 году создается Центральное училище технического рисования в Петербурге на средства, пожертвованные банкиром и промышленником А.Л.Штиглицем, где готовились специалисты в области декоративной живописи, резьбы по дереву, обработки металлов, керамике, стеклу и т.д. Именно этот период характеризуется становлением

структуры не только художественного образования, но и его важного направления, связанного с художественной промышленностью. Оба эти направления развивались в единстве, зачастую пересекались учебные программы, едиными были и учебные заведения, ведущие мастера искусств успешно проявляли себя и в качестве «свободных» художников, и декораторов, и архитекторов.

Упоминавшиеся выше учебные заведения заложили фундамент современной системы художественного образования, в основе которой лежат индивидуальный подход к обучению, ранняя профилизация и преемственность. Государство в годы советской власти осознавало важность и возможности этого вида образования с идеологической точки зрения. Была создана широкая сеть учебных заведений данного профиля, выстроена ее структурная соподчиненность: школа — училище — вуз. В тоже время следует отметить, что деятельность этих учебных заведений строго регламентировалась государством.

В современном мире образование становится все более значимым социально-культурным феноменом, приобретая новые и новые направления развития и значительно меняя содержание. XXI столетие объявлено ЮНЕСКО веком образования. Идеи гуманизации, идеи глобализации, набиравшие размах в конце уходящей эпохи, в сегодняшней жизни играют ведущую роль и имеют для современности особое значение [3, 7].

Перед высшими и средними профессиональными учебными заведениями остро встал вопрос, в каких кадрах будет нуждаться общество не только сегодня, но и завтра, какие специалисты будут востребованы на рынке труда. Общество осознало необходимость изменения государственной политики в области образования в целом и художественного образования, в частности.

В связи с вышеизложенным, возникает проблема совершенствования системы художественного образования на основе ее модернизации, которая направлена на преодоление противоречий между современной социокультурной практикой и существующей системой художественного образования.

Цель модернизации образования, по мнению современных теоретиков, педагогического сообщества, состоит в том, чтобы воспитать человека, способного в эпоху социальных преобразований осуществить правильный выбор и следовать ему. Инновационное образование становится способом информационного обмена личности с окружающими

людьми, который предполагает не только освоение, но и передачу, отдачу, генерирование информации [1, 2].

Масштабной составляющей системы художественного образования стало сегодня образование в сфере дизайна, объединяющее специалистов различного профиля: дизайнеров-графиков, дизайнеров среды и промышленных дизайнеров, дизайнеров текстиля, мебели, интерьера. В настоящее время это направление подготовки бакалавров, магистров и аспирантов в России охватывает более 200 вузов.

В многогранности и широте современной сферы дизайна нередко размываются ее границы, теряется понимание творческого ядра профессии дизайнера. Кто он: конструктор или технолог, планировщик или менеджер, режиссер или бизнес-партнер? Или все-таки в его деятельности, помимо социально-экономической технологической или организаторской составляющих, есть и некое гуманитарное ядро, которое может функционировать лишь при наличии определенной творческой художественной подготовки?

Методы дизайна уже широко используются во всем мире в социокультурной сфере, в сфере политики, в проектировании технологических процессов, научных исследований. Все это заставляет еще раз определиться с направленностью подготовки, принадлежностью дизайнерского образования к сфере культуры и искусства.

Дизайн — вид творческой проектно-художественной деятельности, ориентирован на формирование предметно-пространственной и информационной среды. Дизайн использует методы и средства промышленных технологий, (включая и цифровые), способствует более эффективной организации человеческой деятельности; гуманизирующий отношения между людьми, между человеком и предметным миром, техникой, воплощающий современные представления о красоте, удобстве и рациональности. Вид художественной и проектной деятельности.

Продуктом дизайна является проект, созданный в гуманитарно-художественной сфере и по законам искусства (поскольку речь идет о форме, ее структуре и образности, информативности, социокультурных смыслах, философско-эстетическом содержании), с учетом экономических требований и технологических возможностей.

В триаде, определяющей методы дизайна, «Искусство, наука и технология», искусство стоит на первом месте как концентрированное выражение идеи, смысла и образа будущего продукта.

В истории дизайна, насчитывающей уже порядка 200 лет, были характерные моменты споров и дискуссий.

Так в 1941 году в США дизайнер Вальтер Дорвин Тиг выиграл судебное разбирательство на тему: является ли дизайн родом бизнеса, или же это творческая профессия. В ходе процесса пришли к выводу, что это все-таки творческая деятельность, помогающая развитию производства и деловой активности. Подобная трактовка сохраняется и в современных определениях, опубликованных в обзоре Южно-Корейского дизайн-центра (2010) [8] на основе данных Европейских стран, стран Азии и Америки.

Во всем мире музеи дизайна существуют как культурные институции в системе художественных, художественно-промышленных музеев или музеев современного искусства.

Задача школы рисования в отношении к искусствам и ремеслам С.Г.Строганова в 1825 году заключалась в том, чтобы научить ремесленника грамотно изображать будущее, проектируемое изделие, прежде чем приступать к его воплощению в материале. На это же ориентировалась и программа Южно-Кенсингтонской школы дизайна в Лондоне, открывшейся в 1830-е годы, и многих похожих художественно-промышленных школ Австрии, Франции, Германии и других стран. Сформировались комплексные по охвату специализаций и номенклатуры промышленных изделий художественно-промышленные школы, в системе которых обучались художники по текстилю, керамике, металлу, дереву (мебели), ваянию, декоративной живописи, архитектуре. Объединение направлений было необходимо, потому что базовые дисциплины: истории стилей и истории искусства, рисунок и живопись, отчасти композиция, черчение и другие дисциплины были едиными, общими для различных специализаций.

Так продолжалось до конца XIX — начала XX века.

Радикальные изменения в технологии, науке, философии и искусстве, а также в обществе отразились и на системе художественно-промышленного образования. Утвердились более демократичные цели, опора на научные данные, а главное — на новые тенденции в искусстве. Именно художественное творчество стало мотором преобразования системы художественно-промышленного образования в дизайнерское в России и Германии в начале XX века. Не в научно-технических структурах возникли такие мировые явления, как Баухауз и ВХУТЕМАС, а в

сфере искусства, воспринявшей научно-технические новации и воплотившей их в новую образную художественную систему. ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН как комплексный художественно-промышленный, архитектурно-дизайнерский вуз является национальным достоянием.

В 1930 году возникла идея приблизить художественное образование к промышленности, буквально ввести обучение будущих специалистов в систему инженерно-технологических дисциплин. В результате реформы 1930 года ВХУТЕИН как университет искусств был расформирован. Студентов метфака отправили в МВТУ им. Баумана. Деревообделочников (мебель и внутреннее оборудование помещений) — в Лесотехнический институт. Керамистов — в институт силикатов, текстильщиков — в текстильный и т.д. В результате развитие формировавшейся в течение 10 лет оригинальных, аутентичных школ архитектуры, дизайна, изобразительного искусства в СССР было прервано. С воссозданием Строгановки в 1945 году и школы барона Штиглица возродилась система художественно-промышленного образования, а с ней и дизайн в нашей стране.

Официально школа дизайна (художественного конструирования) возродилась лишь в конце 1950-х — начале 1960-х годов. Историческим документом стало постановление Совета министров СССР 1962 года № 349 «Об улучшении качества продукции машиностроения и … путём внедрения методов художественного конструирования».

Именно художественно-промышленным школам предписывалось готовить кадры для специализированных отраслевых дизайн-бюро.

В современном мире дизайн-образование существует в двух системах. В системе политехнических университетов (куда обязательно входит и архитектура, и информационные технологии), такие как MIT в США или Миланский политехнический. Но, наряду с этим, в тех же странах сохраняются и комплексные художественные вузы: SVA (Школа визуальных искусств, Нью-Йорк) и Академия Брера (Милан). Вторая система — это художественные университеты. Токийский университет искусств с отделениями танца и хореографии, театра, музыки, кино и телевидения, архитектуры, дизайна. Дизайн в подобных школах активно ассимилирует различные виды художественного творчества, станковые виды. Идет обратный процесс — консолидации искусств вокруг дизайна. И это привлекает молодежь к творчеству. Высоким рейтингом обладает и Университет Аалто в Хельсинки: многопрофильный проектно-художественный университет, в котором под крылом дизайна оказались многие технические лаборатории и бизнес-курсы.

Мировой и отечественный опыт дизайн-образования убеждает, что оно должно развиваться в комплексе направлений и дисциплин в системе художественной культуры. МГХПА им. С.Г.Строганова, наряду с другими профильными вузами, — коллективный член всемирной организации дизайнеров — ICO-D.

В этой связи можно посмотреть на эволюцию системы подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре, специалистов высшей квалификации в области искусствоведения для сферы дизайна, декоративного искусства и архитектуры.

Первое направление, имеющее в настоящее время код 17.00.04. Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура, сформировалось в ходе подготовки историков искусства в Московском университете, а также чтения курсов по истории изобразительного искусства и архитектуры в Строгановском училище еще в 1860-е годы. Это направление включало самостоятельную научную школу со своими традициями исследования не только изобразительного искусства и архитектуры, но декоративного и народного искусства, что крайне важно в современной ситуации развития региональных научных школ России по данной специальности.

Второе направление, имеющее код 17.00.06. Техническая эстетика и дизайн, сформировалось в 1960-е годы и было связано с развитием дизайна в нашей стране после постановления Совета министров 1962 года об использовании методов художественного конструирования в промышленности. Первоначально данное направление базировалось на научных трудах педагогов классических художественно-промышленных вузов, сотрудников НИИ технической эстетики, а также дизайнеров-исследователей в промышленности. Подготовка научно-педагогических кадров и защита диссертаций именно по профилю данной специальности представляется крайне важной как для развития системы дизайн-образования в России, так и области практической деятельности в сфере дизайна. Исследования включают разработку фундаментальных проблем футурологического характера, предпроектные исследования для отраслей производства, создание грамотно с научных позиций сформированной среды обитания и жизнедеятельности. Не секрет, что ограниченное число специализированных диссертационных советов по

данной специальности не позволяет педагогам и аспирантам многих российских вузов защититься в срок, что ставит под удар формирование полноценных научных школ в практической и учебно-педагогической деятельности, замедляет темпы развития научно-методической базы профессии, которая становится двигателем производства, науки, технической культуры в настоящее время.

Третье направление, также имеющее код 17.00.06. Техническая эстетика и дизайн, но по техническим наукам, стало развиваться уже в 1990-е годы в связи с активным использованием инженерно-технических достижений в развитии дизайна в нашей стране, подключением к преподаванию и исследований в сфере дизайна также и инженерно-технических кадров. Данное направление крайне актуально в связи с современными инновационными процессами. происходящими в науке и технике, в связи с вступлением мировой экономики в новый технологический этап.

В этой перспективе единства проектно-художественной культуры и проводятся в МГХПА им. С.Г.Строганова разнообразные научно-исследовательские и просветительские проекты. Инструментом исследования общегуманитарных, технико-технологических и художественно-творческих проблем стали Международные научные конференции, монографические исследования и творческие монографии ведущих мастеров академии в области живописи, графики, скульптуры, научные исследования в рамках заказов и грантов (гранты РГНФ и РФФИ).

Важнейшие научные конференции последних лет: «Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС» (2016); «Цифровая революция. Компьютер и визуальная культура дизайна», «Революция в искусстве и новации в художественном образовании» и «Единая образовательная среда в сфере искусства и дизайна как фактор формирования и воспитания творческой личности» (2017); «Museum-Stroganov-2018» (к 150-летию музея МГХПА), «Материал-технология-форма как универсальная триада в дизайне, архитектуре, изобразительном и декоративном искусстве» (2018); «Искусство света: дизайн, архитектура, художественное и проектное творчество» (2019).

В сотрудничестве с МАРХИ была разработана программа мероприятий, посвященная юбилею формирования авангардных школ архитектуры, дизайна и прикладного искусства:

2018 г. — к 100-летию первой реформы художественного образования в Советской России и формированию СГХМ (Свободных государственных художественных мастерских, Строгановское училище было преобразовано в 1918 г. 1 СГХМ). Издан сборник материалов конференции: «Свободные государственные художественные мастерские. Из столицы в регионы».

2019 г. — к 100-летию создания школы Баухауза в Германии и связям школы с российскими художественно-промышленными учебными заведениями (ВХУТЕМАСом), проведена Международная научная конференция «Баухауз и художественные школы эпохи авангарда». Материалы международной научной конференции (17–19 апреля 2019) изданы в виде сборника.

2020 г. — к 100-летию образования ВХУТЕМАСа (Высших государственных художественно-промышленных мастерских), прямым наследником которой является МГХПА им. С.Г.Строганова.

В программу мероприятий входит проведение выставок и конкурсов, подготовка и проведение Международной научной конференции, цель которой — продемонстрировать важность выработки художественных прогностических моделей развития архитектуры, дизайна, искусства в целом в системе художественного, творческого вуза, зафиксировать приоритет российской авангардной школы, показать ее общемировое значение.

Искусство, обладающее мощным потенциалом эстетического освоения мира во всей его сложности и богатстве, играет существенную роль в формировании культуры человека. В связи с этим, на художественное образование возлагается особая миссия. В этой связи на первый план выдвигается личность педагога, к которому предъявляются профессиональные требования, на него возлагается ответственность за воспитание художественного вкуса, чувств патриотизма у обучающихся, их умение самостоятельно развивать потребность в творчестве, в общении с искусством.

Возникновение нового социально-экономического пространства, функционирование кардинально новых обстоятельств жизнедеятельности конкретных организаций, учреждений, коллективов, кружков, студий и пр. в конечном итоге формирует новый контекст профессиональной деятельности педагогов. Исходя из этих потребностей общества, на первый план выдвигаются высшие учебные заведения, которые

ведут не только подготовку кадров, но и переподготовку специалистов, повышают квалификацию преподавателей всех уровней. Именно вузы определяют методологические принципы формирования единого образовательного и культурного пространства.

Художественное образование, выполняя охранные функции традиционной национальной культуры, является одновременно участником и создателем современного культурного контекста. По сути, художественное образование — это «генофонд» культуры, ее базовая платформа, направленная на воспроизводство культуры на каждом историческом отрезке.

Список литературы:

1. *Бестужев-Лада И.В.* Проблема гуманизации высшего образования // Проблемы и перспектива высшего гуманитарного образования в эпоху социальных реформ. Межвузовская научно-методическая конференция 16–17 февраля 1999 г. Санкт-Петербург, 1999. — С. 52–55.

2. *Богоудинова Р.З., Румянцев Е.Д., Юсупов Р.Р.* Профессиональная подготовка специалистов социокультурной сферы: прогнозирование, проектирование, практическая реализация. — Казань, 1999.

3. *Зива В.Ф.* Взаимосвязь традиционного и инновационного обучения — гарантии качества современного образования // Гарантии качества профессионального образования в области дизайна, технологии и конструирования изделий. Материалы X Международной научно-методической конференции 22–24 октября 2008 г. — Москва, 2008. — С. 6–8.

4. *Горлова И.И.* Художественная культура и художественное образование / И.И. Горлова. — Краснодар, 2001.

5. *Иконникова С.Н.* Духовная этика как импульс исторического процесса // Культурология: новые подходы: Альманах-ежегодник. — Москва: МГУК, 1995. — № 1. — С. 39–48.

6. *Каптерев П.Ф.* История русской педагогики. — 2-е изд. — Пг.: Земля, 1915.

7. *Киселева Т.Г.* Глобализация общества и культура мира: Лекция. — Москва: МГУКИ, 2002.

8. Worlddesignsurvey 2010 Seoul. — Seoul: Seoul Metropolitan Government, 2010.

Ф.И. РАГИМОВ

Доктор экономических наук, профессор. Проректор по развитию социальной инфраструктуры и молодежной политике МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: ragimov@mghpu.ru

А.А. КИРИНЮК

Доктор исторических наук, профессор МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: kirinuk@yandex.com

Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ

Кандидат искусствоведения, профессор МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: lenartt@gmail.com

F.I. RAGIMOV

Doctor of economy, professor, vice-rector for the development of social infrastructure and youth politics of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: ragimov@mghpu.ru

A.A. KIRINUIK

Doctor of History, professor of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: kirinuk@yandex.com

E.A. ZAEVA-BURDONSKAJA

PhD, Professor Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: lenartt@gmail.com

ФЕСТИВАЛЬ ART & SCIENCE В СОЗДАНИИ НОВОЙ КРЕАТИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

FESTIVAL OF ART & SCIENCE IN THE CREATION OF NEW CREATIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGIES

Фестиваль «Art & Science», состоявшийся в МГХПА им. С.Г.Строганова в 2019 году, послужил основой для внедрения и развития новых форм креативных образовательных технологий, которые с успехом прошли апробацию на творческих площадках мероприятия. Было создано новое информационное пространство, которое вобрало в себя модель новых форм творчества и всю организационно-структурную основу фестиваля.

Festival «Art & Science», held in MGHPA in 2019 served as the basis for the introduction and development of new forms of creative educational technologies, which were successfully tested at the creative venues of the event. A new information space was created that incorporated the model of new forms of creativity and the entire organizational and structural basis of the festival.

Ключевые слова: фестиваль, культурная форма, художественное творчество, образование, мастер-класс, хакатон, волонтер.
Keywords: festival, cultural form, art, education, master class, hackathon, volunteer.

Первоначально фестивальное движение складывалось в границах праздничной культуры. Создание среды, в которой бы человек ощущал себя в новом, но наполненном радостными, веселыми или, по крайней мере, возвышающими его над обыденными событиями, мире было основной идеей создания и проведения фестиваля. «Особенностью комплекса функций фестиваля является, во-первых, то, что он наследует специфические функции, имманентные празднику как первичной форме культуры, что подтверждает прямую родственную связь фестиваля с разнообразными массовыми праздни¬ками прежних эпох, и позволяет говорить о празднике как об одной из основополагающих, неизменно возобновляемых форм человечес¬кой культуры. Во-вторых, уникальность функций фестиваля проявля¬ется в их многообразии, гармоничном взаимодействии и эффектив¬ной реализации в рамках именно данной формы культуры» [1]. Как следует из приведенной выше цитаты, актуальность проводимого современного мероприятия характеризуется несколькими параметрами:

— сохранением первичного формата праздника (в самом широком понимании этого термина);

— полифункциональной структурой фестиваля с многообразием форматов событийного контента, создающей уникальную гармоничную целостность мероприятия;

— пониманием «формы культуры», в границах которой происходит действие фестиваля.

Данные направления описывают фестиваль как целостную гармоничную систему, действующую в конкретном месте и в конкретное время, обладающую своей собственной функциональной и знаковой структурой, в итоге формирующей уникальный портрет мероприятия со своим сценарием, программой, специфическими активностями и т.д., что в итоге характеризует его самоидентичность. Определив и рассмотрев каждую составляющую, мы в итоге получим «портрет фестиваля».

Как и любая система, фестиваль «Art & Science» может быть описан в вышеперечисленных параметрах.

«Art & Science» уже в силу своего названия, соединившего «алгебру и гармонию», стал полифункциональным культурным пространством. С наибольшей очевидностью функции нашли отражение в многозначности структуры. В качестве наиболее широких знаковых групп исследователи выделяют устойчивые и подвижные семиотические признаки структуры фестиваля. «К устойчивым семиотическим признакам структуры фестиваля.., выступающим в качестве автоматизированной грамматики, мы относим: 1) открытие; 2) демонст¬рацию достижений в какой-либо сфере, в том числе в искусстве... 3) зак¬рытие... К подвижным семиоти¬ческим признакам, обеспечивающим процесс деавтоматизации, в котором сама структура фестиваля оказывается носителем определен¬ной информации, можно причислить: конкурс творческих достижений, ярмарку, шествие, карнавал, мастер-класс и т.п.» [1].

К константным (типичным) семиотическим признакам структуры «Art & Science» можно отнести такие события, как открытие и закрытие фестиваля. На церемонию открытия были приглашены представители стратегических партнеров фестиваля — МОА Союз дизайнеров (Председатель и исполнительный директор МОА СД А.В.Бобыкин, Член Координационного Совета МОА СД В.И.Ампилов), Российской академии художеств (А.Н.Ковальчук, академик, Член Президиума РАХ), журнал «Регионы России» (Д.Ю.Киселев, эксперт медиа холдинга «Регионы России»), Федеральное агентство по делам молодежи (А.В.Бугаев), Председатель комитета общественных связей и молодежной политики

г. Москвы (Е.В.Драгунова) и т.д. С приветственным словом выступили ректор МГХПА им. С.Г.Строганова профессор С.В.Курасов, проректор по развитию социальной инфраструктуры и молодежной политике МГХПА им. С.Г.Строганова профессор Ф.И.Рагимов. На церемонии открытия Фестиваля звучала живая музыка — квартет Гайдна из числа студентов МГК им. П.И.Чайковского, с которой у академии давно налажены дружественные связи. Закрытие фестиваля превратилось в многочисленное торжественное мероприятие, состоявшееся на площадке гостиницы «Салют». Состоялось награждение победителей прошедшего в рамках фестиваля дипломами фестиваля «Art & Science» от академии и дипломами партнера фестиваля — МОА Союз дизайнеров. Дипломы победителям были вручены проректором по развитию социальной инфраструктуры и молодежной политике МГХПА им. С.Г.Строганова профессор Ф.И.Рагимовым и Членом Координационного Совета МОА СД В.И.Ампиловым. С приветственным словом выступил проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности МГХПА им. С.Г.Строганова профессор А.А.Киринюк. Закрытие фестивальной недели проходило на фоне выставки арт-объектов, созданных в процессе работы на мастер-классах и Хакатоне.

В отношении подвижных семантических структур «Art & Science» представил целый спектр форматов научно-творческой деятельности. Началом программы мероприятий образовательного форума стала установочная лекция «Воспоминания о будущем: Science art как новейшее направление в искусстве» (К.Н.Гаврилин, зав. кафедрой истории искусств и гуманитарных наук). Новейшее искусство все чаще использует не только современные технологии, но и самые прогрессивные достижения научной мысли, ставя смелые эксперименты, разрушая границы между искусством и наукой, техническим творчеством и дизайном. Заданный лекцией междисциплинарный формат творческой программы мероприятий фестиваля определил широчайший круг творческой активности, сформировал его концептуальную основу. Именно концепция, междисиципинарная, направленная на эксперимент в форме, методе и технологии творчества, легла в основу всего последующего сценария мероприятия. «Художественную концепцию имеет каждый фестиваль. Она представляет собой не сумму неких абстрактных эстетических, социальных, экономических установок, а модель устойчивой, систематически направленной практической репертуарной политики и ориентации на определенные категории зрителей и слушателей, которые определяют статус данного фестиваля в ряду других. Художественная концепция формируется с учетом всех многообразных пространственно-временных характеристик фестиваля, традиций и уже существующих форм и направлений художественной жизни. Художественная концепция реализуется в видовой, жанровой и тематической направленности каждого фестиваля» [2]. Концептуальная основа фестиваля заключена и в его праздничной природе выразительности, «это масштабный праздник, который состоит из нескольких концертов, …., объединенных единой тематикой, программой, сценарием» [3].

Лекционные курсы сменялись мастер-классами, Презентации соседствовали с семинарскими обсуждения на Круглых столах, выставочные пространства академии дополнялись выездными экскурсиями по лучшим музеям и залам Москвы, тематика которых соответствовала художественно-творческому замыслу мероприятия. В свою очередь, мастер-классы делились на более узкие группы, объединяемые в соответствии со специализациями дисциплин и форматами их проведения.

Праздничное действо, генетически присущее человеку, помогает осваивать и «проигрывать» множество новых, неопробованных, проводимых на уровне эксперимента, идей. Надобыденный формат фестивальной интриги помогает облечь концепции многих активностей в конкретику материальной оболочки. Достаточно вспомнить классическую работу Й.Хейзинги «Homo ludens. Человек играющий». В формате командной игры, увлекательного квеста или поставленного и разыгранного сценария деятельности профессионального коллектива прошли мастер-классы и презентации. Особой моделью профессиональной игры стал Хакатон, организованный и проведенный силами кафедры педагогов «Средовой дизайн» на тему «Экодизайн в формате ресайклинг-АРТа. НОВОГОДНЯЯ ЕЛКА КАК АРТ-ОБЪЕКТ» (автор концепции — Н.П.Богатова, доцент кафедры «Средовой дизайн»). Тема, захватившая на три дня почти 300 человек, подкупила своей актуальностью, остротой проектной проблематики. Технология ресайклинга уже давно вошла в арсенал ведущих дизайнеров и художников всего мира: тревога за экологию переросла в глобальную культурную гуманитарную проблему, не оставляющую никого равнодушными.

В основе проектного задания лежит создание выразительного художественного образа art объекта на основе широкого поля ассоци-

аций, где в качестве материала использован продукты вторичной переработки сырья — картона, изделий из пластика и т.д. Данный метод близок к проектной универсальности и позволяет широкое поле творчества. Именно эта основа позволила одновременно объединить проектным творчеством около десяти команд численностью около 100 человек.

Такой опыт командной работы — творческой игры — был бы невозможен без серьезной поддержки волонтеров из числа студентов академии. Добровольческое движение стало активной силой любого крупномасштабного массового профессионального мероприятия. В качестве гипотезы своего исследования Г.В.Оленина выдвигает установку на «разработку и реализацию социокультурных технологий формирования студенческих добровольческих объединений, которые оптимизируют социально-педагогический потенциал внеучебной воспитательной работы в вузе», выступают «фактором педагогического социокультурного воздействия на развивающий досуг студентов; гармонизируют процесс личностного роста и социально-профессиональной адаптации студентов в социуме» [4]. Автор применяет метод социокультурного проектирования к созданию теоретической модели досуга студентов, рассматривая его как объект проектирования» [4], где волонтерство как добровольческое движение занимает свою законную нишу.

Волонтеры на каждом этапе сопровождали программу фестиваля — от помощи в организационной работе: регистрации, разделении гостей на команды-группы, сопровождении экскурсий — до профессионального участия: работа помощниками педагогов кафедры «Средовой дизайн» на Хакатоне, помощь в проведении специализированных мастер-классов в мастерских академии и т.д. Узнать волонтера можно было по фирменной одежде с айдентикой фестиваля и фирменным бэджем.

Всероссийский молодежный культурного-образовательный фестиваль «Art & Science» встроен в процесс образования, являясь частью культурной жизни общества. Именно поэтому фестиваль рассматривается в контексте культуры, а понятие культурной формы становится одним из важнейших. «Фестиваль как форма праздничной культуры» опирается на определяемую А.Я.Флиером категорию «культурная форма» как «некий целостный, законченный в своем цикле технологический акт деятельности или социального взаимодействия, имеющий более или менее выраженный новационный характер, а также результат, полученный путем свершения этого акта, выражающий некое новое социально значимое со-

держание, воплощенное в материальном…, интеллектуальном…, эмоциональ¬ном…, психологическом…, информационном (символ, знак, текст) или структурном (форма организации людей) продукте. При этом и сама технология, и полученный с ее помощью результат являются равноценными понятиями “культурная форма”» [5]. Это важнейший вывод исследователя, который позволяет увидеть в каждом мероприятии фестиваля любого формата некий инновационный социокультурный продукт, который является результатом замысла (концепции) и одновременно технологии его реализации, что, по сути, описывается термином «проектной деятельности». К фестивальной среде становится применим проектный подход — от замысла до реализации.

Мастер-класс «Эргономика в промышленном дизайне» (Т.А. Монина, зав. кафедрой «Промышленный дизайн») на основе самотографического метода, разработанного мэтром кафедры Б.П.Бодриковым, предоставляет участникам уникальную возможность создать собственный, уникальный шаблон — эргонома, ориентируясь на свои антропометрические данные.

«Понятие культурной формы касается не только материальных продуктов человеческой деятельности — вещей, сооружений, окультуренных территорий и т.п., но и продуктов духовного … производства — идей, знаний, текстов любого рода, художественных произведений, …, но и видов коллективной самоорганизации и разделения функций людей — … функциональных коллективов, общин, …и др., языков и технических средств коммуницирования, а также иных результатов целеориентированной человеческой деятельности. Принципиально важно, что понятие культурной формы в равной мере распространяется также и на технологии, способы, методы и нормы, посредством которых осуществляется всякая социальная практика людей» [5]. Таким образом, любой формат культурной деятельности, и интеллектуальной, и материализованной в итоговом произведении, одновременно содержит в себе и технологию своей реализации. На этом принципе основан ряд мастер классов, который ориентирует участника на выполнение готового продукта, будь то макетная форма или проектный эскиз.

«Основы 3D печати», «Основы работы с силиконом» (И.И.Антонов, мастер FABLAB кафедры «Промышленный дизайн») рассматривают виды и принципы 3 D печати в прототипировании в учебном процессе, работу отечественного 3D принтера в связке с программами 3D модели-

рования. «Скетчинг сухой техникой» (доцент М.Б.Удальцова) в методах современной подачи быстрого наброска проектной идеи раскрыл различные техники эскизирования, технологию постепенного профессионального изображения проектной идеи.

«Принимая во внимание тот факт, что «всякая культурная форма включает в себя как признаки результата (культурного продукта), так и технологии его достижения» [6], стратегия мастер-классов задействует различные, в т.ч. инновационные, технологии, которыми располагает проектно-художественная деятельность. С.А.Смирнов, основатель и генеральный директор «СМИРНОВ ДИЗАЙН» представил особый статус мастер-класса «Промышленный дизайнер — системный инженер с большой компетенцией в области эстетики и эргономики» представил реальные кейсы Центра исследований и инновационных разработок МГХПА им С.Г.Строганова. Е.А.Кузнецова, старший преподаватель кафедры «Средовой дизайн» и Е.В.Иванова, преподаватель кафедры «Средовой дизайн» в рамках мастер-класса «Интерактивный бренд» предложили попробовать себя в интерактивном дизайне, создав собственный веб-сайт. Процесс проектирования включает в себя: аналитику бренда, продумывание механики акции и финала в виде готового веб-сайта. Под руководством педагогов стало возможно пройти весь цикл проектирования от идеи до реализации.

Практически все культурологи сходятся в одном: «Фестивали — актуальная форма социально-культурной деятельности детей и молодежи… массовое празднество, показ и смотр лучших достижений искусства (Т.Ф.Ефремова) … «показ (смотр) достижений» (Большой энциклопедический словарь)… В современной России фестивальная деятельность молодежи — это… демонстрация достижений…» [3]. Лекции и мастер-классы стали результатом лучших достижений кафедр. Коммуникативный дизайн представил ряд мультимедийных проектов: «Обзор проекта мультимедиа программы к юбилею М.Горького для ИМЛИ им. А.М.Горького РАН» (Л.М.Соколова, аспирант/преподаватель) и «Мультимедиа для выставки Михаила Ларионова в Третьяковской галерее» (Т.А.Мухортых, аспирант/преподаватель), затронувших процесс работы над мультимедийным контентом в целях сохранения и популяризации литературного наследия, в эксподизайне.

Проектная школа Строгановки сильна своими традициями в области достижений прикладного творчества. Каждая кафедра самостоятельно сформировала свой блок мероприятий, основываясь на сильной стороне своей специфики творческой деятельности. Кафедра «Художественная реставрация мебели» познакомила с приемами копирования работ мастеров в разной технике эскизирования, композицией скетчей («Эскизирование исторической мебели», преподаватели И.Насонов, М. Сильверстова), научила копировать, имитировать технику классической росписи в стиле «Ренессанс», пытаясь повторить действия профессионального реставратора («Полихромная (многоцветная роспись)» аспирант и учебный мастер С.Науменко), познакомила с техникой маркетри — эффектного и сложного составления узоров из шпонов различных пород деревьев эпохи Людовиков (А.Воробьев, аспирант и учебный мастер).

Кафедра художественного стекла сосредоточились на идеях создания продукта с максимально широким охватом технологий стеклоделия: познакомили с «Выполнением изделия из стеклянных дротиков на горелке» (Г.А.Криволапова, преподаватель, Д.А.Унтевский, учебный мастер) от эскиза-макета до выполнения в материале, выполнили изделия в технике спекания — «Фьюзинга» (преподаватель Е.А.Семенова, учебный мастер А.Р.Крылова), и «Росписи по стеклу» (Ф.Я.Воевода, Е.А.Шушлякова, преподаватели) с дальнейшим высокотемпературным обжигом.

Проектно-технологические тренинги сменяли гуманитарные лекционно-теоретические форматы, знакомящие гостей с лучшими достижениями академии в области проектно-художественной практики и теории. В.П.Бурый, заведующий кафедрой РМДЖ, и Н.Л.Борисова, декан факультета «Искусство реставрации», рассказали о реставрации фрагментов стенописи XVII века из Троицкого собора Марьевского монастыря (г. Калязин) на кафедре РМДЖ в МГХПА им. С.Г.Строганова, работе по спасению гибнущих фресок, проводимых по авторской методике В.П.Бурого — проекте национального масштаба.

Качество проектности, которое оказалось присуще фестивальному мероприятию, переводит его в статус объекта проектирования, делая частью событийного дизайна. Опыт ивент дизайна сформирован на кафедре «Средовой дизайн» под руководством преподавателя П.А.Козловского. Его мастер-класс «Правда и мифы об ивентах, праздниках и массовых мероприятиях» разрушает стереотипы связанными с понятиями «ивент», «организатор праздников», «корпоративное мероприятия» и т.д., формирует необходимые и достаточные условия для проведения успешного мероприятия, в том числе при ограниченном бюджете.

Накопленный опыт дизайна в сфере ивент индустрии таит огромный потенциал для организации будущих мероприятий академии, позволит более планомерно и грамотно разработать проектную канву фестиваля, разработать его концепцию и сценарный план.

«Art & Science» стал смотром лучших достижений многолетней работы академии в области разработки и создания новых проектных художественных технологий, ориентированных на учебный процесс. Программа фестиваля расширялась творческой поддержкой гостей. И.А-Борняков, заместитель Председателя Союза архитекторов России по Приморскому краю, познакомил с вопросами, которое затрагивает реальное архитектурно-средовое проектирование, соприкасаясь с реконструкцией общественных зданий, формированием комфортной среды в условиях сложного рельефа и т.д. в лекции «Как понимать пространство?». В работе семинаров — Круглых столов — приняли участие эксперты, преподаватели художественных вузов из более чем 15 регионов страны.

Фестиваль «Art & Science» продемонстрировал огромный проектно-художественный и организационный потенциал старейшего художественного вуза России. На неделю лучшие площадки академии делились с гостями достижениями в области методической и проектно-творческой деятельности. Был нарушен шаблонный формат проведения подобных мероприятий, участники получили возможность «прожить» несколько дней в пространстве подлинного эксперимента, коснувшегося всех сторон жизни академии. Мастер-классы предлагали сотворчество, мастерские раскрывали тайны мастерства, лекторы делились собственным проектным опытом, накопленным годами, а площадка Хакатона доказала, что у творчества нет границ, и индивидуальное может стать достоянием массовости. Фестиваль стал подлинно «социально ориентированным» мероприятием: созданные в результате Хакатона скульптурные арт-объекты были подарены детскому отделению НМИЦ им. Блохина.

Список литературы:

1. *Николаева П.В.* Семиотика фестиваля как формы праздничной культуры. Автореферат дисс. на соиск. уч. ст. кандидата культурологии. — Краснодар, 2010. — С. 22. — URL: https://www.dissercat.com/content/sotsialno-kulturnye-tekhnologii-optimizatsii-dobrovolcheskoi-deyatelnosti-studencheskoi-molo (дата обращения: 10.07.2020),

2. Фестиваль. Особенности его организации и проведения. Методическое пособие 2017 г. ОМО управления культуры и молодежной политики администрации Грайворонского района. — URL: romts.kultura-grv.ru (дата обращения: 10.07.2020),

3. *Тихомирова Г.Ю.* Фестиваль как форма социально-культурной деятельности. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/festival-kak-forma-sotsialno-kulturnoy-deyatelnosti/viewer (дата обращения: 10.07.2020),

4. *Оленина Г.В.* Социально-культурные технологии оптимизации добровольческой деятельности студенческой молодежи в сфере досуга. Автореферат диссертации на соиск. уч. ст. кандидата пед. наук. — Барнаул 2004. — 22 с.

5. *Флиер А.Я.* Культурогенез. М., 1995. — URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/722/%D0%A4%D0%9E%D0%A0%D0%9C%D0%90 (дата обращения: 10.07.2020),

6. *Флиер А.Я.* Культурология для культурологов. — Москва; Екатеринбург, 2002. — С. 145. Цит. по: *Николаева П. В.* Семиотика фестиваля как формы праздничной культуры : дис. … канд. культурологии : 24.00.01 / Николаева П. В. ; [место защиты: Краснодар, гос. ун-т культуры и искусств]. — Краснодар, 2010. — 229 с.

В.Ф. ЗИВА

Доктор педагогических наук, профессор, зав. кафедрой дополнительного образования МГХПА им. С.Г. Строганова, Председатель федерального УМО
e-mail: ziva@mghpu.ru

V.F. ZIVA

Doctor of pedagogical sciences, professor head of the department of additional education of the Stroganov Academy (MGHPA), Chairman of the Federal educational and methodological association
e-mail: ziva@mghpu.ru

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ВУЗЫ В СИСТЕМЕ КУЛЬТУРЫ И КЛАСТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. К КОНЦЕПЦИИ РАЗВИТИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ В XXI ВЕКЕ

ART UNIVERSITIES IN THE SYSTEM OF CULTURE AND CLUSTER TECHNOLOGIES. TOWARDS THE CONCEPT OF THE DEVELOPMENT OF ART EDUCATION IN THE XXI CENTURY

Автор анализирует современную ситуацию в художественном и дизайнерском образовании в контексте новых целей и требований XXI века, идей полиструктурности искусства и потенциала кластерных технологий в объединении творческого и научного потенциала художественных вузов и университетов России. Рассматривается предложение использовать опыт комплексной художественно-архитектурной школы 1920-х гг. ВХУТЕМАСа–ВХУТЕИНа.

The author analyzes the contemporary situation in art and design education in the context of the new goals and demands of the 21st century, the idea of multi-structural nature of art and the potential of the cluster technologies in the formation of the association of art and industry universities in Russia. A proposal to use the experience of the complex art and architectural school of the 1920s, Moscow VKHUTEMAS–VKHUTEIN is examined.

Ключевые слова: художественное и художественно-промышленное образование, МГХПА им. С.Г.Строганова, кластерные технологии, учебно-методический опыт ВХУТЕМАСа–ВХУТЕИНа.
Keywords: art and design education, Moscow Stroganov Academy, cluster technologies, VKHUTEMAS-VKHUTEIN educational experience.

Искусство, обладающее мощным потенциалом эстетического освоения мира во всем его богатстве и сложности, играет существенную роль в формировании общечеловеческих духовных ценностей. В связи с этим на художественное образование возлагается особая ответственность. Подготовка специалистов в области искусства связана с многообразием его видов — пространственные (живопись, графика, скульптура, декоративное искусство, архитектура); временные (музыка, словесное искусство); синтетические, пространственно-временные (театр, кино, хореография). Их отличает видовая многомерность и внутренняя полиструктурность.

Место и роль художественного образования для формирования духовных, культурных и гуманитарных ценностей неоценимы. В этой связи стратегия его развития, раскрытие ценностно-смыслового обновления содержания, обоснование ориентации на новый тип образованности и профессиональной компетентности для всех творческих вузов носит принципиальный и актуальный характер. В настоящее время подготовка кадров для всех отраслей и искусства в частности тесным образом связана с конкурентоспособностью родственных профильных учебных заведений. При этом, принимая во внимание многомерность и полиструктурность подготовки кадров, показатели конкурентности и рейтинга творческих вузов, в сравнении с вузами научно-технической направленности, национальными университетами, не могут быть общими. С этой точки зрения, необходимо консолидировать научно-педагогические силы различных творческих вузов для разработки Концепции развития конкурентоспособности художественных вузов (далее — Концепция).

Учитывая сформулированную выше задачу, мы можем сформулировать и цель разработки концепции: консолидировать научно-педагогические силы творческих вузов при разработке Концепции, направленной на прогнозирование перспектив современного роста конкурентоспособности творческих вузов, учитывающих:

— качество подготовки творческих кадров к профессиональной деятельности в сфере искусства и культуры;

— качество педагогических кадров для системы художественного образования;

— сохранение и передача новым поколениям традиций отечественного профессионального образования в области искусства;

— формирование и развитие эстетических потребностей и вкусов всех социальных и возрастных групп населения;

— создание эстетически развитой и заинтересованной аудитории слушателей и зрителей, активизирующей художественную жизнь общества.

Естественно, что в круг задач предлагаемой к разработке концепции войдут следующие:

— выявление ключевых факторов конкурентного превосходства в сфере художественного образования;

— определение системы показателей, применяемых для характеристики конкурентоспособности творческих вузов;

— установление методологического инструментария моделирования конкурентно-способной системы творческих учебных заведений;

— выявление основных отличий в специфике подготовки специалистов в области искусства;

— формирование системы ключевых критериев и сбалансированных показателей оценки, отражающей целевые значения основных параметров развития творческих учебных заведений и определяющей их стратегические конкурентные преимущества.

Художественное образование, выполняя охранную функцию традиционной национальной культуры, одновременно является участником и создателем современного культурного контекста. По сути, художественное образование — это «генофонд» культуры, ее базовая платформа, направленная на воспроизводство самой культуры на каждом историческом отрезке. Стратегия построения конкурентоспособной системы художественного образования базируется на организационно-управленческом, педагогическом, содержательном и творческом уровнях и направлена на улучшение качества художественного образования с учетом конкурентоспособности выпускников в области искусства и потребностей рынка труда. Изменение профессиональной деятельности в сфере обучения искусству связана с необходимостью ее инновационной

переориентации на профессиональную компетентность, стремление выпускника к созданию авторского художественного образа, произведения искусства, способность самостоятельно развивать талант и природную одаренность. Изменения в подготовке к профессиональной деятельности в системе художественного образования направлены на формирование нового типа образованности, который трактуется как повышение способности творческой личности адаптироваться к непрерывно меняющимся условиям жизни, следуя традиционным, укоренившимся морально-нравственным нормам и духовным идеалам, присущим отечественной культуре; профессиональной компетентности, способностью самостоятельно развивать талант и природную одаренность.

Методологические принципы прогнозирования роста конкурентоспособности творческих вузов определяются следующими позициями:

— трансформацией учебного заведения на основе анализа имеющихся и привлеченных воспроизводимых ресурсов (кадровый потенциал, концепция развития, образовательная среда, рейтинг учебного заведения, спрос на рынке труда на специалистов в области искусства, социальное партнерство);

— внедрением стратегического менеджмента в управление вузом;

— конкретизацией планирования, управления инновационными процессами;

— созданием условий для обучения и воспитания студентов творческого вуза, ориентированных на непрерывное творческое их саморазвитие и осознание того, что художник в ответственности за созданный художественный продукт.

Примером воплощения подобной концепции развития системы художественного и художественно-промышленного образования в России может стать принцип формирования кластера.

В условиях перехода России на инновационный путь развития вопросы соответствия рынка образования и рынка труда приобретают приоритетное значение. Повышение качества образования, в том числе художественного, его связь с промышленным производством и наукой — необходимое условие перехода экономики на инновационные рельсы.

Кластерная политика стала одним из главных направлений государственной политики по повышению национальной и региональной конкурентоспособности. Неслучайно эти вопросы стали предметом заботы руководства нашей страны. Правовой основой создания кластера

являются следующие нормативные правовые акты: Гражданский кодекс Российской Федерации от 30.11.1994 № 51-ФЗ, Федеральный закон «О некоммерческих организациях» от 12.01.1996 № 7-ФЗ, Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, Распоряжение Правительства РФ от 23 июля 2013 г. № 1300-р «Об утверждении плана мероприятий («дорожной карты») в области инжиниринга и промышленного дизайна». Для реализации плана мероприятий («дорожной карты») в области инжиниринга и промышленного дизайна, в первую очередь, необходимо подготовить современных специалистов. На профильный инновационно-творческий кластер «ВХУТЕМАС XXI века» и ложится эта задача.

В 20-х годах прошлого века ВХУТЕМАС, созданный в Москве на основе Строгановского художественно-промышленного училища и Училища живописи ваяния и зодчества, стал выдающимся явлением в сфере художественного образования, давший мощный толчок рождению свежих идей в искусстве, архитектуре и дизайне. 12 июля 1918 года декретом Совета Народных Комисаров РСФСР училище объединено с Московским училищем живописи, ваяния и зодчества с последующим преобразованием в «Свободные государственные художественные мастерские».

В 1920 году с целью подготовки «художников-мастеров высшей квалификации для промышленности» и педагогов для художественно-технического образования Свободные мастерские были преобразованы во ВХУТЕМАС (Высшие художественно-технические мастерские).

В 1927-м году ВХУТЕМАС был реорганизован во ВХУТЕИН (Высший художественно-технический институт), где наибольшее внимание уделялось архитектурному и производственным факультетам. За десять лет ВХУТЕМАСа-ВХУТЕИНа была разработана оригинальная отечественная методика подготовки дизайнеров для промышленности. В 1930 году ВХУТЕИН был расформирован на ряд самостоятельных специальных высших учебных заведений: Московский архитектурный институт, Московский художественный институт имени В.И.Сурикова, Московский полиграфический институт, Московский текстильный институт.

Начало XXI века требует нового отношения к качеству образования в области дизайна, архитектуры, декоративно-прикладного искусства и народных промыслов, полиграфии, цифрового искусства и пр. Следуя вызовам времени, МГХПА им. С.Г.Строганова предлагает создать

профильный инновационно-творческий кластер «ВХУТЕМАС XXI века», способный решить задачи подготовки специалистов новой генерации. Цель кластера — привлечение профильных образовательных учреждений, представителей промышленности и бизнеса, творческих объединений для создания новых условий подготовки дизайнеров, архитекторов, художников и реставраторов с учетом современных технических, художественных, технологических, информационных, социальных, экономических и организационных составляющих.

Наряду с этим, кластер «ВХУТЕМАС XXI века» должен стать площадкой для практической реализации потенциала студентов и преподавателей всех структур кластера путем привлечения коммерческих заказов и осуществления их проектов за счет разного рода объединения ресурсов всех участников кластера, что позволит создать сетевую форму обучения, снижение затрат (производственных, финансовых, человеческих) коренного улучшения качества образования, получение коммерческого эффекта.

К участию в кластере «ВХУТЕМАС XXI века» должны быть привлечены образовательные организации, профильные предприятия, органы власти и управления, творческие сообщества, кредитно-финансовые организации, художественные галереи, музеи, архитектурные бюро и т.п. Определяя кластерную политику «ВХУТЕМАС XXI века», МГХПА им. С.Г.Строганова считает, что кластер призван сформировать следующие условия:

— расширить взаимосвязи между экономическими субъектами — участниками кластера;

— упростить доступ к новым технологиям;

— учесть распределение рисков в различных формах совместной экономической деятельности;

— организовать совместные научно-исследовательские работы, с использованием знаний и основных фондов участников проекта. Учреждение кластера «ВХУТЕМАС XXI века» позволит решить проблему формирования системы профильного сетевого художественно-промышленного образования, направленную на сохранение лучших традиций знаменитого ВХУТЕМАСа и реализацию сегодняшних запросов экономики, рынка труда, промышленности.

Цель кластера — создание новых или изменение существующих систем — технической, технологической, информационной, соци-

альной, экономической, организационной — и достижение в результате снижения затрат ресурсов (производственных, финансовых, человеческих) коренного улучшения качества продукции, услуги и высокого коммерческого эффекта. Принцип — готовности к сотрудничеству, предполагающий готовность субъектов научно-образовательного кластера к формированию эффективных стратегических отношений, основанных на соглашении о государственно-корпоративном партнерстве в области подготовки квалифицированных кадров, подкрепленного нормативно-правовой базой, что, в свою очередь должно быть нацелено на конечный равновесно-значимый продукт, представляющий одинаковую ценность для всех заинтересованных сторон интеграционной системы «наука — образование — производство».

Задачи: процесс опережающего моделирования, базирующегося на принципах более творческого, развивающего образования, поэтому в современных условиях инновационного развития техники технологий в качестве необходимой функции научно-образовательного кластера мы выделяем прогностическую функцию, направленную на обновление философии технического образования, в связи с новым социальным заказом общества, определяющего новые требования к его структуре, содержанию, качеству, ориентированных на совершенствование профессиональной подготовки студентов, воспитание конкурентоспособной личности, готовой к непрерывному обновлению своих знаний. Данная функция также предполагает и реалистический прогноз параметров развития интеграционной системы «образование — наука — производство», наглядным примером которой служит оценка предстоящего снижения числа поступающих в вузы в силу демографического спада, которая требует поиска альтернативных источников сохранения контингента обучающихся и источников пополнения бюджета. Одним из таких источников может быть интеграционная система «СПО — ВО — Производство».

Список литературы:

1. *Зива В.Ф.* Принципы формирования информационно-инновационной среды в художественно-промышленном вузе // «Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г.Строганова. — 2019. — № 1. Часть 1. — С. 39–46.

2. Первая Всероссийская научная конференция: Единая образовательная среда в сфере искусства и дизайна как фактор формирования и воспитания творческой личности. Материалы научной конференции. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2017.

3. Пространство ВХУТЕМАС: Наследие. Традиции. Новации: материалы Всероссийской научной конференции. — Москва: МАРХИ, МГХПА им. С.Г.Строганова, 2010.

4. *Семыкина Е.Н.* Кластерный подход в образовании и воспитании. // Сибирский педагогический журнал. — 2010. — № 5. — С. 132–136.

5. Художественное образование в России на современном этапе: научный поиск, обновление содержания и повышение качества: сборник научных материалов по итогам международного научно-практического кластера «Теория и практика непрерывного художественного образования в современных социокультурных условиях» (ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования», 19–20 июня 2018 г.) / составитель О.В.Гальчук. — Москва: ФГБНУ «ИХОиК РАО», 2018.

Ю.В. НАЗАРОВ
Член-корреспондент Российской академии художеств, доктор искусствоведения, профессор
e-mail: nazaret48@yandex.ru

Y.V. NAZAROV
Corresponding member of the Russian Academy of Arts, Doctor of Art history, professor
e-mail: nazaret48@yandex.ru

«Я — РОБОТ». СИМВОЛИКА И ОБРАЗЫ РОБОТОТЕХНИКИ

«I AM A ROBOT». SYMBOLISM AND IMAGERY OF ROBOTICS

То, что один человек способен представить в своем воображении, другие вполне способны воплотить в жизнь [36].

Жюль Верн

Статья посвящена анализу образно-художественной символики роботов и робототехники на материале научно-фантастической литературы и кинематографа, рекламной продукции. Автор задается рядом вопросов, связанных с происхождением антропоморфных роботов, не принимая во внимание их причисление к полиморфным инженерным творениям, раскрывает эволюцию не только их морфологии, но и образно-семантической специфики как проектного объекта, рассматривая их как текстуальные, иконографические и визуальные мотивы.

The article is devoted to the analysis of the figurative and artistic symbols of robots and robotics based on the material of science fiction literature and cinema, advertising products. The author puts a number of questions related to the origin of anthropomorphic robots, not taking into account their classification as polymorphic engineering creations, reveals the evolution of not only of their morphology, but also figurative and semantic specificity as a design object, considering them as textual, iconographic and visual motives.

Ключевые слова: робот, андроид, кибер, научная фантастика, искусственный интеллект, технологический прогресс, постмодернизм, отчуждение, метафора, цифровая культура, симулякр.
Keywords: robot, android, cyber, science fiction, artificial intelligence, technological progress, postmodernism, alienation, metaphor, digital culture, simulacrum.

Введение

Уже почти сто лет они постепенно и насильственно вторгаются в пространства книжных магазинов, в затемненные залы кинотеатров, в наши СМИ, в рекламные ролики и даже в наши дома; кроме того, они преуспели в покорении нашей жизни, поскольку ни один день не проходит без публикации нового романа, комикса, фильма, видеоигры, игрушки, инженерного проекта или газетной статьи, рассказывающей истории о роботах или предполагающей их будущее использование — будь то промышленные, социальные или медицинские цели. Роботы, бесспорно, становятся основной составляющей повседневной жизни человека и, в особенности завладевают его воображением: они кристаллизуются в виде наших индивидуальных страхов и тревог или, наоборот, вселяют надежды и мечты о том, что грядущая технологическая революция улучшит условия жизни каждого члена общества, избавит нас от трудностей, то есть, в определенном смысле, это коснется любого из нас. Тем не менее, несмотря на их повсеместное присутствие в жизни общества XX и XXI веков, задача роботов в произведениях научной фантастики часто сводится к тому, чтобы быть просто стереотипным отражением своих настоящих родственников: в этом отношении романы или кинопродукция являются футурологическими индикаторами — или живописными дополнениями — будущих технологических разработок. И все же, если серьезно рассматривать роботов Карела Чапека, репликантов Филиппа К. Дика или терминаторов Джеймса Камерона как реально существующие искусственные объекты, то это помешает воспринимать вымышленные истории, в которых киборги, в некотором роде, являются героями. Наша цель состоит именно в том, чтобы сосредоточиться на обстоятельстве, которое часто упускается из виду: на символичности роботов. Почему они были изобретены? Как они возрождают ранее существовавшие эстетические и повествовательные традиции? Какое новое понимание пришло благодаря им в постмодернистскую эпоху? Как

они развивались с момента их создания? Означают ли они сегодня то же самое, что подразумевалось в самом начале? Все эти вопросы можно систематизировать в один: что нам дают рожденные научной фантастикой антропоморфные роботы всякий раз, когда мы их изучаем, не принимая во внимание их причисление к полиморфным инженерным творениям? Или можно сформулировать вопрос иначе: чем являются роботы, если рассматривать их как текстуальные, иконографические и визуальные мотивы?

Как зеркальный образ техно-буржуазного Модерна, тиражирующего себя в своих многочисленных творениях, робот, несомненно, является удивительной фигурой, поскольку он соответствует метафорическому процессу, позволяющему учитывать парадигмы — научные, технологические, политические или экономические, через которые человечество взирало на себя, особенно в конце XIX века. Слова Брижитт Мунье (Brigitte Munier), написавшей предисловие к театральной постановке Карела Чапека R.U.R. (Rossum's Universal Robots) в 2013 году, кажется, предполагают это, когда она пишет: «Робот — это зеркало человечества, в конечном итоге теряющего свою душу, будучи поглощённым ненавистными и разрушительными идеологиями, коммерческими интересами и научными программами, не заботящимися о человеческом достоинстве» [2].

Таким образом, отвлекаясь от стереотипа, к которому этот персонаж иногда сводится, научно-фантастический робот должен символически рассматриваться как «зеркальный» образ человека, а именно метафора с отражающими свойствами, тестирующая «идеологии», «рыночные интересы» и «научные программы». В этом отношении, перефразируя Кингсли Эмиса (Kingsley Amis), «робот дает нашей социальной системе возможность, отбросив деликатность, критиковать самих себя» [3]. Роботы все время копируют наш облик, поскольку они содержат в себе некоторые из определяющих парадигм, снабжающих нервной энергией наше время.

Образ и даже простое присутствие робота в художественной литературе сеют сомнения и создают путаницу относительно его истинной природы. Как искусственные конструкции и продукты человеческой изобретательности, роботы существенно отличаются от других машин. Их образные или вымышленные представления постоянно провоцируют двусмысленность отношений между создателем и его творением. Суждено ли роботам стать объектами, совершенно чуждыми человечеству? Научная фантастика выдвигает на первый план общие ответы на этот вопрос, которые имеют тенденцию противопоставлять сходства и различия между человечеством и машинами в постоянном движении назад и вперед, что в конечном итоге исчерпывает запас природных элементов, разделяющих две этих группы.

Как только появилась возможность создавать гибриды человека с машиной, стало непросто определить, что делает одного из них уникальным. Художественная литература использует это сюжетное напряжение как движущую драматическую силу, создающую неопределенность в жизни нашего научно-технического общества. Так, в серии «Капитан Будущее» (Captain Future, Mort Weisinger, 1940) ученый помещает свой мозг в кибернетическую камеру, которая позволяет ему жить бесконечно долго. Освободившись от своего физиологического тела, он достигает беспрецедентного уровня умственных способностей. Этот перенос или технологическое «слияние» напоминает своего рода физиологическое прививание между двумя явно дополняющими друг друга объектами. Таким образом, искусственные дополнения позволяют компенсировать этому герою несовершенства биологического организма.

В научной фантастике многие персонажи оснащены искусственными расширениями, в том числе, например, Кабель (Cable), супергерой Марвела (Marvel), оснащенный электронной рукой и глазом. По определению, сами по себе эти технологические протезы выполняют ту же функцию, что и пара очков, которые носит близорукий человек. Но слияние органических и механических материалов предвещает человечеству новую эру. Таким образом, технологический позитивизм постмодернистского мира имеет тенденцию утверждать, что искусственные инструменты позволяют не только повышать человеческие возможности, но и фактически увеличивать их связь с реальностью. Эта точка зрения, доведенная до крайности, говорит о том, что стоит расширить или заменить весь организм, соединив его с технологическим телом. В телесериале «Доктор Кто» (Doctor Who, 2005) кибермены выглядят как человекоподобные роботы. Они на самом деле являются органическими гуманоидами, которые сознательно решили улучшить свой организм, удалив из него большинство оригинальных органов. Плата за эти совершенные киборгами модернизации заключается в том, что они обречены на утрату всех человеческих чувств — любви, ненависти и сострадания. «Человек-машина» (Machine

Man, Джек Кирби, 2001) иллюстрирует парадокс идентичности живого существа, которым манипулируют технологии. В какой момент технологичный человек теряет свою человечность? В рассказе Станислава Лема «Ты здесь, мистер Джонс?» (Are You There, Mr. Jones? 1969) повествуется об этой экзистенциальной головоломке. Здесь главному герою предстоит операция по восстановлению его тела, которое было повреждено в автомобильной аварии. Перспектива восстановления выглядит безнадежно. Врачи вынуждены «заменить» все его биологические части механическими артефактами. После этих операций пациент не может оплатить свои больничные счета. Когда больница пытается привлечь киборга в суд, чтобы заставить его компенсировать расходы, выясняется, что закон не распространяется на роботизированную плату, на машины. И действительно, он больше юридически не считается человеком, ведь его биологическое тело исчезло.

Несмотря на происхождение от человеческих рук, невозможно испытывать сочувствие к мозгу, плавающему в чане, или кибернетическому телу. С другой стороны, механический робот может вызывать чувства, которые, по определению, склонны гуманизировать его, как в музыкальном клипе Radiohead для песни «Я обещаю» (I Promise, 2017), в котором аниматронная голова продвигается через город в автобусе ночью. В этой странной ситуации анимация синтетического лица робота заставляет зрителя обнаружить в нем человеческие чувства. В первом фильме «Терминатор» (Terminator, 1984) убийца-андроид выполняет свою миссию с четкой последовательностью запрограммированной машины. Его действия ограничены холодным преследованием своей цели. Во второй части цикла («Терминатор 2: Судный день», 1991) андроид уже страдает от множества неисправностей. Хотя он перепрограммирован так, чтобы помогать людям, он постепенно теряет свою логическую холодность в контакте с мятежным подростком. Рационализм машины загрязнен «абсурдным» поведением незрелого существа, и они оба подвергаются процессу личностного роста в духе постмодернистского воспитательного романа. Таким образом андроид получает возможность воспринимать юмор, испытывать чувство надежды и проявлять безрассудство, и в конечном итоге Терминатор совершает весьма человеческий жест — жертвует собой. У подростка и андроида есть общее, оно заключается в том, что они оба — переходные типажи: один находится в процессе становления, превращаясь во взрослого, другой приобретает

совесть и обретает подобие души живого существа. Таким образом, не физическое сходство робота заставляет нас считать его более человечным, а скорее его сомнения, его проблемы, его ошибки, а также его слабости, его недостатки и его безумие.

Начиная с 1950-х годов, голливудские фильмы были полны роботов, которые, благодаря достижениям в области спецэффектов, стали все больше напоминать своего рода эстетический андроид. Хотя порой они кажутся нам людьми, тем не менее, сохраняется традиция эксплуатировать их как марионеток из-за их чистой развлекательной ценности, как в фильме «Западный мир» (West-world, Майкл Крайтон, 1973). В этой кинематографической фантастике люди погружаются в вымышленную вселенную, в данном случае, западную, чтобы удовлетворить свои фантазии. Когда один из роботов начинает действовать со сбоями и становится неистовым, он неявно поднимает вопрос о том, является ли законным злоупотреблять машинами, имитирующими живые существа? В какой момент машина имеет право требовать признания своего существования? Этот жест означает больше, чем простое физическое сходство. Расширенная вселенная «Звездных войн» (Star Wars, Джорж Лукас, 1977), включая фильмы, комиксы, романы, видеоигры и т.д., предлагает пользователям широкий спектр роботизированных творений. Среди них маленький R2-D2, довольно точно представляющий негуманоидного робота, который по облику ближе к консервной банке, чем к человеку. Его физическое представление указывает на робота, который является чисто функциональным объектом и ничем более. Тем не менее, он отличается от своего гуманоидного компаньона C-3PO, который чересчур суров с его комичными прыжками и лаконичными звуковыми сигналами, которые делают его более человечным. Такое же неприятное впечатление создает фильм «Черная дыра» (Black Hole, Гэри Нельсон, 1979), когда робот Винсент (Vincent) вынужден противостоять более продвинутой модели киборга. В этот момент он становится как бы очеловеченным из-за проявленной слабости. Его чувство жертвы, а также символические страдания, которые им вызываются, заставляют зрителя сопереживать этому андроиду. Смена основных функций робота активно способствует изменению его отношений с человеком. Так, в фильме «Молчаливый бег» (Silent Running, Дуглас Трамбалл, 1972) роботы-утилиты играют в карты с человеком, чтобы «скоротать время» на космической станции. Эта замена их оригинального назначения помогает наделить киборгов

уникальным человеческим характером. Настоящие продвинутые роботы-андроиды заставляет людей сомневаться в своей уникальности в фильме «Бегущий по лезвию» (Blade Runner, Ридли Скотт, 1982). Фактически, эти «репликанты» (двойники) находятся в плену реалистичных воспоминаний, которые мешают их штатному функционированию. Таким образом, андроиды и люди испытывают трудности, беседуя друг с другом. Когда репликант Рой (Roy) вспоминает, как созерцал во время своего космического путешествия явления, недоступные для людей, он сетует: «Все эти моменты будут потеряны во времени, как слезы под дождем. Время умирать». Сожаления репликанта, его меланхолия и чувство того, что он смертен, в конечном счете оказывающее на него влияние, придают ему чувствительность, действительно являющуюся окончательным утверждением его существования в мире. В этот момент он обретает некое подобие совести. Это кинематографическая адаптация романа «Способны ли андроиды мечтать об электрических овцах?» (Do Androids Dream of Electric Sheeps? 1968) Филиппа К.Дика (Philip K. Dick) вновь рассматривает проблему инаковости искусственного существа, заложенной в глубине его самосознания. Как и в «Терминаторе», «Черной дыре», а затем в «Двухсотлетнем человеке» (Bicentennial Man, Крис Коламбус, 1999), символическая смерть позволяет роботу приблизиться к подлинному существованию. Опыт смерти, такой как слабость или чувство, гуманизирует робота. Человеческие существа, со своей стороны, дегуманизируются, когда они сливаются с технологиями, расширяются, теряют свои чувства и обретают бессмертие. В этом экзистенциальном квесте (приключенческой игре) люди и роботы пересекаются между собой, даже не встречаясь.

В период с 1930-х по 1950-е годы американская художественная литература создала классическое представление о мужчинах и женщинах будущего. Рассматриваемые как фантазийные идеалы, принадлежащие определенной поп-культуре, тела этих персонажей были эстетически смоделированы на общих представлениях, которые в течение XX века неизменно отражали дихотомию, четко разделяющую два пола: атлетический — для мужчины, привлекательный — для женщины. Следует также отметить, что одежда играла важную роль в этом дихотомическом представлении. В научной фантастике, в частности, воинские доспехи и космические скафандры демонстрируют атлетическое телосложение, подчеркивая «мужскую силу» героя. Существуют значительные

различия в облике женских нарядов: скафандры и броня никогда полностью не покрывают тело героини, напротив, они усиливают эротический облик привлекательных фрагментов, остающихся скрытыми. Женские персонажи обычно носят короткие платья или облегающие комбинезоны. Только женщинам предоставлено право отправляться в космос или на враждебную планету в прозрачных комбинезонах и на каблуках. Плотская масса тел идеализируется в пропорциях, приближающихся к совершенству, свойственному здоровому организму, в котором обитает трезвый разум. Относительная сексуализация телосложения субъекта отвергается в принципе. Это платоническое совершенство. Идеальное тело не обязательно должно генерировать желание, возможно, это гигиеническое предубеждение уничтожает любой эротический (или даже порнографический) эффект в повествовании, обостряющем напряженность отношений между мужчинами и женщинами.

Киборг чаще похож на манекен с заранее определенными пропорциями и параметрами. Эта концепция предполагает безликую, податливую поверхность тела, на которую можно проецировать определенные модификации, выделяющие уникальные детали, идентифицирующие различные символы. В мирах, созданных американскими комиксами, особенно среди супергероев, персонажи следуют эстетическим идеалам, которые часто сводятся к определенным клише. Более того, внутренняя красота супергероев часто противопоставляется безобразному облику их противников. Эксцентричность в одежде и совершенство телосложения не только подчеркивают силу супергероев, но выделяют их принадлежность к силам добра и расхождение с разрушительными элементами, которые являются отличительной чертой многих из персонажей. Эта стереотипная физическая модель явно влияет на облик классических персонажей научной фантастики, включающих в себя различные механические существа, роботов и андроидов. Телосложение утилитарного робота возникает, в первую очередь, из его функциональных особенностей: он может быть оснащен гусеницами или мини-колесами для перемещения по неровной поверхности; или может обладать разрушительным оружием, чтобы участвовать в жестоком сражении на поле боя. Тем не менее, робот, сотворённый человеком, наследует черты творческой фантазии своего создателя через конфигурацию тела, через подчеркивание эротических атрибутов или облика в целом, иллюстрирующих авторский замысел. За идеей миметического, художественно-

го воспроизведения, основанного на старой традиции, вытекающей из приемов классической скульптуры, скрывается и надежда воплотить в жизнь образ определенного совершенства. Это имитирующая попытка, приписываемая изобретению робота, показывает, что симуляция живых существ, по-видимому, происходит, прежде всего, через изображение. Таким образом, имитация реальности идет путем использования зрительного обмана и театрализации, потому что это вопрос формообразования, как если бы идеальный кенотаф наследовал душу умершего по умолчанию.

Заключение

Следовательно, метафорическое значение термина «робот» делает возможным как преобразование более ранней эстетической традиции, а именно, идеализации искусственных созданий, так и предложенный писателями, режиссерами и художниками оригинальный образ, который, в свою очередь, может быть вновь востребован, улучшен и дополнен. Действительно, одна из определяющих черт метафоры, обозначенная известным французским философом Полем Рикёром (Paul Ricoeur), заключается в том, что, как только она возникнет в поле зрения воображения, ее можно разжечь, особенно учитывая, что она неизменно соседствует с символизмом, связанным со сценарием и наделенным свежими значимыми нюансами: робот — изначально органическое и мятежное существо — вскоре станет металлическим объектом или машиной по велению человека [7]. Однако с каждым последующим использованием эта метафора рождает новый смысл, молча сохраняя свои прежние коннотации, поэтому фигура речи, изобретенная братьями Чапеками, сохраняет, как пергаментная рукопись, следы бывших вымышленных фигур: пьеса R.U.R. лежит на пороге двух волн представлений о мифах (об искусственном существе): первая иллюстрирована в XIX веке пьесой «Франкенштейн» Мэри Шелли (Frankenstein, Mary Shelley, 1818) или Огюстом Вилье де Л'Иль-Адамом (The Future Eve, August Villier de l'Isle-Adam, 1886), «Канун будущего»; вторая представлена научной фантастикой второй половины XX века и с избытком наполнена историями о мятежных роботах. Таким образом, роботы R.U.R. не только выражают настроение нового человека, но и показывают, что оно содержит в себе ряд предыдущих проблем, проиллюстрированных с помощью множества вымышленных существ, созданных более ранними

авторами. Другими словами, лицо человека XXI века, хотя и не выявленное до сих пор, содержит в себе совокупность уже существующих лиц: наша идентичность неизменно является гибридизацией наших предыдущих идентичностей.

Список литературы:

1. *Atallah M.* Portrait-Robot or Les multiples visage de l'humanitè, Lausanne. — Yverdon-les Bains: Editions Favre / Maison d'Ailleurs, 2015.

2. *Munier B.* «Preface» in: Karel Čapek, R.U.R. Rossum's Universal Robots. — Paris, Editions de la Différènce, coll. «Minos», 2013 [1920]. — P. 12–13.

3. *Amis K.* L'Univers de la science-fiction. — Paris, Petite 24 Bibliothèque Payot, coll. «Science de l'Homme», 1962 [1960]. — P. 182. [Original Work: New Maps of Hell: A Survey of Science Fiction, 1960].

4. *Cf. Theodor Ludwig W.* Adorno and Max Horkheimer, La Dialectique de la raison. — Paris, Gallimard, coll. «Tel», 2004. [Original Work: Dialektik der Aufklarung, 1944].

5. I am thinking in particular of Olivier Rey: Itineraire de l'ègarement. Du role de la science dans l'absurditè contemporaine. — Paris, Seuil, 2003; and: Une folle solitude. Le Fantasme de l'homme auto-construit. — Paris, Seuil, 2006.

6. *Julien Offray de La Mettrie.* L'Homme-machine. — Paris, Gallimard, coll. «Folio essais», 1999 [1747].

7. *Riceur P.* La Mètaphore vive. — Paris, Seuil, coll. «Points Essais», 2002 [1975].

8. *Cf. Frederic Kaplan.* Les Machines apprivoisèes. Comprendre les robots de loisir. — Paris, Vuibert, coll. «Automates Intelligents», 2005.

9. *Rieder J.* «Karel Čapek» in: Mark Bould et al. (dir.), Fifty Key Figures in Science Fiction. — Londres, Routledge, coll. «Routledge Key Guides», 2009.

10. *Munier B.* «Preface» in: Karel Čapek. — Op. cit. — P. 12.

11. *Bozzetto R.* La Science-fiction. — Paris, Armand Colin, coll. «128», 2007. — P. 91.

12. *Bruss B.R.* Terre… Siècle 24. — Paris, Fleuve Noir, coll. «Anticipation», 1959.

13. *Asimov I.* «Toute la misère du monde» in: Après… la guerre atomique, Charles Nuetzel (ed.). — Paris, Marabout, coll. «Bibliothèque Marabout — Science-Fiction», 1970. [Original Work: AI1 the Troubles of the World, 1958].

14. *Lem S.* Le Brèviaire des robots. — Paris, Denoël, coll. «Prèsence du future», 1967 [1959–1961]. [Original Work: Mortal Engines, 1977].

15. *John T.Sladek.* Mèchasme. — Paris, OPTA, coll. «Anti-mondes», 1972. [Original Work: Mechasm, 1968].

16. *John T.Sladek.* Tik-tok. — Paris, Denoël, co1l. «Prèsence du future», 1986. [Original Work: Tik-Tok, 1983].

17. *Williamson J.* Les Humanoides. — Paris, Pocket, coll. «Science-fiction / Fantasy», 1988. [Original Work: The Humanoids, 1948].

18. *Clifford D. Simak.* A chacun ses dieux.— Paris, Denoël, coll. «Prèsence du future, 1973. [Original Work: A Choice of Gods, 1972].

19. *Boucher A.* «A la recherche de Saint Aquin» in: Histoires de robots. — Paris, Le Livre de Poche, coll. «La Grande anthologie de 1a science-fiction», 1974. [Original Work: The Quest for Saint Aquin, 1951].

20. *Philip K. Dick.* Blade Runner. Paris, J'ai Lu, coll. «Science-fiction», 2007 [1968] ou: Le Bal des schizos. — Paris, J'ai Lu, 2014. [Original Work: Do Androids Dream of Electric Sheep?, 1968].

21. *Baudrillard J.* Le Système des objets. — Paris, Gallimard, coll. «Tel», 2009 [1968].

22. *Anders G.* L'Obsolescence de l'Homme. Sur l'ame a l'èpoque de la deuxième rèvolution industrielle. — Paris, Ivrea / Encyclopèdie des Nuisances, 2002. [Original Work: Die Antiquiertheit des Menschen, 1956].

23. *Philip K.Dick.* Si ce monde vous dèplait… et autres ècrits, an anthology compiled and with a preface by Michel Valensi. Paris / Tel-Aviv, L'Eclat, 2002. [Original Work: If You Feel this World is Bad … and other writings 1972–1985].

24. For more detailed information, see: Chantal Leguay, Les Robots. Une histoire de la robotique. — Paris, Editions IMHO, 2005.

25. *Чапек К.* «R. U. R. (Rossum's Universal Robots)» / «R.U.R.» Rossum's Universal Robots, Karel Čapek (1958, пьеса) / перевод Н.А.Аросевой. М. Гослитиздат. сс. 93-184. 1958.

26. «RanXerox in New York». Tanino Liberatore, Stefano Tamburini. — Published by Catalan Communications, New York, 1984.

27. Ignis. Didier de Chousy. — Paris, Berger-Levrault, 1883, Troisième édition, Paris, Berger-Levrault, 1884.

28. *Kingsley A.* Leader, Zachary (ed.). The Letters of Kingsley Amis. — Happer Collins, 2000.

29. *Steele A.* The Death of Captain Future (with introduction and author's note) in The Space Opera Renaissance, (ed.), David G. — Hartwell and Kathryn Cramer, 2006.

30. Серия «Вселенная Марвел». Москва: Издательство «АСТ», Mainstream, 2016.

31. *Душенко К.В.* Переводы произведений Станислава Лема на русский язык (1955–1986) // НЛО: журнал. — 2006. — № 82.

32. Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology by Bruce Sterling (Editor). — Published by «Ace», 1988.

33. *Гибсон У.* Нейромант: Фантастический роман / перевод с английского Е. Летова, М. Пчелинцева. — Москва: Издательство «АСТ»; Санкт-Петербург: Terra Fantastica, 2000.

34. *Анри-Мари Бейль (Стендаль).* 1830. Красное и черное. Роман / перевод А.Чеботаревской. — Санкт-Петербург: Азбука, 2016.

35. *Гуревич Г.* Карта страны фантазий. — Москва: Искусство, 1967.

36. *Жюль Верн.* 20 000 лье под водой. Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», издание на русском языке, Харьков, 2012.

Ю.В. НАЗАРОВ

Член-корреспондент Российской академии художеств, доктор искусствоведения, профессор
e-mail: nazaret48@yandex.ru

Y.V. NAZAROV

Corresponding member of the Russian Academy of Arts, Doctor of Art history, professor
e-mail: nazaret48@yandex.ru

Я – РОБОТ. ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

I AM A ROBOT. INSIDE VIEW

...Если вы можете представить себе общество, где лакеями будут роботы, вы можете представить всё, что угодно.

Алан Джей Перлис *(1922–1990. Американский ученый в области информатики)*

Робот, очевидно, является рефлексивной метафорой, позволяющей человеку размышлять о себе — хотя и не обязательно в положительном ракурсе — отражаясь, как в зеркале, в научно-фантастических произведениях. Робот относится не только к различным художественным образам, но и к многочисленным артефактам, созданным инженерами, начиная с 1950-х годов. Черепахи Грея Уолтера (Grey Walter's tortoises, 1950), Unimate (1961), Shakey (1967), Wabot-I (1973), E0–E6 (1986–1993), IARC (1990), P1–P3 (1993–1997), Khepera (1994), Hexapod (1996), Deep Blue (1997), AIBO (1999), Asimo (2000), PaPeRo (2001), Rackham (2004) и т.д. Следует признать, что эта амбивалентность подтверждает актуальный характер парадигм, поскольку в течение всего двадцатого столетия человечество обретает свою природную сущность и гуманизирует машины. Фактически, конструкции инженерных роботов во многом были почерпнуты из произведений художественной литературы, поскольку в них кристаллизовались различные человеческие страхи и стремления, выражавшие себя подобным образом в многочисленных

романах и научно-фантастических фильмах. В ряде статей, опубликованных в прессе, можно найти ссылки на функции роботов: он может быть театральным актером, принимать форму животного, путешествовать автостопом, играть роль диктора новостей, использоваться в научной деятельности, робот готов помогать нам выполнять наши домашние обязанности, может заменить нас на рынке труда, провести с нами экскурсию по музею, быть солдатом на войне и т.д. Робот рисует наш портрет — или, точнее, изображение субъекта, на которого мы когда-нибудь станем похожи, если мы пассивно отнесёмся к собственной дегуманизации. Пришло время тщательно изучить эти металлические существа и понять, о чём они пытаются поведать нам. Если роботы иногда выглядят несколько стереотипно, это объясняется тем, что изредка мы сами ведем себя так, как того требует от нас постиндустриальное общество, или когда мы идентифицируемся с безотказными цифровыми машинами, мы сами становимся всего лишь карикатурами на людей.

The robot is obviously a reflexive metaphor that allows a person to think about themselves — although not necessarily in a positive way — reflected, as in a mirror, in science fiction works. The robot refers not only to various artistic imagery, but also to numerous artefacts created by engineers since the 1950s. Grey Walter's tortoises (1950), Unimate (1961), Shakey (1967), Wabot-I (1973), E0–E6 (1986–1993), IARC (1990), P1–P3 (1993–1997), Khepera (1994), Hexapod (1996), Deep Blue (1997), AIBO (1999), Asimo (2000), PaPeRo (2001), Rackham (2004), etc. It should be recognized that this ambivalence confirms the current nature of paradigms, since throughout the twentieth century, humanity acquires its natural essence and humanizes machines. In fact, the designs of engineering robots were largely derived from works of fiction, as they crystallized various human fears and aspirations, expressed in this way in numerous novels and science fiction films. In a number of articles published in the press, you can find references to the functions of robots: it can be a theatrical actor, take the form of an animal, hitchhike, play the role of a news announcer, be used in scientific work, a robot is ready to help us with our household chores, can replace us in the labour market, take us on

a tour of the museum, be a soldier in war, etc. The robot paints our portrait — or, more precisely, the image of the subject that we will someday become like if we are passive about our own dehumanization. It's time to carefully study these metallic creatures and understand what they are trying to tell us about. If robots sometimes look a little stereotyped, this is because sometimes we ourselves behave as the post-industrial society requires of us, or when we identify with reliable digital machines, we ourselves become just caricatures of people.

Ключевые слова: робот, андроид, кибер, научная фантастика, искусственный интеллект, технологический прогресс, постмодернизм, отчуждение, метафора, цифровая культура, симулякр.
Keywords: robot, android, cyber, science fiction, artificial intelligence, technological progress, postmodernism, alienation, metaphor, digital culture, simulacrum.

Введение

В научной фантастике эстетика, формирующая облик роботов, всегда опирается на телесную основу. Художественные детали могут представлять собой доспехи, заменяющие естественные органы на более эффективные устройства. С этой точки зрения андроиды создаются на основе упомянутых выше элементов мужских и женских тел с подчеркиванием искусственной природы их составных частей. Мужские роботы идентифицируются по их аномально развитой мускулатуре, их абсолютной мужественности, даже если они на самом деле не сексуальны, в то время как женские роботы ограничены эстетикой с лёгкой эротикой, основанной на классической модели сексуального робота Хаджиме Сораямы (Hajime Sorayama's, Sexy Robot, 1983). Таким образом, механическое существо, похоже, отвечает фантазийным потребностям зрителей своей производительностью и внешним совершенством, имитируя биологическое тело, лежащее в русле популярных эстетических идеалов и максимизирующее свои особенности. Априори нет ничего, что само по себе оправдывало бы наличие гендерных признаков или потребность в изображении половых органов.

Отношение к эстетике тела и его техническим усовершенствованиям стали возможными благодаря технологии; это также напомина-

ет нам о том, что робот может компенсировать эротические и гендерные отклонения постмодернистского общества. Таким образом, одна из потенциальных функций андроида — выступать в качестве вспомогательного устройства в сексуальных отношениях между людьми. В то время как технология уже может поставлять устройства и эффективные носители, андроиду удается симулировать не только сам половой акт, но и «естественные» элементы, которые к нему относятся. Таким образом, в научно-технической литературе андроиды часто используются как сексуальные компаньоны, которые непосредственно отвечают человеческим фантазиям.

В фильме «Искусственный разум» (A.I. Artificial Intelligence, Стивен Спилберг, 2001) — специальная серия андроидов выдаёт людям на прокат свои элементы. Благодаря особой технологии они могут адаптировать свое телосложение — цвет волос и глаз, стрижку и т.д. — в соответствии со вкусами клиента. Их тела демонстрируют определенное фантазийное совершенство, позволяющее людям предаваться разнообразному манипулированию. Это явное функциональное искажение робота, поскольку машина предназначена исключительно для игровых целей, и люди при контакте с ними освобождаются от любых моральных обязательств. Эта перспектива подчеркивается в комиксе о вымышленной вселенной RanXerox (Tanino Liberatore, 1984), где двенадцатилетняя девочка перепрограммирует мускулистого андроида, чтобы он следовал за своими сутенерами. Робот замкнулся и, кажется, влюбился в девушку. С тех пор ничто не может устоять на его пути. Затем его владелец использует искусственные ресурсы существа, особенно для собственного удовольствия. Сатира постмодернистского мира, крайняя жестокость талантливых графических серий направлены на осуждение аномального потребления, эгоистичности и моральных уступок случайным удовольствиям в будущем обществе, где технологии играют негативную роль и развращают тела и умы. Таким образом, андроид RanXerox воплощает темную, порочную и злобную сторону человеческого симулякра. Его кровавые и аморальные поступки являются переходным актом освобождения, совершённом в потерянном обществе потребления.

В конечном счете, андроид воплощает в себе механизм плотского желания — он соединяет в себе элементы, которые одновременно узнаваемы и стереотипны и отвечают помыслам породившего их общества. Ничто не скрывается под этой высокотехнологичной конструк-

цией тела, кроме постоянного исследования качества жизни в мире, определяющем сущность человека. В этом смысле киберпанк 1980-х годов использует декадентскую эстетику и трансгрессивную философию, которые релятивизируют существование человека как обособленного биологического существа. Андроид стремится достичь внутренней целостности, используя передовые технологии для совершенствования своего тела. Эта процедура подразумевает использование приёма искусственного расширения функций. Тело превращается в пространство для экспериментов. Андроид рассматривается как незаконченная, несовершенная машина: другими словами — это совокупность биологических частей, которые могут быть модифицированы, ампутированы, заменены и дополнены настолько, насколько позволяют технологии. В некотором смысле, киберпанк сравнивает человека с неким органическим роботом, который нуждается в реконструкции. Это вымышленное и реакционное предположение теперь, кажется, является инструментальным преимуществом для субъекта, интегрированного в глобальное научно-техническое общество. Это видение, которое релятивизирует физическое существование человека, мечтающего «переселиться» в другую вселенную: иными словами, обрести чисто виртуальное местоположение, разработанное его собственной запатентованной технологией.

В фильме «Матрица» (The Matrix, 1999) уже были описаны риски, с которыми сталкиваются люди, живущие исключительно в виртуальных сетях, управляемых автономными компьютерными программами. В действительности их тела неотделимы от цифровых процессов; пока они спят, машины эксплуатируют их как аккумуляторы. Покинув физический мир, человек широко открывает дверь своему собственному симулякру — роботу, заменившему индивидуума в реальном мире.

В своем предисловии к знаменитой коллекции «Зеркальные шторы: Антология киберпанка» (The Cyberpunk Anthology, 1986) Брюс Стерлинг (Bruce Sterling) излагает сущность явления «киберпанк», нового научно-фантастического движения, название которого объединяет понятия информационных технологий (кибер) и музыкального бунта (панк) [32]. События, связанные с направлением киберпанк, обычно происходят в аномальных, декадентских условиях ультралиберального мира и повествуют о людях, основательно увлеченных новыми технологиями. Теоретический текст Стерлинга, объединяет под этим знаменем авторов, разделяющих схожую восприимчивость, в

частности Грэга Беара (Greg Bear), Пэта Кэдигана (Pat Cadigan), Пола Ди Филиппо (Paul Di Filippo), Уильяма Гибсона (William Gibson) и Руди Ракера (Rudy Rucker). Это определение жизненно важно для всех, кто хочет понять смысл обновления научной фантастики как дискурсивного жанра на рубеже 1980-х годов. Но также это существенно в более общем плане, это интересно для тех, кто стремится понять специфику научной фантастики как повествовательного жанра: «Киберпанк является продуктом 80-х годов в некотором смысле, как я надеюсь показать позже, законченным продуктом. Но его корни глубоко уходят в шестидесятилетнюю традицию современной популярной SF», отмечает Стерлинг, который затем упоминает о множественных влияниях на авторов киберпанка известных писателей: от Г. Г. Уэллса (H.G. Wells) — до Филиппа К. Дика (Philip K. Dick), от Роберта А. Хайнлайна (Robert A. Heinlein) — до Майкла Муркока (Michael Moorcock), и от Харлана Эллисона (Harlan Ellison) — до Дж. Г. Балларда (J.G.Ballaard) [32]. Американский романист не просто собирает разные короткие рассказы под оригинальным общим заголовком как движение, которое образовалось из крайне политизированной научной фантастики предыдущего десятилетия, и в частности вобрало мотивы шедевра Уильяма Гибсона «Нейромант» (William Gibson's, Newromancer, 1984). Стерлинг расширяет эту перспективу, чтобы напомнить нам, что авторы киберпанка, как и другие до них, воплощают форму бунта, которую можно охарактеризовать как контркультурную или, другими словами, критическую по отношению к властным структурам и техно-буржуазному вектору развития общества. Этот бунт, который, по мнению автора, был очевиден на протяжении всей истории научной фантастики.

Данный мятеж достигает значительных масштабов при условии, что мы помним, что художники-киберпанки, как вспоминает Стерлинг в своем предисловии, «были первым поколением фантастов, которое выросло не только в литературной традиции научной фантастики, но и в действительно научно-фантастическом мире». Другими словами, это были реальные творцы! Но тогда это замечание действительно для всего населения планеты, поскольку они знают, что в настоящее время возможно придать смысл их опыту, не заботясь о технологических знаниях и экстраполяции. Оказывается, что Стерлинг называет этот научно-фантастический мир пространством, в котором мы живем, миром, который невозможно понять, постичь, воспринять, почувствовать

и сделать понятным, если мы не примем во внимание преобразования, вызванные научными знаниями, составляющими набор технологий, которые сегодня мы бы назвали «конвергентными» (биотехнологии, нанотехнологии, информатика, когнитивные науки).

Вот почему это любопытство вызвано далеко не только историческими соображениями или желанием расширить эрудицию — оно включает в себя понятие «биопанк» (в повествованиях о том, какие генетические модификации играют особенно важную роль) и понятие «пост-киберпанк» (романы, часто саморефлексивные, которые в основном связаны с цифровыми технологиями). Эта любознательность способна, сделав большой круг через художественную литературу, раскрыть нам наше отношение к сегодняшнему человечеству, сформированное парадигмами и артефактами, окружающими нас. Однако перед лицом такого отчуждения (человек фактически стал чужим для себя из-за агрессивного технико-экономического окружения), мы не бессильны: мы можем реагировать, мы можем бунтовать, бороться, наконец, – и киберпанк, по крайней мере, для его сторонников, является одним из эстетических критериев, позволяющим отказаться от потребительской пассивности, которой мы подвергаемся день за днем. Другими словами, современное постмодернистское общество характеризуется как для поклонников киберпанка, так и для многих других неравнодушных людей тем, что, по словам Стерлинга, «достижения науки настолько радикальны, настолько тревожны, огорчительны и революционны, что их невозможно больше сдерживать, они проникают в культуру в целом; они агрессивны, они повсюду» [32]. Из этого следует, что больше невозможно думать о нашем мире, не принимая во внимание изменения, влияющие на нашу повседневную жизнь: индивид стал человеком-роботом, то есть «киборгом» — и прежде всего не потому, что он каким-то образом действительно гибридизирован с технологиями, а потому, что в своем внутреннем я, в своей способе восприятия мира он стал зависимым и, следовательно, связанным с этими же технологиями. Именно поэтому сторонники киберпанка так часто используют это понятие — «человек-машина», поскольку это позволяет им метафорически выразить это признание, сформулированное Стерлингом, с неоспоримой ясностью: «технология интуитивна. Это не разлитый «учёными Большой науки» по бутылкам джин; это всепроникающее, совершенно интимное. И это не снаружи, а рядом с нами. Под нашей кожей, а затем в наших умах.

Сама технология изменилась. Технология восьмидесятых прилипает к коже, реагирует на кожу, реагирует на прикосновения: персональный компьютер, Sony Walkman, портативный телефон, мягкие контактные линзы» [32]. В действительности, киберпанки появились раньше, чем гаджет, удачно названный «смартфон», который ещё более симбиотичен, чем его технологичные предшественники.

Именно потому, что технологии были преобразованы, потому что они завоевали новые пространства внутри нас, повествования о киберпанке играют важную роль, представляя людей, преображённых «протезами, имплантированными схемами, косметической хирургией, генетическими изменениями»; это также связано с тем, что им нравится рассказывать о судьбе «интерфейсов компьютерного мозга, искусственного интеллекта, нейрохимии — методов, радикально переопределяющих природу человечества, природу самого себя» [32]. Иными словами, киберпанк — это движение, которое посредством оригинальных метафорических произведений, обогащенных семантическим зарядом более ранних метафор, таких как, например, «робот», выражает современные антропологические изменения, чтобы отразить, как в зеркале, образ символических изменений, которые мы воспринимаем, не обязательно осознавая их: «роман – это зеркало, которое несут по большой дороге», как сказал Стендаль [34], но для Стерлинга и его последователей это также зеркальное стекло, своего рода прозрачная преграда, защищающая нас от обыденности, в отношении которой техно-буржуазное общество делает все возможное, чтобы заставить нас её принять. Именно в этом спасительном письменном акте содержится истинная роль киберпанка, или даже, если мы расширим перспективу, как предлагает нам Стерлинг, значение всей научной фантастики как таковой: поведать через литературу, кино, мультфильмы и видео о темном лице измененного человечества. Это явилось бы наглядным способом, позволяющим читателю, скрытому за вымышленной конструкцией из зеркального стекла, восстать, превратить безжалостность в образ жизни, осмыслить окружающую его неосознанную реальность. Действительно, для чего нужны романы с такими названиями, как «Нейромант» (Newromancer, Уильям Гибсон, 1984), «Созданный» (Hardwired, Уолтер Джон Уильямс, 1986) и «Алмазный век» или «Иллюстрированный учебник молодой леди» (The Diamond Age or, A Young Lady's Illustrated Primer, Нил Стивенсон, 1995), если не пригласить широкий круг читателей познать себя и узнать свой

мир через метафоры, вводящие их в игру? И разве эти двусмысленные названия не говорят нам о чём-то новом в литературе? «Нейромант» может относиться как к чародею ума, так и к новому способу написания (новый сочинитель); а «Созданный» вызывает состояние человека, которое настолько закрепощено, что оно становится неотделимым от компьютерных компонентов (аппаратных средств)? Это вполне оправдано, особенно если проанализировать предисловие, которое здесь выступает в качестве «свидетельства о рождении», и мы осознаём роль Стерлинга, приложившего свою руку для описания киберпанка; однако необходимо вспомнить — и автор заканчивает таким образом свое предисловие — что «научная фантастика есть и была с самого начала литературой, которая стремится восстановить смысл человеческой жизни в техно-буржуазном мире. Для этого она множит роботов, киборгов и плодит искусственный интеллект, чтобы, скрывшись, как всегда, за стёклами зеркальных очков, мы перестали вести себя как роботы или киборги и мыслить как свойственно искусственному интеллекту» [32].

Заключение

Таким образом, робот и его различные воплощения в художественных произведениях служат для отражения, как в кривом зеркале, нашего лица — и это лицо, черты которого во многом зависят от доминирующих парадигм нашего времени (капитализм, общество потребления, технологии). При этом, и при условии, что мы расшифруем его значение должным образом, робот дает нам возможность обнаружить отчуждение, которое, прежде чем мы его распознаем, ежедневно угрожает нам: «Человек, лишенный сочувствия или эмоций, подобен андроиду, задуманному для того, чтобы и быть таковым, будь то намеренно или случайно» [32].

В качестве зеркального портрета человечества, принимающего и подчиняющегося научному дискурсу и социально-политической структуре — сделать себя более конкретным, робот является метафорой, описывающей состояние нашего бытия, и, тем не менее, позволяющей нам не погрузиться в пучину дегуманизации благодаря освещению этого явления. Действительно, сила каждой метафоры заключается в разветвлениях этого описательного измерения: учитывая, что они представляют собой способ, которым наша идентичность — в сущности податливая — может быть трансформирована доминирующими дискурсами; метафоры дают нам возможность проникнуться смыслом изображаемого ими, и, если этот посыл является достаточно сильным, они призывают нас заново сконструировать себя, чтобы никогда полностью не превратиться в подобие машин.

Список литературы:

1. *Atallah M.* Portrait-Robot or Les multiples visage de l'humanitè, Lausanne. — Yverdon-les Bains: Editions Favre / Maison d'Ailleurs, 2015.

2. *Munier B.* «Preface» in: Karel Čapek, R.U.R. Rossum's Universal Robots. — Paris, Editions de la Différènce, coll. «Minos», 2013 [1920]. — P. 12–13.

3. *Amis K.* L'Univers de la science-fiction. — Paris, Petite 24 Bibliothèque Payot, coll. «Science de l'Homme», 1962 [1960]. — P. 182. [Original Work: New Maps of Hell: A Survey of Science Fiction, 1960.]

4. *Cf. Theodor Ludwig W.* Adorno and Max Horkheimer, La Dialectique de la raison. — Paris, Gallimard, coll. «Tel», 2004. [Original Work: Dialektik der Aufklarung, 1944.]

5. I am thinking in particular of Olivier Rey: Itineraire de l'ègarement. Du role de la science dans l'absurditè contemporaine. — Paris, Seuil, 2003; and: Une folle solitude. Le Fantasme de l'homme auto-construit. — Paris, Seuil, 2006.

6. *Julien Offray de La Mettrie.* L'Homme-machine. — Paris, Gallimard, coll. «Folio essais», 1999 [1747].

7. *Riceur P.* La Mètaphore vive. — Paris, Seuil, coll. «Points Essais», 2002 [1975].

8. *Cf. Frederic Kaplan.* Les Machines apprivoisèes. Comprendre les robots de loisir. — Paris, Vuibert, coll. «Automates Intelligents», 2005.

9. *Rieder J.* «Karel Čapek» in: Mark Bould et al. (dir.), Fifty Key Figures in Science Fiction. — Londres, Routledge, coll. «Routledge Key Guides», 2009.

10. *Munier B.* «Preface» in: Karel Čapek. — Op. cit. — P. 12.

11. *Bozzetto R.* La Science-fiction. — Paris, Armand Colin, coll. «128», 2007. — P. 91.

12. *Bruss B.R.* Terre… Siècle 24. — Paris, Fleuve Noir, coll. «Anticipation», 1959.

13. *Asimov I.* «Toute la misère du monde» in: Après… la guerre atomique, Charles Nuetzel (ed.). — Paris, Marabout, coll. «Bibliothèque Marabout — Science-Fiction», 1970. [Original Work: AI1 the Troubles of the World, 1958].

14. *Lem S.* Le Brèviaire des robots. — Paris, Denoël, coll. «Prèsence du future», 1967 [1959–1961]. [Original Work: Mortal Engines, 1977].

15. *John T.Sladek.* Mèchasme. — Paris, OPTA, coll. «Anti-mondes», 1972. [Original Work: Mechasm, 1968].

16. *John T.Sladek*. Tik-tok. — Paris, Denoël, co1l. «Prèsence du future», 1986. [Original Work: Tik-Tok, 1983].

17. *Williamson J.* Les Humanoides. — Paris, Pocket, coll. «Science-fiction / Fantasy», 1988. [Original Work: The Humanoids, 1948].

18. *Clifford D. Simak*. A chacun ses dieux.— Paris, Denoël, coll. «Prèsence du future, 1973. [Original Work: A Choice of Gods, 1972].

19. *Boucher A*. «A la recherche de Saint Aquin» in: Histoires de robots. — Paris, Le Livre de Poche, coll. «La Grande anthologie de 1a science-fiction», 1974. [Original Work: The Quest for Saint Aquin, 1951].

20. *Philip K. Dick, Blade Runner*. Paris, J'ai Lu, coll. «Science-fiction», 2007 [1968] ou: Le Bal des schizos. — Paris, J'ai Lu, 2014. [Original Work: Do Androids Dream of Electric Sheep?, 1968].

21. *Baudrillard J.* Le Système des objets. — Paris, Gallimard, coll. «Tel», 2009 [1968].

22. *Anders G.* L'Obsolescence de l'Homme. Sur l'ame a l'èpoque de la deuxième rèvolution industrielle. — Paris, Ivrea / Encyclopèdie des Nuisances, 2002. [Original Work: Die Antiquiertheit des Menschen, 1956].

23. *Philip K.Dick.* Si ce monde vous dèplait… et autres ècrits, an anthology compiled and with a preface by Michel Valensi. Paris / Tel-Aviv, L'Eclat, 2002. [Original Work: If You Feel this World is Bad … and other writings 1972–1985].

24. For more detailed information, see: Chantal Leguay, Les Robots. Une histoire de la robotique. — Paris, Editions IMHO, 2005.

25. *Чапек К.* «R. U. R. (Rossum's Universal Robots)» / «R.U.R.» Rossum's Universal Robots, Karel Čapek (1958, пьеса) / перевод Н.А.Аросевой. М. Гослитиздат. сс. 93-184. 1958.

26. «RanXerox in New York». Tanino Liberatore, Stefano Tamburini. — Published by Catalan Communications, New York, 1984.

27. *Ignis*. Didier de Chousy. — Paris, Berger-Levrault, 1883, Troisième édition, Paris, Berger-Levrault, 1884.

28. *Kingsley A. Leader, Zachary (ed.)*. The Letters of Kingsley Amis. — Happer Collins, 2000.

29. *Steele A.* The Death of Captain Future (with introduction and author's note) in The Space Opera Renaissance, (ed.), David G. — Hartwell and Kathryn Cramer, 2006.

30. Серия «Вселенная Марвел». Москва: Издательство «АСТ», Mainstream, 2016.

31. *Душенко К.В.* Переводы произведений Станислава Лема на русский язык (1955–1986) // НЛО: журнал. — 2006. — № 82.

32. Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology by Bruce Sterling (Editor). — Published by «Ace», 1988.

33. *Гибсон У.* Нейромант: Фантастический роман / перевод с английского Е. Летова, М. Пчелинцева. — Москва: Издательство «АСТ»; Санкт-Петербург: Terra Fantastica, 2000.

34. *Анри-Мари Бейль (Стендаль).* 1830. Красное и черное. Роман / перевод А.Чеботаревской. — Санкт-Петербург: Азбука, 2016.

35. *Гуревич Г.* Карта страны фантазий. — Москва: Искусство, 1967.

36. *Жюль Верн.* 20 000 лье под водой. Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», издание на русском языке, Харьков, 2012.

Л.В. ЖЕЛОНДИЕВСКАЯ

Кандидат педагогических наук. Декан факультета дополнительного образования, профессор кафедры «Средового дизайна» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: gelon_lv@mail.ru

L.V. ZHELONDIEVSKAYA

Candidate of pedagogical sciences. Dean of the faculty of additional education, professor of the department of «Environmental design» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: gelon_lv@mail.ru

ГУМАНИЗАЦИЯ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ СРЕДСТВАМИ ДИЗАЙНА

HUMANIZATION OF THE URBAN ENVIRONMENT BY MEANS OF DESIGN

Городская среда стала важной частью статуса города, его экономическим капиталом, способным привлечь разнообразные ресурсы. В идеале, жители города должны иметь максимальный спектр возможностей для самореализации. Однако практика не всегда такова. В публикации рассматриваются тенденции в процессе гуманизации городской среды.

The urban environment has become an important part of the status of the city, its economic wealth, able to attract a variety of resources. Ideally, city residents should have the maximum range of opportunities for self-realization. However, practice is not always the case. The publication discusses trends in the process of humanization of the urban environment.

Ключевые слова: гуманистическая среда, логика пространства, партисипативная практика, эмоциональное состояние горожан, средовой дизайн.
Keywords: humanistic environment, the logic of space, participatory practice, the emotional state of the townspeople, the design of the urban environment.

На протяжении XX века город рассматривался с разных позиций. Социологи, экономисты, инженеры транспорта, архитекторы оценивали городское хозяйство, вели планирование своих действий. Узкие специализации проектировщиков социальной инженерии не всегда были согласованы. Впоследствии наука урбанистика более комплексно подошла к решению проблем жизни города, объединяя все системы взаимодействия, направляя движения мыслей и действий к улучшению жизни человека в городе. Городская среда стала важной частью статуса города, своего рода экономическим капиталом, способным привлечь разнообразные ресурсы. В идеале, жители города должны иметь максимальный спектр возможностей для самореализации. Однако это происходит крайне редко.

Город — сложная система, имеющая большую протяженность и разнообразные системы локаций: производственных, торговых, релаксовых. Проблема городского планирования зачастую состоит в разрыве этих зон и значительном временном интервале, который ежедневно ложится на жителей города. «Город, растянутый по шкале времени, совсем другой город, его никто не видит, кроме профессиональных урбанистов, оснащенных инструментами пространственно-временного анализа...», — считает профессор А.Новиков, декан Высшей школы урбанистики имени В.В.Высоковского [1, с. 59].

Профессор психологии Принстонского университета Даниэль Канеман, основоположник «поведенческой психологии», которую он назвал «гедонистической», исследовал горожан и их удовлетворенность жизнью в городе. Для опроса были приглашены 900 работающих женщин в штате Техас, которым было предложено в течение двух часов разобрать свой день, причем как обычный, так и выходной, по частям. Каждый элемент прожитого дня, как в кино, нужно было представить как положительный или отрицательный. Далее важно было присвоить интенсивность той или иной эмоции от 0 до 6. Доля неприятного времени была оценена U-фактором, измерялась в часах и процентах. Статистика поразила, так 29 % неприятных ощущений в течение дня испытуемые получали по дороге на работу [2, с. 255]. Причем, в выходные дни U-фактор был гораздо ниже, чем в будни.

Канеман выделил две системы мышления, назвав их системами 1 и 2. Система 1 обрабатывает все происходящее с человеком быстро и эмоционально окрашено, зачастую интуитивно. Система 2 — это

анализ происходящих событий, вычисления, логика достижения результата. Системы взаимодействуют, так 1 работает автоматически, система 2 в этот момент минимально задействована, но она включается для принятия решения. В приведенном примере речь шла о работе системы 1, об эмоциональной оценке, без анализа и выявления причинно-следственных связей, то есть на эмоциональном уровне большой город является той агрессивной средой, которая негативна для человека.

Проблема эта не нова и озвучена почти сто лет назад учеными. Так, в работе философа и социолога Георга Зиммеля «Большие города и духовная жизнь» [3] можно проследить угрозы, которые несет городская жизнь. Зиммель предупреждал о том, что город агрессивно вторгается в сознание человека многообразием хозяйственной, профессиональной, общественной жизни, быстрым темпом и уличной сутолокой, в то время как патриархальная жизнь в деревне или небольшом населенном пункте ближе к природе, более уравновешенная, душевно спокойная и полна чувственных впечатлений. Автор видит в городской жизни проблемы насилия над человеческой индивидуальностью, над историческими традициями, над свободой и независимостью человека.

Однако половина человечества проживает в городах, а в отдельных регионах этот показатель доходит до 90 %. Если говорить о России, то Московская и Ленинградская области лидируют по численности городского населения. Но то же можно сказать о регионах, например Кемеровская Псковская области имеют очень высокий процент городских жителей [4].

Едва ли возможно изменить эту тенденцию, во всяком случае, в ближайшее время. У этой проблемы есть иное решение: улучшить для человека жизнь в городе. Рассмотрим позитивный пример революционных преобразований городской среды города Богота (Колумбия).

«Город для людей!» — этим девизом руководствовался политик Энрике Пеньялоса, вступая в предвыборную борьбу за пост мэра Боготы в 1997 году. В отличие от материальных богатств, обещанных конкурентами, в его предвыборных речах появилось то, что ранее не заявлялось как ценность. Он хотел сделать жителей города более счастливыми, более удовлетворенными своей жизнью. Энрике убежден, что человек может гармонично существовать в городском пространстве. Он должен свободно передвигаться, общаться с близкими, друзьями, иметь возможность побыть на природе. Но главное — житель города должен быть полноправен, независимо от социального статуса.

Инструментом изменения жизни, стратегическим оружием становился город, а конкретнее — городская среда. Изменив среду обитания жителей города, можно значительно улучшить их качество жизни, даже в условиях экономической нестабильности. «Правильно организованное общественное пространство — настоящее волшебство. Оно всегда дарит ощущение счастья» [5, с. 11]. Тротуар, беговая дорожка, вечернее освещение в городском парке, удобно спланированный городской транспорт — все это калейдоскоп элементов гармоничного существования жителя в городе.

Автомобили и торговцы вытеснили человека с площадей и тротуаров. «Город либо для людей, либо для машин, третьего не дано!», — категорично заявлял в предвыборной гонке будущий мэр. У него было всего три года на переустройство Боготы, именно на такой срок в Колумбии избирается городская администрация.

Вместо строительства эстакад он строил пешеходные зоны и велодорожки. Благоустройство городской среды, строительство парков, детских площадок, библиотек дало отличные результаты. Проблема транспортной доступности была решена системой скоростного общественного транспорта, причем вместо трамваев были использованы автобусы. Была поднята цена на бензин и введен запрет на въезд в город на автомобиле более трех раз в неделю. На третий год пребывания на посту мэра Пеньялоса предложил эксперимент — «День без машин». Все жители города 24 февраля отправились на работу или в учебу пешком, на велосипедах, на роликовых коньках. Над городом развеялся смог, и никто не погиб под колесами транспорта. Это новшество так понравилось горожанам, что этот день стали проводить ежегодно. Три года активных мер по переустройству города, всей логики городского транспорта, финансовых трат и целей изменили поведение людей в городе. В результате опроса, меры, принятые мэром, горожане оценили положительно. Впервые за долгие годы из опасной для жизни, некомфортной среды в городе появились новые качества, ранее не виданные тенденции к развитию. Это вселяло веру в будущее, давало надежды и оптимизм горожанам.

Данный опыт был высоко оценен на Всемирном урбанистическом форуме 2006 года в Ванкувере. Делегаты стоя аплодировали выступлению Пеньялоса. Им пришлось признать два факта, что даже за короткий период город может измениться и вторая истина — город может быть таким, как мы захотим.

После окончания срока работы на посту мэра Боготы Пеньялоса с командой были приглашены в качестве консультантов в большие города, мегаполисы для переустройства городской среды. Они убирали скоростные автомагистрали в Сеуле, Сан-Франциско и Милуоки. Экспериментировали с фасадами, высотой и формой городских зданий. Пригородные торговые центры из бетонных и асфальтовых окраин превратились в мини-деревни с неповторимым колоритом. Города получали новые парки и детские площадки. Городские территории объединялись, сносились заборы и конструкции, мешавшие этому. Появлялось новое локальное пространство для жителей, их общения и досуга. По рекомендациям Пеньялосы, власти Джакарты, Дели, Манилы ограничили движение личного автотранспорта, создав системы скоростного городского транспорта. На месте дорог появлялись парки и зоны отдыха [5, с. 14]. Власти городов признали, что за новой философией — будущее, что она реально создает гуманистическую среду, меняет поведение жителей города, их эмоциональное состояние, настроение.

Описанные примеры изменения городского планирования можно оценить как положительные, но как быть, если городская администрация не видит проблем городского устройства?

Архитектор, строитель, руководитель Центра по изучению структуры окружающей среды Кристофер Александер высказал мысль об участии жителей города в его развитии еще в 1977 году [6]. Это был новый, ранее не виданный подход. Автор утверждает, что самые замечательные места на планете исторически создавались жителями этих мест. Человек, находясь в среде города, зависит от нее. Среда проявляет человека и одновременно формирует его личность, интересы, пристрастия. Внутреннее согласие человека зависит от согласия с окружающей его средой. Говоря о шаблонах в архитектуре и строительстве, автор сравнивает эти первоэлементы со словами. Из одних и тех же слов строится поэзия и проза, и просто текст. Поэтика начинается с насыщенности смыслами, родством между словами и смыслами [6, с. 43]. Вот эти смыслы и необходимо внести в городское проектирование, сформировать, выразить, потому что такие связи проливают свет на нашу жизнь.

Получается, что горожанин из жителя города превращается в его преобразователя. Информационно-коммуникационные каналы помогают процессу самоорганизации жителей. Развитие информационной среды расширяет возможности коммуникаций подобного рода.

Так, Лондонская студия You+Pea, основанная молодыми энтузиастами Сандрой Юхана и Люком Каспаром Пирсоном, занимается разработкой видеоигр по урбанистике. Проектировщики переложили пространственные характеристики реальных городов в сюжеты видеоигр. Большинство игр имеет трехмерные интерфейсы, поэтому архитектура городов, реальных или будущих, становится местом не столько приключений персонажа, сколько площадкой для анализа. Видеоигра «Grand Theft Auto V» имеет площадкой действия город Лос-Сантос очень похожий на Лос-Анджелес. Причем персонажи в рамках городской среды абсолютно мобильны в передвижениях, что действительно соответствует реальному прототипу.

Этот метод взаимодействия с городом легко и просто в игровой манере показывает городскую структуру, логику пространства, градостроительные, проектные достоинства и недостатки. Подобные взаимодействия формируют партисипативную (от лат. participatio — «участие, взаимодействие») практику, то есть вовлечение в процесс проектирования жителей и застройщиков, которые реально используются в Стратфорде, Ист-Лондоне.

Городская среда имеет большой ресурс к регенерации. Но для преобразований нужны усилия всех участников: городской администрации и жителей города, архитекторов и дизайнеров. Для создания уникальной гуманистической среды, по мнению Роберто Верганти [8], необходимо внести в проект новый смысл, и это задача дизайнера. Городскому пространству необходимо сделать перезагрузку, и проблема не столько в благоустройстве, сколько в наделении новыми смыслами средового пространства, что должно изменить не только жизнь людей, но смыслы жизни в городе в целом.

Список литературы:

1. Горожанин: что мы знаем о жителе большого города? — Москва: Strelka Press, 2017. — 216 с.

2. *Капеман Д.* Думай медленно…решай быстро. — Москва: АСТ, 2014. — 332 с.: ил.

3. *Зиммель Г.* Большие города и духовная жизнь. — Москва: Strelka Press, 2018. — 112 с.

4. *Глазычев В.Л.* Город без границ. — Москва: Издательский дом «Территория будущего», 2011. — 400 с.

5. *Монтгомери Ч.* Счастливый город. Как городское планирование меняет нашу жизнь. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 368 с.: ил.

6. *Александер К., Исикава С., Силверстайн М.* Язык шаблонов. Города. Здания. Строительство. — Москва: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2014. — 1096 с.: ил.

7. URL: https://www.youandpea.com / (дата обращения: 26.05.2020).

8. *Верганти Р.* Инновации, направляемые дизайном. — Москва: Издательский дом «Дело», 2018. — 284 с.

Э.Р. ХУСАНБАЕВА
Аспирант МГХПА им. С. Г. Строганова
e-mail: ella14@bk.ru

Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: lenartt@gmail.com

E.R. KHUSANBAEVA
PhD student Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: ella14@bk.ru

E.A. ZAEVA-BURDONSKAJA
PhD, Professor Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: lenartt@gmail.com

ГАДЖЕТ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОТЕНЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ СИСТЕМЫ «ЧЕЛОВЕК — СРЕДА ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

GADGET AS A TOOL FOR THE POTENTIAL DEVELOPMENT OF THE SYSTEM «HUMAN — ENVIRONMENT»

В статье рассматривается мировой опыт использования гаджетов как элемента среды жизнедеятельности человека в контексте проектной культуры. Изложена классификация гаджетов, проанализированы устройства, применимые в повседневной жизни человека, на примере существующих отечественных и зарубежных аналогов. Наряду с уже известной утилитарно-социальной функцией, был выявлен их художественно-культурный потенциал в системе «человек — его среда жизнедеятельности».

The article considers the world experience of using gadgets as an element of the human environment in the context of project culture. The article describes the classification of gadgets, analyzes devices that are used in everyday life, using the example of existing domestic and foreign analogues. Along with the already known utilitarian

and social function, their artistic and cultural potential in the system «human — environment» is revealed.

Ключевые слова: проектная культура, цифровизация, гаджет, смартфон, среда жизнедеятельности, умное устройство, интернет, виртуальная среда.
Keywords: project culture, digitalization, gadget, smartphone, life environment, smart device, Internet, virtual environment.

Сегодня гаджеты стали нашими постоянными компаньонами — как для работы, так и для досуга, а услуги мобильной связи и интернета пронизывают каждый аспект нашей жизни. Гаджеты, несомненно, становятся незаменимым инструментом для современной и интеллектуальной жизни: смартфоны, планшеты, очки VR и AR, фитнес-трекеры, смарт-браслеты и многие другие. Современные девайсы требуют от пользователя концентрации полного внимания, мало заботясь о том, какие последствия это может иметь для его психоэмоционального состояния. В связи с этим, растут гуманитарные проблемы, создаваемые информационными технологиями, как, например, специфика восприятия информации и концентрации внимания, тревожность и стресс, проблемы со здоровьем, снижение интереса к традиционным форматам культуры и другие. Какие функции выполняет незаменимое устройство и как снизить возникший социокультурный диссонанс? Какие приемы гармонизации человека и цифрового поля гаджетов существуют и каков их потенциал в системе «человек — среда»?

Английское слово «гаджет» (gadget) — устройство, обладающее множеством функций, быстро вошло в современный лексикон. Прямой перевод этого слова — «устройство, штуковина, приспособление, инструмент» [1]. В данной статье «гаджет» определяется как многофункциональное портативное устройство, предназначенное для усовершенствования и облегчения жизни человека. Понятия «гаджет» и «девайс» (device — техническое устройство со сложной структурой) являются синонимичными и взаимозаменяемыми [1]. Из приведенных дефиниций гаджета в качестве важнейшей черты выступает «приспособление». Выделяется этот аспект — «приспособление для жизни человека», это дает нам возможность выстроить вектор анализа системы взаимоотношений «гаджет — среда жизнедеятельности человека».

Изначально роль аналогичных приспособлений была исключительно утилитарной и ограничивалась рамками определенного круга задач, для которых их приобретали. Телефон должен использоваться для совершения звонков, mp3-плеер — воспроизводить музыку, навигатор — прокладывать маршрут и т.д. В повседневном использовании гаджетов современного общества на первый план выходит социальная функция. Об этом писал Ричард Барбрук в работе «Интернет-революция»: «…коммуникации стали таким же бытовым удобством, как водопровод, электросеть или общественный транспорт, без них современное общество невообразимо. Твои друзья или родственники всегда находятся в онлайне, и это настолько обыденная ситуация, что она не требует специальных терминов вроде “сетевая интерактивность”» [2, с. 64].

Гаджеты обладают разными функциями и методами использования. На рисунке 1 представлено разделение популярных гаджетов по сферам жизнедеятельности человека (рис. 1).

Гаджеты

Повседневная жизнь *Смартфон*	**Развлечения** *Очки виртуальной и дополненной реальности, шлемы, игровые консоли*	**Образование** *Планшет, ноутбук, AR,VR-очки*	**Религия** *«Умные» четки eRosary, часы для мусульман от Casio с компасом для молитв*
Спорт *Умные часы, фитнес-трекеры, умная футболка от Sensatex*	**Медицина** *Экзоскелеты, электронные пластыри, трикодеры, подкожный глюкометр GlySens*	**Искусство** *MIDI-контроллеры и клавиатуры для музыкантов, графические планшеты для художников, контроллеры для считывания движения конечностей человека*	**Интернет вещей** *– помогают создать экосистему для управления и автоматизацией всех систем вокруг человека (умный дом»), голосовой помощник Алиса от Яндекса*

Рис. 1. Классификация гаджетов с примерами

Самыми популярными девайсами сетевого общества, в силу своей портативности и многофункциональности, считаются смартфоны. Они включили в себя новые функции и способности других устройств. Например, MP3-плеера, цифровых фото- и видео- аппаратов, GPS-навигатора. Возникновение мобильного интернета и постоянная подключенность смартфона к нему предоставило новую инфраструктуру, дополнив взаимодействие между жителями и городской средой цифровой коммуникацией. Смартфоны обладают растущей коллекцией инструментов для нашей трудовой, социальной жизни и личных развлечений: можно скачать любое приложение из виртуального магазина (Play Market, App

Store). Девайсы расширяют и поддерживают личные, когнитивные и социальные процессы, такие как изменение привычек, решение проблем, анализ, обучение и охватывают такие области, как здравоохранение, образование, развлечения, туризм, банковское дело и управление. Девайсы обладают высокой степенью адаптивности, моментально реагируя на изменение потребностей рынка услуг.

Быстро нарастающий потенциал гаджета, отвечающий новым возможностям пользователя, оправдывает усиление его статуса в системе «человек — его среда жизнедеятельности». Способность подключения пользователей к большому спектру услуг мегаполиса делают смартфон идеальным инструментом для выполнения любой задачи конкретного юзера, в любое время и в любом месте города (оплата ЖКХ, совершение покупок, чтение книг, просмотр фильмов и т.д.). Гаджет становится критерием усиления социокультурных связей человека и города.

Архитектор и урбанист Уильям Митчелл в своей работе «Я++: Человек, город, сети» описывает главное последствие технологических трансформаций «переход от мира, основанного на границах и разделении, к миру, структура которого на любом уровне организации все больше определяется связями, сетями и потоками» [3]. В нашем мире отключение от сети «подобно ампутации»: «Я на связи — значит, я существую». Распространение непрерывного покрытия изменило личностные и пространственные отношения. По мнению Митчелла, оно также оказывает влияние на архитектуру, дизайн, на время. Медиатеоретик Скотт Маккуайр в работе «Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство» придерживается схожего вывода: различные электронные медиа и цифровые сети «влияют на городское планирование и архитектурную моду» [4].

Вместе с ускоряющимися изменениями в обществе и распространением социальной роли гаджетов расширялась область их применения. Гаджеты обретают художественно-культурную функцию. Примером послужит рисование и моделирование в виртуальной реальности с помощью VR-очков. Кардинальное отличие от всех существовавших по сегодняшний день стилей и инструментов рисования заключается в полном погружении художника с помощью VR-технологий в картину для взаимодействия с ней. Высокотехнологичные носимые устройства проникают в те сферы жизни, где сложно их представить, например, религия. В 2019 году в Ватикане были представлены «умные» четки eRosary,

которые подключены к Мировой молитвенной сети Папы. Цель создания необычного гаджета основывалась на привлечении внимания молодежи к религии через инновации. Другие технологии цифровой реальности могут быть опасны потерей самоидентичности, роботизированности пользователя. Стартап Mojo Vision презентовал прототип «умных» контактных линз со встроенной камерой. Заявленные разработчиками достоинства — это распознавание объектов и анализ входящих сообщений, оповещений. Генеральный директор Mojo Vision Дрю Перкинс сообщает, что технология сама определяет, когда нужна дополнительная информация, а когда достаточно реального мира вокруг пользователя. Интеллектуальные контактные линзы позволят сделать «дополненную реальность» более естественной.

Усилить связи человека с его средой жизнедеятельности позволяет интерактивная функция гаджета. Идея привнесения в повседневные предметы интерактивной функции рассматривается ученым из MIT Media Lab Девидом Роузом в работе «Будущее вещей» на примерах, реализованных «волшебных» предметов [5]. Его исследования доказывают, что люди хотят прямого взаимодействия с обычными вещами, наделенными технологиями, а не с «безликими устройствами». Несомненным достоинством работы Девида Роуза является ее научная новизна и возможность внедрения описанных подходов в повседневной практике. Предметы такие, как зонт, который прогнозирует погоду, гитара Guitar Hero, которая позволяет обучиться игре и почувствовать себя рок-звездой, зеркало MemoMi, записывающее в формате видео варианты покупок и предлагающее сделать выбор образов, и другие, описанные в книге, наделены интерактивными свойствами, вызывают эмоциональный отклик и являются перспективными гаджетами города будущего. Изобретение «Умные весы» показывает характеристики тела человека: вес, индекс массы тела, процента жировой, мышечной и костной ткани, что позволяет пользователю подобрать правильную систему тренировок для тела. На примерах раскрыты возможности подобных гаджетов в системе «человек — среда жизнедеятельности», и необходимо подчеркнуть, что в цифровом поле города сохраняется гуманитарное начало в учете интересов человека.

В городе будущего техническая и гуманитарная культуры должны сближаться, стремиться к развитию целостной гуманитарно-технической личности, становящейся одним из факторов развития

цивилизации. Технический руководитель подразделения прогрессивных технологий и проектов Google Иван Пупырев придерживается концепции предметы-интерфейсы. В работе он руководствуется основополагающим принципом: технологии должны улучшать существующие вещи. Его новейшее изобретение Jacquard — это интерактивная ткань, сделанная с использованием проводящих нитей, и миниатюрный модуль, преобразующий от нитей сигналы, которые передаются на смартфон. В сотрудничестве с Levi's он выпустил предмет одежды — джинсовую куртку, которая распознает прикосновения и обладает функциями современного гаджета — управление музыкой, набор номера, контроль навигатора и т.д. Следующая ступень — это создание экосистемы услуг для вещей-интерфейсов, как это реализуется со сферой мобильных телефонов, первостепенная функция которых — звонить. Теперь эта система включает социальные приложения и городские услуги, службы и т.д. Иван Пупырев разрабатывает небольшое устройство, которое подключается к предметам и соединяет их с облаком (облачная архитектура), раскрывая потенциал вещей и добавляя им новые функции (например, для кроссовок сенсор измеряющий показатели бега или нагрузку на колени).

С увеличением подключенных к Интернету гаджетов вырастает значимость в осведомленности различных приборов о присутствии друг друга. Гаджеты должны обращаться по очереди, осознавая свое место в иерархии потребностей пользователя. Они должны быть ненавязчивыми, тихими, чтобы их коллективное присутствие в жизни пользователя было комфортным. Проблемы непрекращающихся растущих цифровых потоков, взаимодействующих с человеком и негативно влияющих на него, были спрогнозированы в 1990-х годах Марком Вайзером и Джоном Сили Браун. Решением стала концепция спокойных технологий (информирование без перегрузок), в основе которой лежит идея передачи информации на периферии зрения пользователя с использованием ряда модальностей, такие как визуальные и звуковые эффекты [6]. Примером реализации концепции Вайзера и Брауна является их потребительский продукт Ambient Orb, который в реальном времени переводит информацию в оттенки цвета без необходимости включать персональные вычислительные устройства. Пользователи могли выбирать данные из целого ряда источников, таких как данные о погоде или фондовые рынки, которые затем были бы сопоставлены с цветовой шкалой. Используя этот

подход, информация может быть получена через художественные работы (Holmquist and Skog, 2003), часы и другие предметы, соответствующие характеру средового пространства, вместо разблокировки цифровой среды смартфона [6].

С течением времени наши инструменты и устройства станут еще более интеллектуальными, самым важным показателем этого будет то, насколько наши гаджеты действительно понимают потребности своих пользователей и действительно становятся нашими личными помощниками (или даже цифровыми аватарами с искусственным интеллектом пользователя). Интересный пример, где явно выявлены достоинства в системе «человек — среда жизнедеятельности», это реализованная идея виртуального домашнего помощника портативная беспроводная акустическая система с искусственным интеллектом Elari SmartBeat с голосовым помощником Алиса от Яндекса. Гаджет относится к категории «умный дом», ориентируется по голосовой команде и управляет электроникой (включения чайника, света или пылесос, поиск информации в сети, развлечение ребенка). Таким образом, повышает уровень энергосбережения, безопасности и комфорта жилища.

Чтобы гаджеты стали более умными, следует рассматривать следующие каналы, по которым выстраиваются активные связи гаджета с пользователем и окружающей его средой — восприятие, познание, безопасность и мощность.

1. Восприятие. Техническая схема восприятия включает 80 % информации от того, что мы видим, 15 % от того, что мы слышим (включая язык), а остальное — от касания, запаха, языка движений людей и т.д. У гаджетов система визуальной обработки (например, камера) является инструментом восприятия видимой пользователем среды. Устройство постоянно должно видеть и слышать, чем вы занимаетесь и что говорите, чтобы обработать ваши данные.

2. Познание (знание и понимание пользователя). Человека волнуют вопросы бытия, своего места в жизни. В поколении Y, Z стало трудно найти человека для общения и разделения своих ценностей. Их общение происходит в виртуальном пространстве, и занесенная информация пользователем на гаджет позволит создать индивидуальное цифровое воплощение. Таким образом, он сможет «знать и понимать пользователя» и предоставлять ему по-настоящему персонализированные услуги, рекомендовать собеседника.

3. Безопасность. Для сохранения конфиденциальной информации смартфоны должны иметь надежную встроенную систему безопасности, обеспечивающую полную защиту данных.

4. Энергопотребление. Существенное препятствие для обеспечения эффективных функций и продолжительной работы устройства — вопрос потребления энергии, которая позволит гаджетам стать по-настоящему интеллектуальными личными помощниками.

Важно помнить, что в наше время каждый пользователь формирует свой цифровой след, ежедневно посещая десятки виртуальных страниц, просматривая множество визуального контента, информации, собранных в мировом Интернете. Удобный инструмент превращает цифровой код в виртуальную жизнь, своими действиями в сети пользователь постоянно формирует своего будущего цифрового духа (аватара).

Пандемия короновируса 2020 года сильно приумножила значимость цифровых технологий и виртуального присутствия. С помощью гаджетов люди остаются на связи с близкими, внешним миром, создав вокруг себя комфортную среду и выражая свои идеи средствами цифровой коммуникации. Связка «человек — виртуальная среда» раскрывает потенциал пользователей в новых форматах (фотосессия через Skype, онлайн-концерты, VR-конференции, трансляции в социальных сетях, дистанционное образование и т.д.). Интернет — среда функционирования искусственного разума — предлагает альтернативу реальному миру, вместе с этим ограниченность ресурсов (вынужденная самоизоляция дома) хранит безграничный простор для реализации идей.

Подводя итог, стоит подтвердить, что современные гаджеты играют важную роль в жизни и развитии общества. Они обладают утилитарно-социальной функцией и приобретают художественно-культурную. Гаджет с доступом в Интернет стал не только информационно-коммуникационной средой, но и средой для обмена информацией между физическим и виртуальным миром, частью умной среды.

Гаджеты усиливают связность «человек — среда жизнедеятельности» по следующим качествам и параметрам.

1. Портативность. Компактность, небольшие по массе и размерам, но с большой ценностью.

2. Многофункциональность. Гаджеты охватывают большое количество функций.

3. Высокая степень адаптивности. Способны к приспособлению к изменчивым потребностям рынка услуг.

4. Интерактивность. Усиливают социокультурные связи человека и города.

5. Системность. Являются частью экосистемы услуг для вещей-интерфейсов.

6. Концепция спокойных технологий. Гаджеты заботятся о психоэмоциональном состоянии пользователя.

7. Цифровые аватары с искусственным интеллектом пользователя. Личный аватар интегрирован в умное устройство.

В настоящий период интеллектуализация гаджетов предоставляет широкие возможности деятельности, которые влияют на проектный дизайн. Уже на образцах концепции спокойных технологий Вайзера и Брауна и на примерах «волшебных» предметов, описанных Дэвидом Роузом, становится понятно, что потенциал гаджета в системе «человек — среда жизнедеятельности» гораздо шире, и гуманистически ориентированный подход к проектированию интерфейсов позволит гармонизировать отношения цифрового поля и человека, поддерживая его психоэмоциональное состояние.

Список литературы:

1. *Ходжагельдыев Б.Д., Шурупова О.С.* Иллюстрированный словарь английских заимствований в русском языке последних лет: 707 слов: словарь. — 2-е изд., стер. — Москва: ФЛИНТА, 2016. — 148 с.

2. *Барнбрук Р.* Интернет-революция. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015. — С. 128.

3. *Митчелл У.Я.* ++: человек, город, сети. — Москва: Strelka Press, 2012. — 328 с.

4. *Маккуайр С.* Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство. — Москва: Strelka Press, 2014. — 392 с.

5. *Роуз Д.* Будущее вещей: Как сказка и фантастика становятся реальностью / Дэвид Роуз; перевод с английского. — Москва: Альпина нон-фикшн, 2015. — 344 с.

6. *Wiethoff A., Hußmann H.* Media Architecture. — Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2017. — P. 210.

Н.Н. ГАЛКИНА
Студент магистратуры ФДИИГО кафедры дизайна среды Краснодарского государственного института культуры
e-mail: nadezhda.galkina.1995@mail.ru

А.И. СТЕЦЕНКО
Студент магистратуры ФДИИГО кафедры дизайна среды Краснодарского государственного института культуры
e-mail: stetsenkoalisa@yandex.ru

Н.В. АНИСИМОВ
Кандидат культурологии. Профессор кафедры дизайна Краснодарского государственного института культуры
e-mail: anisimov.nv@inbox.ru

N.N. GALKINA
Graduate student of FDIIGO of the Department of Environmental Design, Krasnodar State Institute of Culture
e-mail: nadezhda.galkina.1995@mail.ru

A.I. STETSENKO
Graduate student of FDIIGO of the Department of Environmental Design, Krasnodar State Institute of Culture
e-mail: stetsenkoalisa@yandex.ru

N.V. ANISIMOV
Candidate of Cultural Studies. Professor, Department of Design. Krasnodar State Institute of Culture
e-mail: anisimov.nv@inbox.ru

РЕАЛИЗАЦИЯ СИСТЕМНОГО ПРИНЦИПА ФОРМИРОВАНИЙ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ ПРИ ПОМОЩИ МАЛЫХ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

THE IMPLEMENTATION OF THE SYSTEMIC PRINCIPLE OF THE FORMATION OF THE URBAN ENVIRONMENT USING SMALL FUNCTIONAL ELEMENTS

Сложная функционально-пространственная система современной дизайнерской среды города является неотъемлемым объектом изучения и проектирования для дизайнеров и архитекторов. Она быстро меняется, в зависимости от прогресса во всех сферах современной жизни и, в первую очередь, в градостроительстве.
В статье представлена проблема развития организации современного социального пространства для российских городов, в которых могут быть воплощены самые перспективные дизайнерские идеи, создающие комфортные условия для проживания людей, их здоровья, настроения и, одновременно, способствующие улучшению внешнего вида этой среды. Проблема развития общественного пространства может быть решена при гуманистическом подходе, который позволит усовершенствовать городскую территорию, создавая все условия для достижения социальной гармонии. Что касается гуманистического подхода в создании городской среды, то здесь важно помнить, что приоритет отдается изучению базовых потребностей человека. Необходимо определить, какая реакция происходит у общества, находящегося каждый день в среде и в непосредственном контакте с природой. В настоящее время многие дизайнеры в России, в отличие от прошлых лет, имеют более широкие возможности для воплощения своих смелых, оригинальных замыслов, так как для них доступны самые современные инновационные материалы, технологии, оборудование, в том числе для усовершенствования такой сферы в городской среде, как малые функциональные элементы.

The complex functional-spatial system of the modern design environment of the city is an integral object of study and design for designers and architects. It is rapidly changing depending on progress in all areas of modern life and, first of all, in urban planning. The article presents the problem of developing the organization of a modern social space for Russian cities, in which the most promising design ideas can be embodied, creating comfortable conditions for people to live, their health, mood and, at the same time, to improve the appearance of this environment. The problem of developing public space can be solved with a humanistic approach, which will improve the urban territory, creating all the conditions for achieving social harmony. As for

the humanistic approach to creating an urban environment, it is important to remember that priority is given to the study of basic human needs. It is necessary to determine what kind of reaction occurs in a society that is in the environment every day and in direct contact with nature. Currently, many designers in Russia, unlike in previous years, have more opportunities to translate their bold, original designs, since the most modern innovative materials, technologies, equipment are available for them, including for improving such a field in the urban environment as small functional elements.

Ключевые слова: функционально-пространственная система, среда, организация, социально-культурное пространство, дизайнерские идеи, проектирование, разработка проекта, комфортные условия, инновационные материалы, специальное техническое оборудование, малые функциональные элементы.
Keywords: functional-spatial system, environment, organization, socio-cultural space, design ideas, design, project development, comfortable conditions, innovative materials, special technical equipment, small functional elements.

Актуальность темы исследования связана с необходимостью усовершенствовать городскую среду, сделать ее более удобной, практичной, интересной, динамичной и комфортной, учитывая функциональную значимость и новые тенденции в проектировании городских малых форм. Готовность к обновлению окружающего мира, направленность на наиболее современные формы малых функциональных элементов, стилевого единства, характерные черты социокультурной активности жителей крупного города — все это отражается на освоении и создании новых объектов в повседневной жизни окружающей городской среды любого мегаполиса. Следует признать, что зачастую, несмотря на прогресс в развитии техники и технологии, социально-культурные проекты города стремительно превращаются в громоздкие неуютные территории. В условиях, которых человеку трудно находиться. Возникают, в связи с этим, все новые и новые проблемы как в архитектуре, так и в дизайне, которые необходимо решить.

В связи с этим, изучению проблематики городской среды посвящены научные исследования отечественных и зарубежных ученых и

дизайнеров, в том числе: В.Л.Глазычева, В.Т.Шимко, Е.Асса, К.Элларда, Н.В.Анисимова и других.

Каждый из ученых по своему видит среду обитания, применительно к облику современных городов, ее влияние на общество, даже самочувствие человека в этой среде. Например, Колин Эллард, который связывает среду непосредственно с нашим самочувствием и поведением. Он отмечает: «…когда люди вынуждены постоянно пребывать в неприятных им местах, ощущая сильную угрозу, у них вырабатывается целый каскад нервных и эндокринологических реакций, которые способны привести к психическим расстройствам и ухудшению физического здоровья» [3, с. 34]. Это, по его мнению, может создавать негативы массового характера, поначалу малозаметные, но в перспективе создающие условия для ухудшения здоровья больших групп горожан и даже социальные проблемы. Здесь важно отметить, что объекты среды должны полностью морально удовлетворять пребывание людей в городском пространстве и нести эстетический подтекст. Важна необходимость осмысления процессов интернационализации, виртуализации среды, а также обновления архитектурно-дизайнерских решений с учетом проблем взаимодействия человека и малых функциональных элементов города в течение всего периода жизни.

Как уже было отмечено ранее, городское пространство провоцирует множество не только физиологических, экологических, но и социальных проблем. В своей статье Н.В.Анисимов рассматривает проблематику городского пространства в тесной связи с динамикой развития, в том числе города Краснодара. «Среди особенностей формирования современной городской среды, связанной с динамичным развитием города, — пишет автор, — нельзя не назвать и транспортные проблемы…», «…загромождение городской среды…», «…наступление урбанистических объектов на озелененные территории…» [1, с. 2]. По мнению автора, они (данные объекты), отбирают у города и, конечно, его жителей, значительную часть жизненно важных территорий, что имеет самые негативные последствия. На это также указывает и Колин Эллард. Он выделяет не менее важную и сопутствующую ей проблему «…психические расстройства, связанные с тревожностью, которые чаще всего развиваются именно в городской среде…» [3, с. 15]. В.Л.Глазычев также рассматривает взаимосвязь человека и городского пространства: «Значение и индивидуальность каждого человека становится приоритетной линией

всего городского планирования» [2, с. 260]. Конечно, все указанные проблемы рассматриваются архитекторами и дизайнерами на протяжении многих лет. Но вопросы комплексного характера и технического подхода пока исследованы незначительно, в том числе применительно к малым функциональным формам и элементам.

В процессе жизнедеятельности обыватель мегаполиса контактирует с разными сторонами городской среды. При перемещении на большие расстояния на его самочувствие оказывают влияние планировочные, структурные недостатки города, отнимая время, вызывая утомление от пребывания за рулем или в общественном транспорте, так как каждый день человек обращает внимание на то, что его окружает. Но даже в среде непосредственного контакта людей с городским окружением, где человек находится практически ежедневно, отслеживается большее количество неудобных, некомфортных, а иногда и опасных для здоровья элементов. Это касается, в первую очередь, оборудования систем общественного транспорта — зоны, где происходит наиболее интенсивные воздействия на психику горожанина. В процессе проектных исследований транспортной инфраструктуры было выявлено, что ее элементы нуждаются в комплексном подходе принятия решении, поскольку они взаимосвязаны и функционально, и эстетически.

Комплексное применение малых функциональных элементов в городской среде может очень серьезно изменить ситуацию для потребителя. И, прежде всего, за счет нового дизайна:

— дорожно-транспортных знаков;
— городского оборудования;
— ограждений;
— озеленения;
— обрамления;
— дорожных и пешеходных покрытий;
— остановочных павильонов и т.п.

В современном мире люди сталкиваются с длительным временем ожидания, и поэтому в остановочном павильоне следует предусмотреть укрытия, защищающие от холода, оснащенные вместительными, закрытыми павильонами с прочным навесом, способными вместить как можно больше людей, отапливаемые зимой и охлаждаемые в летнее время, а также специальное укрытие от хулиганских побуждений. Остановки следует оборудовать удобными сидениями, расположенными со

свободным доступом к ним, который создается при помощи большого пространства между сидениями, а также станцией для зарядного устройства. При размещении павильона на возвышении следует оборудовать остановочный пункт пандусами для маломобильных групп населения. Павильон может функционировать на основе солнечных батарей, где крыша в повороте будет отслеживать солнце ежедневно и без перерыва.

Изменение структуры и формы остановочного павильона влечет изменения пластических характеристик городского оборудования и уличной мебели в местах транспортных коммуникаций.

Эти важные элементы могут играть для человека в городской среде ключевую роль. Например, защищать от температурного перепада: как в южном городе — ветреном и жарком, каким является Краснодар, так и для северных городов — спасение от холода и ветра, в особенности, ночного.

Остановочные павильоны непосредственно относятся к рекламной отрасли в любом городе. Многие рекламисты используют, в основном, надежные металлические конструкции, размещая на них свою рекламу, тем самым выделяя денежные средства на остановочный комплекс. И здесь важен индивидуальный комплексный подход в их разработке. Речь идет о стилистических особенностях города, конкретной улицы. Важно, чтобы такой остановочный павильон не выделялся из общей среды, а дополнял среду и гармонировал с ней.

Таким образом, сделаем выводы, о том, что в функционально-пространственной системе современной дизайнерской среды города важен комплексный подход в разработке архитектуры, общественного пространства и его элементов, особенно в крупном мегаполисе, где необходимо учитывать важность малых функциональных элементов, создающих комфорт и уют социальной среды, гармонию, которая способствует улучшению настроения людей, сохранность здоровья, повышают социальную значимость города в жизни и деятельности горожан.

Список литературы:

1. *Анисимов Н.В.* Проблемы городской среды в контексте развития мегаполиса. — Краснодар, 2018.

2. *Глазычев В.Л.* Город без границ. — Москва: Территория будущего, 2011.

3. *Эллард К.* Среда обитания: Как архитектура влияет на наше поведение и самочувствие. — Москва: Альпина Паблишер, 2017.

Н.Ю. ЖЕРНАКОВА
Старший преподаватель кафедры «Художественное проектирование интерьеров» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: n-zhernakova@mail.ru

N.Y. ZHERNAKOVA
Senior lecturer of the Interior art-design department of the Moscow Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: n-zhernakova@mail.ru

ЧЕЛОВЕК НЕОБЫЧНОЙ СУДЬБЫ: ГЕОРГИЙ ПЕТРОВИЧ КАДИН — ХУДОЖНИК-АРХИТЕКТОР, ЛЕТЧИК, И ЛИТЕРАТОР (К 135 ЛЕТИЮ СО ДНЯ РОЖДЕНИЯ)

A MAN OF UNUSUAL DESTINY: GEORGY PETROVICH KADIN IS AN ARCHITECT-ARTIST, PILOT, AND WRITER (TO THE 135th ANNIVERSARY OF HIS BIRTH)

Статья знакомит с жизнью и творчеством художника-архитектора, артиллериста и летчика Георгия Петровича Кадина (1885–1931). Выпускник прославленной Казанской художественной школы — живописное и архитектурное отделение, ученик Н.И. Фешина, герой Первой мировой. Член АХХР и родоначальник авиационного пейзажа. Один из создателей Российской авиационной промышленности. Работы экспонировались в Вене и Праге (1928 г.), находятся в ряде музеев нашей страны: Музее современной истории (Революции), Музее Авиации, Ульяновском ОКМ.

The article introduces the unusual life and work of the artist-architect, artilleryman and pilot Georgy Petrovich Kadin (1885–1931). A graduate of the renowned Kazan Art School — painting and architecture department, student of N.I.Feshin, hero of the First World War. Member of the Association of Artists of Revolutionary Russia and the founder of the aviation landscape. One of the founders of the Russian aviation industry. The works were exhibited in Vienna and Prague (1928), are in a number of museums in our country: the Museum of Modern History (Revolution), the Museum of Aviation, the Ulyanovsk OKM.

Ключевые слова: Г.П.Кадин, необычная жизнь, авиатор, художник, АХРР, живопись и авиация, архитектор, герой.
Keywords: Georgy Kadin, unusual life, aviator, artist, AKhRR, painting and aviation, architect, hero.

Февраль 1924 г. В здании Российского Исторического музея — выставка картин Ассоциации Художников Революционной России под названием «Революция, быт и труд». Это шестая выставка, в которой приняли участие художники Москвы, Ленинграда, Казани. Здесь М.И.Авилов, А.Е.Архипов, Я.А.Башилов, Н.Я.Белянин, К.Н.Корыгин, Е.А.Кацман, Г.П.Кадин, П.И.Котов, А.В.Маковский, В.Н.Мешков, Ф.А.Модоров, П.А.Радимов, В.С.Сварог, Н.П.Соколов-Скаля, Б.Н.Яковлев и другие. Эта выставка группы советских художников, объединившихся в ассоциацию АХРР. С первых дней революции они четко определили свой путь известной декларацией: «Великая Октябрьская революция, неся освобождение творческим силам народа, пробудила самосознание народных масс и художников, выразителей духовной жизни народа. Наш гражданский долг перед человечеством художественно-документально запечатлеть величайший момент истории в его революционном порыве» [1]. Так впервые зазвучало слово новой эры в искусстве, рожденном революцией. Среди многочисленных полотен суровой революционные темы — портретов революционеров, делегатов, партизан, героев труда, войны и стройки — на этой выставке неожиданно предстали голубым островком три картины, скромно названные «Этюды с аэроплана».



Рис. 1. Г.П.Кадин — летчик-наблюдатель. 1916

Все три картины приковали к себе внимание новизной жанра. «Над облаками в солнечный день» передает радостные ощущения полета над облаками. «Туча надвигается» рисует полет хрупкого санитарного самолета с красными крестами на крыльях и свинцовую тучу грозового фронта, из которого вот-вот может вынырнуть враг. «Закат над облаками» — заоблачный пейзаж, напоминающий сказочное море…

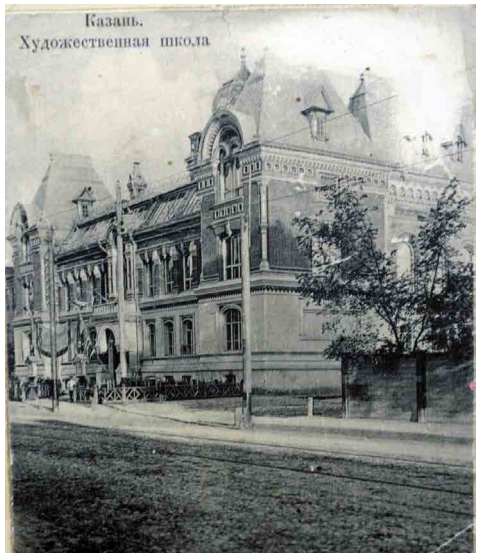


Рис. 2. Казанская художественная школа. Фото 1900-х гг.



Рис. 3. Г.П.Кадин. Автопортрет. 1916

Кто же это поднялся за облака с этюдником? Кто показал впервые воздушный океан «с птичьего полета»? Художник Георгий Кадин. Его имя можно увидеть в каталогах первых выставок АХРР, на передвижных выставках Украины, его картины выставлялись в 1928 г. в Вене и Праге. Многие из них были приобретены в различные музеи: Революции СССР, Красной армии, Новосибирского краеведческого музея, музея Авиахима Северо-Западной (Ленинградской) области, Ульяновский краеведческий музей.

Перед нами человек, богато одаренный от природы. Энергия и жажда знаний сочетались в нем с фантазией и богатым воображением художника, с душой, страстной и нежной, с острым глазом сметливого крестьянина, с неиссякаемым чувством юмора, столь живучем в народе. Он с детских лет стремился в мир прекрасного: к искусству, творчеству.

Георгий Петрович Кадин родился 15 (3) апреля 1885 г. в селе Аксаур Карсунского уезда Симбирской губернии (ныне Инзенский район) в крестьянской семье. Отец его, Петр Иванович, пользовался репутацией степенного, домовитого, всеми уважаемого человека — к нему как к сельскому мудрецу ходили за советом. Родитель Петра Иван слыл

на селе богатырем. А об отце Ивана, тоже Иване, рассказывали, что он жил долго, никак не мог умереть и, устав ждать смерти, в метель ушел из дома и замерз. Матери Егор лишился в шесть лет. Однажды учительница сказала его отцу, что хлебопашца из мальчика не выйдет: он больше склонен к рисованию. Егор рано выделяется среди своих сверстников. О нем говорили с улыбкой, что он чудной какой-то, не похожий на остальных. Он мог подолгу мечтательно смотреть на облака, следя за их летучими очертаниями или воображать себя птицей, парящей над озимью, в то время как отец и братья шли за сохой, уставив глаза в бегущий отвал борозды. Да и односельчане не раз видели, как, ожидая своей очереди на мельнице, Егор увлеченно рисовал палкой на пыльной дороге. В конце концов, сельский священник убедил Петра Ивановича отдать сына учиться.

Окончив Аксаурское училище, Егор перепробовал не одно занятие, прежде чем устроился копировальщиком лесного ведомства в Казани. Случилось так, что первое здание в Казани, которое привлекло восторженное внимание крестьянского парня своей красотой, оказалось Казанской художественной школой. Егор узнал об этом от прохожего, который, по счастливой случайности, оказался чертежником лесного отдела управления Казанского удельного округа. Максим Федорович — так звали прохожего — не только устроил Егора на работу к себе в лесной отдел чертежником, но и помог ему подготовиться по рисованию и программе к вступительным экзаменам в художественную школу. Деревенский парень ночами сидел над учебниками и в сентябре 1906 г. успешно выдержал экзамены и, в связи с этим, уволился из округа.

В Казанской школе Егор оказался в руках опытных педагогов, погрузился в атмосферу всеобщей увлеченности искусством и передовыми идеями. Началась новая жизнь: лекции, занятия живописью, рисование обнаженной живой модели, уроки анатомии в анатомическом театре, книги по искусству, новые друзья, споры о путях развития искусства, волшебный мир оперного театра, увиденный с галерки… Перед Егором открылся мир творческого труда и передовой мысли.

12 мая 1909 г. он окончил полный курс Казанской художественной школы по отделу живописи со званием преподаватели графических искусств средних учебных заведений в Российской империи, как гласило свидетельство за номером 776.

Однако успехи в живописи только лишь пробудили в нем ху-



Рис. 4. Г.П.Кадин. Смерть парламентария. Рисунок из фронтового альбома



Рис. 5. Г.П.Кадин. В блиндаже. Фронтовой альбом. 1915

дожника. Щедро одаренный от природы, он интуитивно стремится к еще более глубоким знаниям, к более широким творческим возможностям. Занимаясь в школе, он познакомился с новой для него областью искусства — архитектурой. Архитектура представлялась ему вершиной творчества художника и созидателя. Быть только рисовальщиком и живописцем, быть учителем рисования и черчения в уездных школах казалось ему теперь недостаточным. Мечты уносили его выше. Его воображение захватывало возможность строить, созидать нечто реальное, полезное для людей, красивое и стройное, как сама природа. 1 сентября 1909 г. Г.П.Кадин снова поступает в Казанскую художественную школу, но теперь уже на архитектурное отделение, которое вскоре успешно заканчивает с правом внеконкурсного поступления в Петербургскую Академию художеств.

Учеба совмещалась с практической работой: в это время Георгий Кадин выполняет проекты и рабочие чертежи ряда строившихся в Казани объектов: казарм пехотного полка, здания Азово-Донского банка, школ, деревянной церкви в Пороховой слободе. Имея отсрочку от призыва в армию лишь на период обучения, он после школы зачисляется на воинскую службу вольноопределяющимся, в ноябре 1912 г. держит экзамен и производится в чин прапорщика.

Еще в Казани Егор познакомился с Еленой Павловной Пономарёвой — целеустремленной, развитой девушкой, экстерном окончившей гимназию, с отличием, бухгалтерские курсы и поступившей в контору фирмы «Зингер» на должность бухгалтера. Вскоре она стала невестой Георгий Петровича. Влюбленные еще не знали, что их ждет долгая разлука. 10 лет они были женихом и невестой и ровно столько же (до безвременной кончины Георгия Петровича) — мужем и женой.

Г.П.Кадин переезжает из Казани в Петербург. Опоздав с поступлением на первый курс Академии, он пошел работать. Сначала — в мастерскую архитектора-художника А.Б.Ригельсона, где занимался проектированием доходных домов; потом — в контору академика архитектуры Ф.И.Лидваля, строившего в те годы жилой дом на Большом проспекте, 39, здание Акционерного общества «Пекарь» и возводившего железобетонный свод в главном здании Биржи (совместно с М.М.Перетятковичем). До экзаменов в Академию художеств оставалось два месяца, когда грянула Первая мировая война. Как офицера запаса, Г.П.Кадина призвали в армию в распоряжение начальника артиллерии Западного фронта на должность разведчика-наблюдателя.

Георгий Петрович в первый же день был призван в армию. Академия осталось лишь мечтой. 18 июля Г.П.Кадин отбыл на Западный фронт в звании прапорщика артиллерии в должности офицера — разведчика-наблюдателя. Друзья — художники и архитекторы — тепло проводили Георгий Петровича.

Георгий Петрович оказался отличным командиром-артиллеристом, пользовался большим уважением товарищей — офицеров — и любовью солдат. Участвовал в знаменитом Брусиловском прорыве, удостоился пяти боевых орденов. К осени 1916 г. его дважды повысили в чине и наградили золотым Георгиевским оружием.

Удивительно метко ему была дана характеристика в декабре 1916 г. командующим 67-й артбригадой полковником Репниковым: «Поручик Кадин Г.П. Службу любит и знает, неоднократно вёл самостоятельную пристрелку и стрельбу по неприятелю. Обладает хорошим зрением,



Рис. 6. Г.П.Кадин. Драма в воздухе. 1916. Х., м.



Рис. 7. Г.П.Кадин. Великий перелет. 1926. Х., м.

пристреливался быстро, без большого расхода снарядов. Отличный разведчик, прекрасно ориентируется. Во время позиционные войны без всякого принуждения, в свободное время, любит ходить — изучать не только свой участок позиции, но и соседские, пренебрегая опасностью, лишь бы подробнее высмотреть расположение противника. Как художник, легко и обстоятельно составляет кроки, отличные карточки и панорамы. Здоровья крепкого, работать может в поле много, не утомляясь, также ездить верхом на лошади. Как разведчика, доклады всегда были обстоятельны. У нижних чинов пользуется авторитетом, и любим ими. С товарищами и сослуживцами живет очень ладно, общителен, всеми любим, очень тактичный. К спиртным напиткам не привержен. В денежных делах аккуратен. Хозяйственных дел не любит. По своим служебным и нравственным качествам — выдающийся. Отличный строевой офицер, которому смело можно поручить даже командование батареей» (Аттестация за 1916 год, форма №37.Секретно. Временно командующий 67-й артиллерийской бригадой полковник Репников. От 13декабря 1916г. Домашний архив).



Рис. 8. Этикетка АХРР с картины Г.П.Кадина

Еще в начале октября 1916 г. Г.П.Кадин был командирован на радиокурсы при штабе четвертый армии, а позже послан приказом в авиаотряд для прохождения специального курса корректировки артиллерийской стрельбы с самолета. В бытность в отряде он совершил два боевых вылета общей продолжительностью 3,5 часа.

Новая специальность сильно увлекла Георгия Петровича. Его успехи в учебе открыли перед ним дорогу в Киевскую военную школу летчиков-наблюдателей. В декабре 1916 г. он поступил в нее и в апреле 1917 г. окончил со званием «летчик-наблюдатель», после чего возвратился в свой 25-й Корпусный авиаотряд.

С этого момента начинается новая полоса в жизни Г.П.Кадина, связавшего свою судьбу с отечественной авиацией.

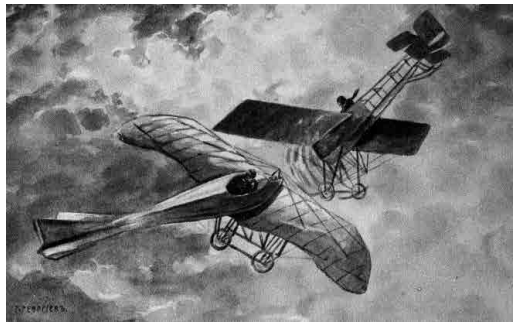
16 июня 1917 г. он получает ранение при аварии самолета. Сохранилось письмо, написанное им невесте через несколько дней после

этого: «Дорогая Лена! Шлю тебе пожелания не из-за облаков, а из госпиталя. Пишу левой рукой. Я потерпел крушение. Возвращались из разведки, на высоте 800 м остановился мотор, и мы пошли к земле. Упали в проволочные заграждения. Аппарат разбился в куски. Я повредил правую руку, лицо, грудь и бок. В общем, отделались счастливо. При таких катастрофах от пилотов остается немного. Пережил ужасное состояние. Будучи ранен до катастрофы, я летал с перевязанные рукой, и в момент катастрофы под мотором меня удавила перевязка через плечо и бинокль. В то же время меня обливал бензин. К счастью, мотор не работал, иначе я был бы факелом» [4].

Получив однажды от друзей посылку — ящик с акварельными красками и альбомом, он в минуты отдыха писал портреты сослуживцев, пейзажи, рисовал шаржи. Этот альбом в холщовом переплете до сих пор хранится в нашей семье.

После революции штабс-капитан Г.П.Кадин единодушно избирается командиром красногвардейского 25-го авиаотряда. В годы гражданской войны он командовал Тверской авиагруппой Красной армии и Воздушным Флотом Юго-Западного фронта. Последний армейская должность Георгия Кадина — старший инспектор и одновременно начальник оперативного отряда штаба ВФ Советской России. В ноябре 1921 г. его как инженера-архитектора перевели в Главное управление авиационной промышленности.

Георгий Петрович Кадин был в числе создателей отечественного авиапрома. В 1925 г. он участвовал в инженерно-строительном обеспечении трассы исторического перелета группы советских самолетов по маршруту Москва-Пекин. Этот великий момент в жизни отечественной авиации запечатлен художником на полотне.


Рис. 9. Г.П.Кадин. Героическая гибель капитана Нестерова. 1928. Х., м.

Белоснежный корпус высокого облака. Его форма торжественна, как крыло Победы. На его радостно-белом фоне плывут шесть самолетов. Треугольная форма облака подчер-

кивает стремительность полета аэропланов. Одни из них парят в голубизне, другие — идут низко над цепью Тибета.... Это «Великий перелет», написанный в 1926 г. в ознаменование перелета шести советских самолетов по маршруту Москва-Пекин.



Рис. 10. Г.П.Кадин. Оптина пустынь. 1920-е гг. Х., м.

Не говоря о документальности — на полотне все типы самолетов, участвовавших в перелете, картина поражает чувством ликующий радости и торжества человека, преодолевающего голубой простор воздушного океана. Это была любимая картина Г.П.Кадина. С ней у него было связано многое, ибо он принимал самое непосредственное участие в подготовке и организации этого исторического перелета. Может быть, он вспоминал, глядя на нее, свои ощущения в полете, когда поднимался за облака над ревущими огнем артиллерийскими позициями в империалистическую войну. Его картины — не просто живописные полотна. Это судьба человеческая. Судьба самого художника.

Но вернемся в 1920-е гг., когда Георгию Петровичу удалось реализовать свою давнюю мечту о занятиях живописью и архитектурой. В 1922 г. он вступил в Ассоциацию Художников Революционной России (АХРР): «Будучи по основной профессии художником, я в течение долголетней работы в Воздушном Флоте приобрёл громадный материал для отражения в искусстве боевой работы, быта и производства Воздушного Флота» (Г.П. Кадин. Письмо в редколлегию Авиахима в июле 1925г. Домашний архив).

В 1925 г. по заказу Авиахима Георгий Петрович выполняет серию открыток на авиационную тему. Одна из них сохранилось в семье — «Геройская гибель капитана Нестерова». Еще на фронте он взял себе псевдоним Г.Георгиев (тогда офицеру неудобно было подписываться в подобных случаях своим именем).

Много работ он выполнял для Авиахима. Среди них — плакаты и агитшаржи. В то время его шарж «Митинг саранчи» был очень злободневен, в связи с широкой борьбой советской авиации по уничтожению саранчи в двадцатых годах. Шарж публиковался в журналах и выставлялся на выставках.

Первые его картины, отмеченные вниманием на выставках и одобрением со стороны художников, определили два направления в его дальнейшем творчестве: авиационный пейзаж и военно-революционный жанр. «Самолет Илья Муромец на Врангелевском фронте», «Ввысь первый советский разведчик Р-1», «Планер Москвич — победитель всесоюзных планерных состязаний в 1924-м г.», «Великий перелет», «Ночь над облаками», «Бой над Кронштадтом» — вот перечень его наиболее крупных холстов в жанре авиационного пейзажа, нового тогда в русской живописи.

С особенной любовью относился Г.П.Кадин к живописи неба. Он считал, что в небе — секрет эмоционального звучания колорита пейзажа. Он вообще больше всего любил писать пейзаж. Подмосковные и Волжские этюды, пейзажи, написанные им под Козельском в Оптиной пустыни, где он отдыхал с семьей дважды, — все они, несмотря на малые размеры, передают глубину пространства, благодаря верному чувству перспективы, и полны поэтической взволнованности.

Обобщенность колорита придает им впечатление единства и монументальности: даже самые маленькие из них поражают своей завершенностью без мелочей и верностью природе. Кто-то из друзей, шутя, сказал ему: «Ты, у нас, как сокол — ты видел небо!» [4]. И небо, и пейзаж у него создают настроение. В заоблачных высотах оно то сверкает солнцем и радостью, то влечет к тайнам мироздания, открывая просторы ночного неба. В картине «Гибель летчика Черухина» на фоне вечерней зари догорает погребальный костер разбившегося самолета. Столб дыма, как памятник, стоит вертикально в прозрачном воздухе.



Рис. 11. Г.П.Кадин. Два ураганных артиллерийских огня. Брусиловский прорыв, 1916 г. 1924. Х., м.



Рис. 12. Г.П.Кадин. Бой над Кронштадтом. 1924. Х., м.


КРАСНЫЙ ВОЗДУШНЫЙ ФЛОТ 97

Правление фабрично-заводскими предприятиями Военного Воздушного Флота („ПРОМВОЗДУХ").

ВСЕХ СТРАН

РЕМВОЗДУХЗАВОДУ № 1

НОЯБРЬ 1999



Рис. 13. «Красный Воздушный Флот» Юбилейный сборник 1918–1923 гг. Правление фабрично-заводскими предприятиями Военного Воздушного Флота («ПРОМВОЗДУХ»). С.97. (Подлинный экземпляр из домашнего архива)

Рис. 14. Г.П.Кадин у картины после выставки в Праге. 1928

Воодушевленный успехам своих картин, он наметил большой план живописных работ, среди которых были и такие, как «Первая конная и аэроплан Илья Муромец при штурме Перекопа», «Первая конная на параде на Красной площади», хотел он также запечатлеть и образ многострадального польского крестьянина на фоне боя империалистической войны. Многие замыслы остались лишь в эскизах. Его живописные и графические работы экспонировались в Москве, Вене, Праге.

Кадин — член Всероссийской ассоциации инженеров. В 1926-м году он увлечённо работает с известным архитектором А. Ладовским, а в 1927-м — участвует в архитектурном конкурсе на проект здания клуба НКПС — совместно с архитекторами Д. В. Разовым и Я.Ф. Поповым. Проект по решению жюри конкурса был приобретен НКПС. (Народный Комиссариат Путей Сообщения)

Работая в ВСНХ, Георгий Петрович руководил огромным объемом строительства авиазаводов, испытательных корпусов, объектов

жилья и соцкультбыта для авиапоселков. В своих воспоминаниях генерал-майор авиации А.А.Красовский говорил о Кадине как о выдающемся специалисте (Из беседы Кадиной И.Г. с маршалом Красовским С.А. при встрече на даче в Монино 02.02.1977 г. Домашний архив)

Как художник, он рвался к творческой работе и готов был расстаться со службой. Но, как гражданин и крупный специалист, он не мог сделать этого и оставался на своем «боевом посту» до последнего дня жизни.

Последняя его работа, завершенная за две недели до безвременной смерти, была проектом общежития Московского авиационного института.

Увлекался Георгий Петрович и литературой. В ассоциации красноармейских писателей он познакомился с С.Щипачевым, В.Вересаевым, Н.Асеевым. Очень любил поэзию В.Маяковского и не пропускал ни одного его выступления. Со временем сам начал писать статьи в газеты журналы. Им написаны две пьесы о Первой мировой войне — «Гром великий» и «Заговорщики».

«Десять лет мирной жизни в судьбе Георгия Петровича были заполнены до предела разносторонними творческими делами, постоянной заботой о семье. Помогал он своим родным в Аксауре и товарищам по работе. Казалось, какой-то вечный двигатель работает в этом с виду спокойном человеке», — вспоминала его дочь Ираида Кадина [4].

Умер он 28 апреля 1931 г. от тяжелой непродолжительной болезни, прожив всего 46 лет.

Список литературы:

1. Каталог выставки этюдов, эскизов, рисунок и графики из жизни и быта рабоче-крестьянской Красной армии. — Москва, 1922.

2. *Жернакова Н.Ю.* Свет памяти. Кадины и Жернаковы // Московский журнал. — 2006. — № 11.

3. Биобиблиографический словарь. Художники Народов России. — Москва, «Искусство», 1983. Т.4. Кн. 1.

4. Семейный архив И.Г.Кадиной и Н.Ю.Жернаковой.

Н.Н. ГАНЦЕВА
Кандидат философских наук, доцент кафедры «Художественная реставрация мебели» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: gantsevan@yandex.ru

А.А. КИРИНЮК
Доктор исторических наук, профессор МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: kirinuk@yandex.com

N.N. GANTSEVA
Candidate of philosophy, assistant professor of the department of «Artistic furniture restoration» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: gantsevan@yandex.ru

A.A. KIRINUIK
Doctor of History, professor of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: kirinuk@yandex.com

ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОИЗВОДСТВА МЕБЕЛИ ВО ФРАНЦИИ XVII–XVIII ВВ. УЧЕНИК И МАСТЕР

ORGANIZATION OF FURNITURE PRODUCTION IN FRANCE XVII–XVIII CENTURIES. APPRENTICE AND MASTER

В данной статье рассмотрены вопросы организации мебельного производства во Франции на основании анализа «Книги профессий» Этьена Буало («Les Etablissement des métiers de Paris» («Свод рабочих профессий Парижа», 1268 г.)

This article examines the organization of furniture production in France based on the analysis of the «Book of Professions» by Etienne Boileau («Les Etablissement des métiers de Paris» («The Code of Workers' Professions in Paris», 1268).

Ключевые слова: мебельное искусство Франции.
Keywords: French furniture art.

Мебельное искусство Франции XVII–XVIII вв. представляет собой неоспоримый феномен западноевропейского и мирового декоративно-прикладного искусства. Анализ причин и истоков этого феномена является предметом исследования, заслуживающим особого внимания. Вместе с тем, следует отметить еще один немаловажный, а, может быть, и особо значительный фактор в организации мебельного производства во Франции выше обозначенного периода, как «мастер и ученик», нашедший законодательное выражение в «Книге профессий» Этьена Буало («Les Etablissement des métiers de Paris» («Свод рабочих профессий Парижа», 1268 г.) Самой важной является статья II этого трактата, трактующая условия прохождения периода ученичества как первого этапа на звание кандидата в мастера. В ней, частности, отмечается, что каждый мастер имел право держать не более одного стороннего ученика; сообщество оправдывало это тем, что утверждает это во блага ученика, потому что, когда он один, мастер может лучше заниматься его образованием. Такое объяснение находится в противоречии с тем фактом, когда мастер имел, например, возможность держать одного или несколько «частных» учеников, из числа его детей, племянников, братьев и детей его жены, рожденных в законном браке. Возникал вопрос: как может мастер сколько-нибудь серьезно заниматься всей этой толпой учеников, если лишь один «сторонний» занимает все его время? В итоге сообщество часто упрекали в том, что его целью было ограничить число претендентов на звание кандидата в мастера, оставляя возможность получить это звание для сыновей мастера, которые должны унаследовать дело своего отца, обеспечивая преемственность мастерской.

В XIII веке и до конца XIV века контракт на ученичество, который оговаривал «время и цену услуги», составлялся в присутствии одного или двух присяжных и нескольких уважаемых мастеров. По такому контракту родители и опекуны кандидата обязались принудить своего сына к послушанию своему учителю. Позднее контракт стали составлять нотариусы и регистрировать его в Парламенте. В контракте было оговорено, что мастер должен дать ученику теоретическое образование и необходимую практику, нужные для того, чтобы дать возможность получить звание мастера. Родители должны были уплатить мастеру «цену ученичества», которая покрывала расходы по обучению. Ученик (подмастерье), квартирующий и питающийся в семье мастера, становился членом семьи, а мастер обязался обращаться с ним как с собственными

детьми. «Книга профессий» говорит нам о том, что он должен обращаться с ним «с уважением, как с сыном, одевать и обувать, поить и кормить его» [2, с. 13. Пер. авт.]. Ученик, следовательно, был не слугой, но «сыном» в доме, в котором все было для него — помещение, одежда, питание.

В большей части профессий, если родители не могли платить нужную цену, время ученичества длилось до двух лет. В нарушение этого принципа правила разрешали, например, ученикам платить по шесть денье в день в течение первого года ученичества вместо разового внесения всей суммы при поступлении. Статья II упоминает о такой возможности оплаты.

Чтобы получить право держать ученика, мастер должен был быть признан способным и платежеспособным присяжными поверенными по данной специальности; эта мудрая предосторожность давала возможность ученику такого мастера, который не мог более учить его премудростям профессии, расстаться с ним по финансовым соображениям. Кроме того, присяжные должны были осмотреть и проверить мастерскую, которую занимал мастер, на предмет постоянного присутствия в ней хотя бы одного рабочего или служащего, чтобы ученик не оказывался в ней один, когда мастеру приходится отсутствовать.

Когда срок ученичества подходил к концу, ученик и его мастер должны были предстать перед собранием присяжных и уважаемых экспертов, с тем чтобы под присягой объявить об окончании срока ученичества. Это означает, что ученик становится «служащим», то есть наемным рабочим. Позднее служащие принимают наименование «компаньона».

Служащие составляли самую важную категорию рабочих в мастерских, и их число не ограничивалось. Каждый служащий, перед тем как начать работать на мастера, должен был принести клятву перед присяжными данного сообщества. Он должен был поклясться:

1. Извещать наблюдающих за данной профессией (охранителей) о нарушениях, свидетелем которых он был, и об именах виновных, которые их допустили.

2. Работать в рамках профессиональных правил.

Служащие начинали работать по найму во время и за зарплату, установленную общим соглашением; тех, кто отличался плохим поведением, просили «покинуть город». И, напротив, те, кто был старателен, трудолюбив и экономен, могли устраивать мастерскую за свой счет и брать ученика. Если служащий женился на вдове мастера, он сохранял мастерскую покойного.

Одним из ярких примеров законодательных актов «Книги профессий» Этьена Буало является судьба известных мастеров Ж.-Ф.Обена (Эбена) и Ж.-А.Ризенера.

В 1754 году Жан-Франсуа Обен (Эбен) получил, благодаря рекомендации М-м Помпадур, звание краснодеревщика Короля. Он получил собственную мастерскую в мануфактуре Гобелен, затем, в 1756 году, — в Арсенале. В 1754–1755 годах (после получения звания мастера краснодеревщика Короля) производство мебели в его мастерской резко возросло, так как работы Эбена стали пользоваться широким спросом. В Арсенале его мастерская расширилась, и увеличилось количество работавших там мастеров. В основном, все мебельные предметы, имеющие клеймо или атрибутируемые как созданные Жаном-Франсуа Эбеном, относятся к периоду 1754–1762 гг. (так как он умер в январе 1763 года).

Жан-Франсуа Эбен умер в результате непродолжительной болезни (в декабре 1762 года он еще заключал деловые контракты). Ему был всего 41 год; он угас на вершине своей карьеры, во главе процветающей мастерской. В момент своей смерти он работал над своим наиболее важным заказом, бюро Короля. После его смерти многие вещи, находящиеся в мастерской, были незавершенными. Вступив в права наследства, его супруга унаследовала большие долги. Чтобы сохранить мастерскую, все мебельное производство и магазин, вдова должна была рассчитывать, прежде всего, на старых служащих своего мужа и среди них — на Жана-Анри Ризенера, который впоследствии стал ее вторым мужем. В январе 1768 года он получил звание мастера и мастерскую в Арсенале, но до этого на все мебельные предметы ставилось клеймо J.F.OEBEN (Ж.Ф.Эбен), прежде всего потому, что покупатели хотели приобрести творения «Эбена», но не «Ризенера», который тогда еще не был так популярен, как его учитель.

Служащий мог стать мастером, однако условия доступа к этому званию были, как мы увидим далее, поистине драконовскими, вздорно придирчивыми и пристрастными. Кандидат на звание мастера должен был представить самые высокие гарантии своей честности, порядочности и хорошего поведения. Предполагалось, что он должен с легкостью гарантировать длительное существование своего заведения — во времена Этьена Буало говорили, что он должен «сидеть смирно», удостоверить, что он располагает достаточным капиталом для надежной работы своей мастерской, и кандидат, согласный с этим, должен был в присутствии множества членов сообщества принести присягу соблюдать все без исключения пра-

вила и установления данной профессии. Новоявленный мастер получал абсолютную власть над своими учениками и служащими; они же, в свою очередь, могли жаловаться на своего хозяина и патрона, если замечали какие-либо нарушения правил и установлений. Такой надзор со стороны рабочих не имел ничего общего с доносами или оговором, но означал, что правила должны соблюдаться как мастером, так и его рабочими.

Мастер был хозяином своего производства. По его кончине вдова или его потомки наследовали профессию и производство, при условии, если они удовлетворяли упомянутым выше правилам и установлениям. Что касается графика работы, статья I оговаривала, что ночная работа запрещена, за исключением службы или поручений короля, королевы, принцев крови и епископа Парижа; по субботам и в канун праздников работа должна была быть прекращена по звону колокола «монашка», то есть с трех часов пополудни. Также было запрещено работать по воскресеньям и в праздничные дни, весьма многочисленные в те времена.

Время начала работы определялось восходом солнца; окончание рабочего дня соответствовало наступлению ночи, «когда зажигают свечи».

Важными членами сообщества (корпорации мебельщиков) были присяжные. Важно отметить, кто были этими присяжными и какова была их роль. Слово «присяжный» (jure) происходит от того, что командиры профессионального сообщества «клялись (jurer) именем короля охранять свою профессию» [2, с. 14. Пер. авт.]. От этого слова происходит наименование jurande (старейшина или дуайен) для того, чтобы обозначить такое сообщество, которое располагало присяжными. В «Книге профессий» Этьена Буало присяжные фигурируют под именем «уважаемых, безукоризненно честных людей» [2, с. 14 пер. авт.]; позднее они получат наименование синдиков или контролеров. Члены жюри или совета присяжных избирались собранием мастеров. Право их назначения впоследствии перешло к судье или «прево» Парижа, который вел учет имен избранных.

Их функция состояла, главным образом, в исполнении правил и установлений по той или иной профессии. Жак Савари де Брюлон (1657–1716), генеральный инспектор мануфактур и таможни, в своем «Универсальном коммерческом словаре» так резюмирует обязанности присяжных: «Они определяют совокупность всех сообществ, возглавляют их, собирают голоса, проводят обсуждения, принимают учеников, а также представляют их ученические работы, когда те хотели получить звание мастера, посещают магазины и лавки, отбирают плохо сделанные работы там, где обнаруживали их; несут ответственность за отказ в правосудии, за соблюдение правил и установлений; одним словом, отвечают за все дела сообщества» [2, с. 14. Пер. авт.].

Срок действия их мандата составлял один год, но их состав обновлялся наполовину, с тем чтобы остальные могли вводить новичков в курс дела. Число присяжных в среде парижских столяров и плотников было на шесть персон больше обычного: они должны были четыре раза в год посещать каждую мастерскую, входящую в сообщество.

Изложенные выше правила были введены в действие во второй половине XIII-го столетия, после того, как Этьен Буало опубликовал свою «Книгу профессий»; впоследствии и вплоть до конца «Прежнего Режима» правила и статус ремесленников, работавших по дереву, подверглись пересмотру и изменениям, чтобы приспособить их к эволюции и прогрессу в развитии этой профессии.

Перед тем, как рассмотреть, какова была жизнь тех или иных сообществ за шесть веков их существования, необходимо дать некоторые разъяснения для лучшего понимания той среды, в которой происходило развитие самой этой профессии и уточнить смысл некоторых терминов, использовавшихся в этих документах.

Следует знать, что во Франции существовало три категории профессий.

— «Свободные» профессии, подлежащие управлению только со стороны полиции.

— «Регулируемые» профессии, которые зависели только от муниципалитетов.

— «Присяжные» профессии, которые имели свои собственные порядки и установления, свой статус, выработанный мастерами сообщества и согласованный с королевскими властями; а в Париже — с коммерческими судьями. В городе, где осуществлялась их деятельность, они имели официальную монополию и создавали единственные сообщества, разрешенные официальным путем.

В любом случае, не следует полагать, что все профессии относятся к «присяжным».

В большинстве провинций (Бургонь, Шампань, Пуату) и в таких важнейших городах, как Лион и Бордо, присяжные профессии были учреждены довольно поздно и с изрядной долей оговорок. Кольбер желал поправить это организационное неравноправие профессий. Упоминавшийся

выше рескрипт 1673 года предписывал, чтобы все профессии, без каких-либо исключений, во всем королевстве, были организованы по типу «присяжных». Речь шла всего лишь о возвращении к целям, провозглашенным в 1581 и 1597 годах. Само собой разумеется, что ни один из этих эдиктов не был исполнен буквально, во всяком случае, в тех провинциях, в которых контроль за их применением был гораздо более трудным, чем в Париже.

Второе объяснение относится к словам «занятие» и «сообщество», которые мы использовали до настоящего времени для того, чтобы обозначить группы рабочих, практикующих одно и то же занятие. Слово «корпорация», которое имеет то же самое значение, станет применяться позднее, как это объясняет «Исторический словарь французского языка» (Лё Робер): «Лишь в XVIII-ом веке стали использовать этот термин в отношении французов, и зачастую в самом общем смысле — "корпорация с юридическим статусом", однако уже в приложении его к профессиям; он был неизвестен в XVII-ом веке и не являлся современным для системы корпораций, ликвидированных в ходе революции; тогда пользовались терминами "профессиональный союз, профессия, объединение под присягой и сообщество"» [2, с. 15. Пер.авт.].

Невзирая на это утверждение, мы используем термин «корпорация» вместо «сообщества» и «профессия»; этот первый термин используется в большинстве изданий. Что же касается слова «занятие», то он имеет современный смысл — «профессия».

Третье пояснение касается слова «служащий». В XIII и XIV веках термин «служащий» использовался для обозначения рабочего, который завершил свое ученичество. В XV столетии в текстах слова «служащий» и «компаньон» применялись без различения, чтобы обозначить рабочих, которые составляли промежуточный класс между учениками (подмастерьями) и мастерами. Начиная с XVI-го века встречается только слово «компаньон», а термин «служащий» исчезает из повседневного языка.

Список литературы:

1. *Ганцева Н.Н.* Организация производства художественной мебели во Франции «Свод ремесел Парижа» (1268 г.) // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2017. — № 1.

2. *Bouzin C.* Meuble et artisanat (XIII–XVIII siecle). — Paris, 2003.

3. *Champeaux A.* Le Meuble. — Paris, 1885.

4. *Deflassieux F.* Guide des Meubles et des Styles. — Paris, 2005.

М.В. ГОРЕЛОВ

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры рисунка МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: MG-1968@yandex.ru

M.V. GORELOV

Candidate of Art History, department of drawing of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: MG-1968@yandex.ru

ПОИСКИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ И КОНСТРУКТИВНОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ В МЕБЕЛЬНОЙ ИНДУСТРИИ ФИРМЫ «ТОНЕТ» И ЕЕ ТВОРЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ

THE SEARCH FOR ARTISTIC AND CONSTRUCTIVE EXPRESSION IN THE FURNITURE INDUSTRY OF THE COMPANY «TONET» AND ITS CREATIVE HERITAGE

В данной статье рассматривается история создания мебельной продукции фирмы «Тонет», ее стилистические и конструктивные черты, ставшие всемирно узнаваемым брендом под названием «венский стул». Определяется наиважнейший фактор технологического процесса в совокупности с поисками простой, но, в то же время, выразительной художественно-пластической формы вещи при создании образцов продукции для широкого массового производства. В приведенном материале указывается, что сам процесс производства промышленных товаров в большом количественном масштабе, основоположником которого был М.Тонет, немыслим без синтеза авангардного проектного мышления, неустанного поиска новых технологий и выразительности художественной формы. В статье показана трансформация проектных идей Тонета на примерах наиболее известных дизайнеров мебельной индустрии.

This article discusses the history of the creation of furniture products of the company «Tonet», its stylistic and design features, which have become a world-famous brand called «Viennese chair». The most important factor of the technological process is determined in conjunc-

tion with the search for a simple, but at the same time expressive artistic and plastic form of a thing when creating product samples for wide mass production. In the given material it is indicated that the process of production of industrial goods on a large quantitative scale, the founder of which was m. Sinking, unthinkable without the synthesis of avant-garde project thinking, relentless search for new technologies and expressiveness of art form. The article shows the transformation of Tonet ideas. That is not present but on the examples of the most famous designers of the furniture industry.

Ключевые слова: дизайн мебели, «венский стул», кресло-качалка, технология изготовления, промышленное производство.
Keywords: furniture design, «Viennese chair», rocking chair, manufacturing technology, industrial production.

До сих пор не создано ничего столь элегантного по форме, столь качественного по разработке и столь целесообразного по конструкции, как венский стул [7].

Ле Корбюзье

Дизайн многогранен. И если произведения дизайна входят в жизнь, то с момента своего появления на авансцене мирового технологического процесса, они сразу же производят фурор у публики, принимающей их с достоинством, почтением и неимоверным стремлением к обладанию таким совершенством формы и функций, которые создают революцию в той или иной сфере человеческого бытия. Со временем общество привыкает к этим новшествам, они, эти «авангарды» художественно-конструкторской мысли, становятся повседневными служителями в деятельности человека, до такой степени, что порой перестают быть замеченными, они как бы органично «вливаются» в его жизнедеятельность, не переставая периодически удивлять своей функциональностью и эстетикой.

Всем известны так называемые «венские» стулья. Они настолько распространены, что стали обыденностью, и настолько лаконичны, что органично смотрятся в любом пространстве. Удивительным оказывается факт, что венский стул — выдающийся шедевр индустриального дизайна.

Двести лет назад гениальный столяр Тонет внес в мебельное производство поистине эпохальный по своему значению вклад: он спроектировал гнутую мебель, разработал технологию ее изготовления и первым освоил массовое производство недорогих, но очень качественных предметов домашнего интерьера. Гнутая мебель, с ее здоровой, рациональной основой и относительно сильным «иммунитетом» против капризной моды и формализма, остается одним из важных факторов развития современного мебельного искусства.



Рис. 1. Фото одного из «Виндзоровских» стульев — прообраза венских стульев

Идея создания стульев из гнутой древесины к началу XIX века была не новой. Еще в XVII веке в Англии как основоположнице европейского, да мирового мануфактурного производства, проводились эксперименты по созданию подобных образцов. Неподалеку от Виндзора — резиденции британских монархов, местные мастера-колесники начали массово гнуть дерево для изготовления стульев. Делали стулья из подручных материалов — спиц для колес и седельных заготовок, сделанных из вяза. В Виндзоре долгое время действовала ярмарка, на которую ремесленники из окрестных графств свозили свою продукцию — именно здесь дилерами формировались партии для поставки в Лондон. Первый достоверно известный контракт на поставку «виндзоров» датируется 1724 годом [2, с.174]. На протяжении всего XVIII века Виндзор оставался основным поставщиком этого типа — именно поэтому кресла и стулья такого типа именуются до сих пор Windsor Chair (рис. 1). Виндзорский стул в большой степени явился прообразом знаменитой тонетовской мебели, что подтверждается сходством внешнего облика виндзорского стула и некоторых изделий Тонета.

Михаэль Тонет (1796–1871), освоив столярное мастерство, в 1819 году приступил к самостоятельной проектной работе. Первые опыты по гнутью толстой фанеры, сначала для соединительных планок спинок стульев и кресел, он выполнил в 1830 году. В эти годы мастер начал проводить первые эксперименты — производство мебели для сидения из клеёной слоистой фанеры взамен привычных столярных изделий из массива дерева. Целиком выгибать древесину тогда еще не получалось, и прошло 10 лет, прежде чем на основе многочисленных экспериментов в 1841 году Тонет запатентовал свое изобретение. На выставке его мебели в Коблен-

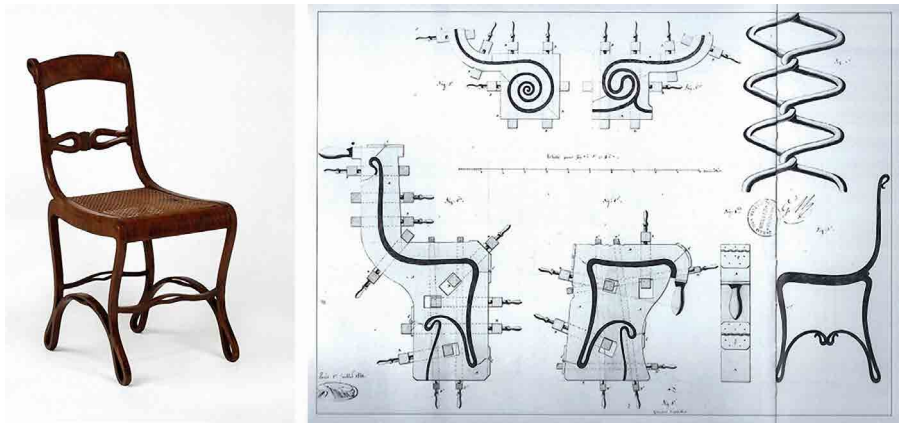


Рис. 2. Фото стула Тонета и чертеж с технологией его изготовления, 1836 г.

це мастер был представлен князю Меттерниху, который предложил ему переехать в Вену (Тонет родился в Германии — прим.). Именно в Вене он основал фирму по производству мебели. Деятельность проектировщика, направленная на совершенствование техники гнутья, по-настоящему развернулась, когда была найдена подходящая по своей технологичности порода дерева. Этой породой оказался прочный, но в то же время очень пластичный бук. Его обрабатывали горячим паром, с целью придания большей пластики и возможности корректировать форму. Эта операция была ключевой в разработанной Тонетом технологии. Тонет использовал для гнутья листы фанеры, которые он разрезал на полосы одного размера параллельно направлению волокна. Затем он варил их в клею и складывал связками в шаблоны для гнутья. Для того чтобы обеспечить по возможности более быстрое и экономное производство, он сконструировал шаблоны для широких связок полос, которые после гнутья разрезались в продольном направлении, тем самым обеспечивался процесс одновременного гнутья нескольких одинаковых сегментов [3, с. 51–52]. Это положило начало серийному производству в ограниченных масштабах. Однако подобная технология позволяла гнутье лишь в одной плоскости. Такие полосы из фанеры Михаэль Тонет использовал для своих первых «Стульев с боковым обрамлением». Несколькими годами спустя Тонету удалось наладить более быстрое, рациональное, с точки зрения расхода материала, и тем самым более дешевое изготовление стульев, кресел и канапе (рис. 2).

Параллельно своей экспериментальной работе, автор проектировал мебельное убранство интерьеров апартаментов дворца Лихтенштейна. Именно для обустройства уюта комнат и залов его территории художник выполнил партию частично гнутых стульев, тогда еще в стиле неорококо. Первые целиком выполненные гнутьём стулья, собранные из четырехугольных или круглых в сечении брусков, он изготовил в 1850 году для одного венского кафе. Эти стулья находились там в эксплуатации до 1876 года. В тот же год будапештская гостиница «England Qween» закупила у фирмы Тонета 400 стульев [1, с. 85]. Уже летом 1850 года Тонет начал готовиться к Первой Всемирной выставке. Он представил на выставку 6 моделей стульев, 2 кресла, 1 канапе, 2 стола, 1 столик для шитья, а также 2 столика для чтения и 2 этажерки. Это были экземпляры дорогой роскошной мебели из палисандрового дерева с латунной отделкой. Выставленные экспонаты нашли большое признание как со стороны публики, так и со стороны критиков. На Всемирной художественно-промышленной выставке в Лондоне (1851) продукция Тонета была отмечена большой бронзовой медалью. Экземпляры стульев, продемонстрированные на ней, отличались довольно сложным, замысловатым рисунком [1, с. 92]. Спинки кресел напоминали диковинный орнамент, повторить который в промышленном, массовом производстве было бы затруднительно. И это являлось насущной проблемой для художника, поскольку массовое производство предполагало не только технологичность процесса производства, но и простоту изготовления вещи. Заказ из четырех сотен единиц продукции для одной гостиницы — уже не мало, поскольку потребовал расширения цеховой территории. А если говорить о более глобальном масштабе производства, о котором, несомненно, мечтал автор, то надо было проводить серьезную маркетинговую политику и искать новую художественную форму.

Последующие годы Мастер посвятил дальнейшему усовершенствованию и упрощению мебели. В 1859 году появляется самый известный из стульев Тонета — Model № 14, состоящий из шести стандартных элементов, скручиваемых металлическими винтами [3, с. 180]. Стулья поставлялись дилерам в разобранном виде по 36 штук в ящике и собирались на месте. Это значительно сократило издержки на хранение и транспортировку. Мебель Тонета была не только самой легкой и дешевой

на мировом рынке, но еще и самой прочной: тонетовский стул оставался невредимым и после падения с Эйфелевой башни. Свои изделия он демонстрировал на всех крупных промышленных выставках. На Парижской выставке 1885 года, уже после кончины художника (дело продолжили сыновья Тонета), его стулья уже экспонируются как товары массового промышленного производства. Заказы на мебель поступают из Франции, Южной Америки. Дешевые, изготовленные из цельногнутых элементов, стулья быстро завоевывают европейский рынок. Некоторые из сложившихся в это время простых, пригодных для массового производства форм стульев предвосхитили начинания, предпринятые в этом направлении мебельной промышленностью XX века. Стоимость одного стула была равна трем австрийским форинтам, а количество реализованных изделий достигло 40 миллионов штук [4, с. 117]. Большим спросом пользовалось и другое изделие, производство которого было налажено в 1860 году, — кресло-качалка (рис. 3). Ежегодный выпуск этого сегмента продукции достигал в те годы ста тысяч единиц [4, с. 119]. В 1862 году в Лондоне был открыт дополнительно к венскому торговому филиалу первый торговый филиал за границей. Вскоре после него появились такие филиалы в Париже, Берлине, Гамбурге, Роттердаме и Брно. Всемирная выставка в Париже (1867) принесла «Братьям Тонет» (так теперь называлась фирма) большой успех. «Братья Тонет» представили на ней дорогую роскошную мебель и бытовую мебель из клееной древесины. На этот раз их модели завоевали серебряную медаль. Сам Мастер, вплоть до своих последних дней, занимался продвижением продукции на рынок, выступая в роли маркетолога. Его мебель изготавливалась по массовым заказам для общественных помещений, таких как кафе, рестораны, залы ожидания или конторы. Но недорогая мебель из гнутой древесины составляла самый большой объем сбыта. В 1878 году на Всемирной выставке в Париже мебель «Thonet» получила золотую медаль, а Август Тонет, сын Михаэля Тонета, стоящий в то время во главе фирмы, получил награду от австрийского императорского двора, стал рыцарем ордена Франца Иосифа. Фирма поставляла мебель не только дому Габсбургов, во дворцы многих знаменитых родов Европы, но и в Россию, к Царскому Двору [3, с. 215].

Во второй половине XIX века в условиях полного засилья эклектики мебель Тонета была своего рода маяком, указывающим дорогу в будущее. Красноречивым показателем огромных темпов развития служат следующие данные: в 1896 году мебель производится уже на 60 фабриках,



Рис. 3. Фото кресла-качалки. Серийный образец 1860-х гг.



Рис. 4. Фото одного из серийных стульев Братьев Тонет, 1880-е гг..

принадлежащих 52 предприятиям; древесина поставляется с лесных угодий, где специально выращивают бук, суммарная площадь их составляет 150 000 га. Ежегодно в различные в различные страны мира вывозится до 100 000 центнеров гнутой мебели [5, с. 198]. На рубеже XIX–XX вв. уже все общественные места, места отдыха не мыслились без должного атрибута. Венскими стульями пестрели всевозможные интерьеры — кабаре и кинозалы, кафе и театры. Затем — залы Государственной Думы, конторы и учреждения, учебные заведения и даже вагоны-рестораны. В 1889 г. фирма «Братья Тонет» становится поставщиком Двора Его Императорского Величества, и гнутая мебель появляется в загородных резиденциях, на верандах и балконах летних дворцов [3, с. 263]. В дворянских усадьбах, в дворцовых залах она соседствовала с дорогими старинными изделиями и украшениями. Без венской мебели уже не могли обойтись в богатых домах, когда надо было принять большое количество гостей на домашних концертах и вечерах, столь популярных на рубеже XIX–XX вв. Многочисленные стулья, кресла-качалки и прочие гнутые изделия вписались и в купеческие интерьеры, и в жилища аристократов, и в скромные квартирки простых горожан, оказались очень кстати на дачных верандах и в садах имений. Венский стул, запечатленный на страницах книг, на множестве картин и фотографий, был молчаливым спутником и свидетелем человеческой жизни (рис. 4).

В начале XX века, вследствие поисков нового стиля, вследствие излишней упрощенности, порой доведенной до абсурда, формы массовой мебели Тонета попросту не замечаются. Чуть позже, в 1920-е гг., многие архитекторы охотно включают в обстановку возводимых ими домов облегченные, свободные от декора, стулья Тонета. Однако рядом с появляющимися в это время современными формами большинство типов мебели фирмы кажутся уже устарелыми. Новым представлениям об удобной мебели отвечали иные формы гнутой мебели. Приход нового стиля, который создавали молодые и харизматичные художники, компания Тонет все же упустила. Ее основной конкурент Jacob & Josef Kohn перехватил лидерство, начав сотрудничество с именитыми архитекторами венского Сецессиона, и превратил гнутую мебель из анонимного массового продукта в модный дизайнерский тренд [2, с. 170]. Фирма «Тонет», пытаясь поправить положение, объявила международный конкурс на более совершенные формы гнутой мебели для сидения. Конкурс спонсировался крупными промышленными предпринимателями, но, тем не менее, он не дал положительных результатов. Впрочем, от проектов, зародившихся «на стороне», вне тесной связи с производством, многого ожидать не приходилось. И все же ведущим европейским проектировщикам удалось разработать несколько новых моделей.

Так, достаточно эстетический, с точки зрения художественной формы, стул представил немецкий дизайнер по мебели Фердинанд Крамер. Несколько удачных и новых типов стульев и кресел разработал А.Г.Шнек. Отталкиваясь от форм Тонета, он пошел по пути упрощения рисунка и выпрямления линий, проявляя при этом большой художественный такт и, главное, не вступая в противоречие с характером изогнутости. Шнек явился автором немецкой разновидности «виндзорского кресла». Наконец, знаменитое кресло-качалка, уже порядком устаревшее, также было заменено современной, лаконичной по рисунку моделью [5, с. 220].

В период 1930-х гг. производством гнутой мебели занимались и другие производители и предприятия, благо технология была уже отработана и не представляла сложностей. В Вальдсхуте (Южная Бавария) фабрика А.Штолля, специализировавшаяся на производстве стульев, освоила выпуск изготовленного из гнутых элементов элегантного, нового по линиям, офисного стула, прототипами для которого послужили «виндзорское кресло» и американский вращающийся офисный стул. Частично

гнутым был новый вариант складного стула. Еще в 1928 г. П.Бюкинг (БАУХАУЗ) сконструировал стул с гнутыми и упругими сиденьем и спинкой. Кресло Э.Дикмана, с прихотливо изогнутыми деревянными брусками прямоугольного сечения, выполнявшими функцию опорных конструкций, было, в известной мере, шагом назад, проявлением формалистического увлечения сложной игрой линий [5, с. 221]. Совершенно иной конструктивный принцип положен в основу предметов мебели для сидения, сконструированных финским архитектором и дизайнером Алваром Аалто (рис. 5). За художественный образ он взял первые стулья Тонета, вернее, даже саму технологию, его первые эксперименты: деревянные элементы конструкции формируются путем склеивания нескольких полос или листов фанеры, затем, в процессе гнутья, им придают желаемую форму. Рама, полученная таким способом, становится упругой, подобной металлу, так же, как и прикрепленное к ней изогнутой фанерное сиденье [5, с. 222].



Рис. 5. Фото одного из серийных кресел А.Аалто, 1970-е гг.

Помимо упомянутых, в различное время предпринималось и немало других, подчас кажущихся фантастичными, попыток найти оригинальное решение сложной и интересной задачи, выдвигавшейся перед проектировщиками техникой гнутой мебели. Наряду с адекватным, реалистическим подходом к проблеме, было и много ирреальных, максималистских решений. К таковым можно отнести, например, формы, изготовленные штампом из листов фанеры или искусственного материала.

В 1953 году фирма была переименована в «TON» («Továrna na Ohýbaný Nábytek» — фабрика гнутой мебели). Это название фирма носит до сих пор, но изменилась организация. С 1994 года это акционерное общество. Как в послевоенное время, так и сейчас фирма занимается гнутой мебелью, поставляя ее в разные концы мира. Кстати, сейчас стулья фирмы «TON» (рис. 6), совместно с прекрасными кухнями «HANÁK», сделанными в Кромержиже (Чехия), стали опять появляться на российском рынке. Сейчас, конечно, дизайн мебели изменился, но технологии

остались такими же, какими их запатентовал Михаэль Тонет в XIX веке. Сначала нарезаются буковые бруски или делается буковая фанера для «закрытых» поверхностей. Далее заготовки отправляются на водяную баню 100°С. Длительность бани зависит от объема бруска. На каждый сантиметр дерева требуется час пребывания в бане. После этого дерево гнут на станках, закрепляя специальными зажимами. Потом сушат, обрабатывают морилкой, шлифуют и отправляют на конечную обработку, в зависимости от заказа клиента, — обрабатывают олифой или лакируют [6, с. 246]. Вот и все, казалось бы. Но на каждом этапе производства есть множество нюансов и своих секретов, позволяющих делать продукцию уникальной и даже изготовить настоящее произведение искусств, как когда-то изготавливал свою прекрасную мебель Михаэль Тонет.



Рис. 6. Фото одного из серийных стульев фирмы «TON», 2010-е гг.

Гнутая мебель совершила долгий и сложный путь развития. Однако последняя ее глава в ее истории еще не дописана. На наших глазах совершается революция в области синтетических и полимерных материалов, что, несомненно, откроет новые перспективы и перед этой отраслью мебельного производства.

Список литературы:

1. *Бхаскаран Л.* Дизайн и время. — Москва: Арт-Источник, 2006.

2. *Гацура Г.* Мебельные стили. — Москва: Моск. гор. орг. Союза писателей России, 1997.

3. *Гацура Г.* Мебель Тонета. — Москва: Моск. гор. орг. Союза писателей России, 2001.

4. *Гацура Г.* Мебель и интерьеры Модерна. — Москва: Моск. гор. орг. Союза писателей России, 2009.

5. *Кес Д.* Стили мебели. — Будапешт: Издательство Академии наук Венгрии, 1981.

6. *Миллер Дж.* Все стили мебели от древности до современности. — Москва: АСТ, 2011.

7. *Ренато Де Фуско.* Ле Корбюзье — дизайнер. Мебель, 1929. — Москва: Советский художник, 1986.

Г.А. ПУДОВ

Кандидат искусствоведения. Государственный Русский музей. Старший научный сотрудник отдела народного искусства
e-mail: narodnik80@list.ru

G.A. PUDOV

Candidate of art history. State Russian museum. Senior researcher of the Department of folk art
e-mail: narodnik80@list.ru

ИЗ ИСТОРИИ СУНДУЧНОЙ МАСТЕРСКОЙ А.С. АЛЕКСЕЕВА (НЕВЬЯНСК, II ПОЛОВИНА XIX — НАЧАЛО XX ВЕКА)

FROM THE HISTORY OF CHEST WORKSHOP OF ANTON ALEKSEEV (NEVYANSK, THE SECOND HALF OF THE 19TH — THE BEGINNING OF THE 20TH CENTURY)

Статья посвящена истории сундучного заведения Антона Семеновича Алексеева — одной из заметных невьянских мастерских II половины XIX — начала XX столетия. На основе данных статистической литературы и выставочных каталогов прослеживаются вехи ее истории, определяются значение и роль в общей истории уральского сундучного производства. Художественные особенности выявлены с помощью компаративного метода. Для сравнения привлекались произведения из коллекций музеев Урала.

This paper deals with the history of the chest workshop of Anton Alekseev. It was one of the famous Nevyansk workshops of the second half of the XIX — early XX centuries. The conclusions of this article are based on the data of statistical literature and exhibition catalogs. The autor traced the milestones of history of this «factory», and determined its significance and role in the history of the Ural chest production. Artistic features were determined using comparative method. For comparison were used items from Ural museum collections.

Ключевые слова: Невьянск, сундучная мастерская, ремесло, музейное собрание, «мороз» по жести, народное искусство, художественный стиль, ярмарка.
Keywords: Nevyansk, chest workshop, craft, museum collection, «frost» on tin, folk art, artistic style, fair.

В истории уральского сундучного центра много ярких личностей: Петр Кокушкин, Гавриил Подвинцев, Александр Селянкин и многие другие. Благодаря их организаторским способностям и упорному труду, создавалась слава уральского сундука. Хозяева успешно участвовали в различных выставках, отправляли продукцию не только российскому покупателю, но и в Среднюю Азию, Турцию, Китай, Монголию. Их изделия оказали значительное воздействие на зарождение и развитие других сундучных центров России, в частности, вятского и макарьевского. Со временем сундучный промысел стал одним из самых заметных на Урале. Он получил распространение не только в Невьянске, Нижнем Тагиле и окружающих их селениях, но и в других уездах Урала [17, с. 95].

Тем не менее, на настоящий момент нет ни одной научной работы, посвященной истории какой-либо конкретной сундучной мастерской Урала (1). Заведение А.С.Алексеева — не исключение. Оно упоминается в статистической литературе и каталогах выставок второй половины XIX — начала XX века: указывается число наемных мастеров, количество рабочего времени, вид продукции и ее стоимость, места сбыта и проч. [11, с. II; 3, с. 29; 4, с. 7; 8, с. 37; 15, с. 98; 6, с. 153]. По этим данным можно судить лишь о «внешней», экономической, стороне производства в мастерской А.С.Алексеева. О его художественном аспекте эти сведения представления не дают. И все же сравнение этой информации с цифровыми показателями других уральских сундучных заведений — основа для определения не только масштаба производственной деятельности, но и значения «фабрики» Алексеева для истории промысла.

Цель настоящей статьи — осветить по имеющимся источникам историю невьянской мастерской Антона Семеновича Алексеева, дать ей общую характеристику, а также определить ее роль и значение в истории уральского сундучного центра. К основным задачам относятся: художественный анализ конкретных изделий и обобщение всех имеющихся в настоящее время сведений об этой «фабрике». При работе использовались сведения из специальной литературы, а также материалы ГАСО и РГИА.

* * *

Сундучное заведение А.С.Алексеева было основано в Невьянске — заводском поселке, располагающемся на Среднем Урале (2). Завод стал не только отправной точкой уральской промышленной металлургии XVIII века, но и родиной многочисленных промыслов, в том числе и художественных (3). Н.С.Попов писал о невьянских мастерах, что они, «занимаясь кроме заводских работ и столь многоразличными промыслами, по большей части достаточны» и перечислял среди прочих: «16 иконописцев, 9 лакировщиков, 19 меднокотельных и литейных, 9 серебряников, 9 чеканщиков, кои чеканят листы к сундукам и делают к ним зеркала, …23 столяра, кои делают ящики (сундуки) деревянные под оковку, 56 мастеров, кои оковывают сундуки» [10, с. 285]. Среди этих мастеров, занимавшихся изготовлением сундуков, был и Антон Семенович Алексеев.

Согласно сведениям из каталога Всероссийской выставки в Нижнем Новгороде (1896), А.С.Алексеев основал сундучное заведение в 1882 году [3, с. 29]. В известной книге П.Н.Зверева, посвященной промыслам Екатеринбургского уезда (1889), указан 1886 год как дата основания мастерской [11, с. II]. Однако первая цифра представляется более вероятной, так как «фабрика» уже в 1887 году приняла участие в Сибирско-Уральской выставке. Для того чтобы успешно наладить производство и начать делать сундуки выставочного уровня, необходимо некоторое время.

П.Н.Зверев в той же книге указывал, что у А.С.Алексеева было девять мастеров (видимо, один из них был сам хозяин). Работали они круглый год и делали сундуков на сумму четыре тысячи рублей. Изделия («крупные сундуки с простой отделкой») продавались известному скупщику Рогожину [11, с. II–III]. В каталоге Нижегородской выставки отмечено [3, с. 29], что работал сам хозяин и 4–8 наемных работников, ежегодно изготавливалось изделий на 2400 рублей, сбыт — на Ишимской и Ирбитской ярмарках (4).

С 1900 по 1906 год заведение А.С.Алексеева упоминалось в Уральском торгово-промышленном адрес-календаре среди других сундучных мастерских [7, с. 93]. После 1906 года оно исчезло из статистической литературы (5). Вероятно, «фабрика» прекратила существование. Таким образом, она действовала довольно короткий промежуток времени, который ограничивается временем: 1880-е годы — до 1908 года.

У мастерской было клеймо, которое наносилось чернилами на оборотную сторону крышки. Оно представляло сложную композицию из орнаментальных мотивов, распространенных в то время в уральском искусстве, и трех полос с надписями: «СУНДУЧНОЕ ЗАВЕДЕНІЕ», «А.С. АЛЕКСЕЕВА», «ВЪ НЕВЬЯНСКОМЪ ЗАВОДѢ» (ил. 1). Сверху изображались два оборота медали Сибирско-Уральской выставки. Надо отметить, что клеймо этой мастерской по сравнению с другими гораздо более декоративно.
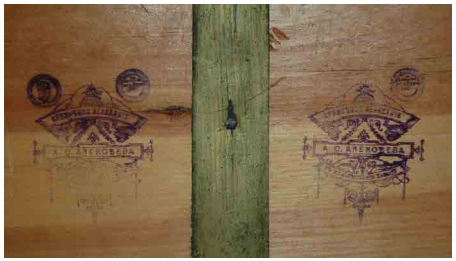




Рис. 1. Клеймо заведения А.С. Алексеева
Рис.2. Сундук заведения А.С. Алексеева (ОНИ ГРМ).

А.С.Алексеев очень заботился о рекламе своей продукции, поскольку был частым гостем на выставках. Кроме упомянутой выставки в Екатеринбурге (1887), известно об его участии в выставках в Казани в 1890 году, где было представлено «4 сундука, обитых «мороженым» железом, различные по размерам, выраженным в четвертях аршина, и ценам, а именно: 6 четвертей — цена 5 руб. 50 коп., 5 четвертей — цена 3 руб., 50 коп., 4 четверти — цена 2 руб. 30 коп. и 3 четверти — цена 1 руб. 50 коп.», при этом получен похвальный лист «за весьма хорошую работу обитых мороженым железом сундуков» [4, с. 7; 8, с. 37; 15, с. 98]. Затем — в Нижнем Новгороде (1896) [3, с. 29] и Санкт-Петербурге (1902), где он выставил «сундук в 8 четвертей длиною, обитый жестью и «морозкой»; цена 5 руб. 50 коп.» [6, с. 153] (6).

Именно этот сундук поступил в Русский музей в 1938 году из петербургского Кустарного музея (7). Клеймо на внутренней поверхности крышки и факт экспонирования сундука на выставке в Санкт-Петербурге (1902) делает возможным датировать его периодом времени «после 1887 года — до 1902 года» [12, с. 261].

Сундук представляет деревянное изделие с плоской крышкой и вертикальными стенками, обитое листами чеканной и «мороженой» жести. На листах — геометрический и растительный узор в виде завитков, розеток и звездочек. Он образовал привычную для подобных сундуков композицию. Декоративные мотивы подчеркивают форму изделия, делая ее легко читаемой (уральские мастера-сундучники всегда подчеркивали форму изделия тонкими полосами жести, украшенными различными тиснеными или трафаретными узорами). Широкая лента с орнаментальными мотивами, напоминающими «елочку», разделила лицевую стенку и крышку сундука на два равных поля. Участки, выделенные широкими орнаментированными лентами, декорированы более тонкими полосами, которые расположены в виде сетки. Под ними прикреплены листы «мороженой» жести белого цвета (8). На наугольники нанесены простые орнаментальные мотивы в виде «елочки». Такое художественное оформление имело продуманный неброский эффект, вполне соответствующий роли вещи в интерьере уральского дома. На внешней стороне крышки прикреплена петля для удобства открывания сундука. Отверстие для ключа защищено латунной пластиной типично уральской формы, напоминающей двуглавого орла. Сундук имеет хорошую сохранность и представляет характерный пример продукции мастерской А.С.Алексеева.

Сундуки этого заведения почти не представлены в известных автору музейных собраниях. Тем не менее, несколько вещей, а также их полных аналогий (без клейм) встретились на интернет-аукционах. Это большие сундуки с плоской крышкой и вертикальными стенками, декорированные листами «мороженой» и чеканной жести. Орнаментальные мотивы просты, но выполнены очень качественно. Эти сундуки почти во всем подобны рассмотренному изделию.

Сравнение с изделиями такого типа из музейных собраний иллюстрирует особенности продукции А.С.Алексеева. В качестве примера можно привести сундук из коллекции МЗ «Горнозаводской Урал» (г. Нижний Тагил) (9). Он подобен вещи из Русского музея (и аналогичным) по размерам, пропорциям, конструкции и декоративному оформлению. Последнее — листы «мороженой» жести белого цвета, а также полосы и наугольники с гравированным орнаментом, состоящим из изображений листьев, букетов и нескольких геометрических фигур. При всем мастерстве, с которым нанесена гравировка, она уступает четким, уверенно выполненным гравировке и тиснению предмета из Русского музея. Он характеризуется, прежде всего, добротностью, высоким уровнем испол-

нения. Пусть орнаментальные мотивы не очень сложны, они исполнены безупречно. Это касается не только выставочных вещей, но и рядовой продукции.

Сравнение сундуков А.С.Алексеева с изделиями не только из МЗ «Горнозаводской Урал», но и из других музейных собраний (Невьянского государственного музея-заповедника, Сургутского краеведческого музея, Свердловского областного краеведческого музея и др.) подтверждает эти выводы.

Таким образом, невьянская сундучная «фабрика» Антона Семеновича Алексеева представляла типичное уральское заведение рубежа XIX–XX веков. Мастера использовали те же приемы и техники, что находили применение в других сундучных заведениях: литье, чеканку, гравировку, тиснение, «мороз» по жести. Никаких механических приспособлений не применялось (10). Экономические показатели мастерской были чуть выше средних по Уралу (11). Хозяин не баловал покупателей разнообразием продукции, а чаще делал ставку на большие, обитые «морозом» сундуки, изготовленные очень качественно. Благодаря выставкам они не только стали известны среди уральцев, но и один из них попал в Кустарный музей, а чуть позднее — в коллекцию отдела народного искусства Русского музея, где находится в настоящее время.

Примечания:

1. Некоторые работы автора настоящей статьи касаются некоторых «детальных», а не «центральных» мастерских [13, с. 73–76; 14]. Две статьи в газете «Тагильский рабочий» о «фабрике» П.Я.Кокушкина и его преемницы не относятся к числу научных [1, с. 3; 2, с. 4].

2. Завод находился на р. Нейве, был пущен в 1701 году. На следующий год Петр I передал его тульскому оружейнику Никите Демидовичу Антуфьеву (Антюфееву), ставшему основателем династии промышленников Демидовых. Прокофий Акинфиевич Демидов, внук Никиты Демидова, в 1769 году продал завод купцу Савве Яковлеву. Определяющее значение в жизни Невьянска имела культура старообрядчества.

3. Невьянский завод как промышленное предприятие сыграл важную роль в развитии сундучного производства. Известно, например, что в 1778 году здесь было изготовлено 15200 штук специально сундучных гвоздей (ГАСО, ф. 24, оп. 1, ед. хр. 2380, л. 155). А на Нижнетагильском и Висимо-Уткинском заводах, имевших крепкие культурные и экономические связи с Невьянским, в то же

время делались из кровельного железа обрезки для оковки сундуков. Они измерялись на вес, например, в 1778 году сделано 304 пуда, 30 фунтов (на Висимо-Уткинском заводе — 229 пудов, 30 фунтов), а только за октябрь 1779 года — 57 пудов 20 фунтов (ГАСО, ф. 24, оп. 1, ед. хр. 2380, л. 50, 62, 1242). Обрезки не только продавались в Нижнетагильском заводе, но и отправлялись на другие демидовские предприятия.

4. Вероятно, заведение А.С.Алексеева участвовало и в менее крупных выставках, имеющих исключительно местное значение.

5. В статистическом сборнике, изданном в 1908 году в Перми, где тщательно собраны сведения об уральских сундучных мастерских, упоминаний об А.С.Алексееве не обнаружено [9].

6. Сведений об А.С.Алексееве в статистической литературе, где указаны сундучники, торговавшие на Нижегородской ярмарке, в настоящее время не обнаружено.

7. Инв. № М-145.

8. Возможно, что А.С.Алексеев, как многие другие хозяева-сундучники, заказывал «мороженые» листы в других заведениях, а не делал в мастерской. В упомянутой книге П.Н.Зверева перечислены мастера, которые в то время изготавливали в Невьянске листы с «морозом»: Иван Овчинников, Аристарх Овчинников, Лазарь Овчинников, Сергей Курманов [9, с. X]. Чуть позднее стала известна Аполлинария Ведунова (РГИА, ф. 401, оп. 1, д. 52, л. 107–108 об).

9. Номер КП ТМ-18602.

10. Для уральского сундучного производства II половины XIX – I четверти XX века механизация производства — редкость (одно из исключений: братья Коскины, которые в середине XIX века привезли из Нижнего Тагила машину для производства сундучных гвоздей [11, с. 1, 5]). Факт редкого использования механизмов касается не только Урала: попытки муромских хозяев мастерских (например, А.С.Ягунова) внедрить в производство сундуков паровой двигатель оказались безуспешны.

11. Среди самых крупных сундучных «фабрик» Урала заведение А.С.Алексеева никогда не упоминалось [16, с. 216].

Список литературы:

1. Б/а. Сундучные короли // Тагильский рабочий. — 1991. — № 233 (18464).

2. Горина Е. Семейная фотография // Тагильский рабочий. — 1992. — № 26 (18507).

3. Каталог Всероссийской Нижегородской выставки. Отдел IV. — Нижний Новгород, 1896.

4. Каталог Казанской научно-промышленной выставки 1890 г. Пермское кустарное отделение. — Казань, 1890.

5. Каталог Сибирско-Уральской научно-промышленной выставки 1887 г. Уральского общества любителей естествознания в г. Екатеринбурге. Отд. VI. — Екатеринбург, 1887.

6. Каталог с объяснительным текстом коллекций по кустарной промышленности, представленных губернским и уездными земствами Пермской губернии на… Всероссийскую кустарно-промышленную выставку 1902 года в С.-Петербурге. — Пермь, 1902.

7. *Корнева О.В.* Данные Уральского торгово-промышленного адрес- календаря за 1903 год по городу Невьянску и его округе // Невьянские исторические чтения. Тезисы докладов. В 2 т. Том I. — Невьянск, 2006.

8. Красноперов Е.И. Кустарные промыслы и ремесла на Казанской научно-промышленной выставке 1890 г. — Пермь: типография Губернской земской управы, 1891.

9. Мелкие промышленные заведения Пермской губернии / Кустарное отделение Пермской губернской земской управы. — Пермь: 1908.

10. *Попов Н.С.* Хозяйственное описание Пермской губернии сообразно начертанию Санкт-Петербургского вольного экономического общества сочиненное в 1802 и 1803 году в г. Перми: Ч. 1. — Пермь: печатано при Пермском губернском правлении, 1804.

11. Промыслы Екатеринбургского уезда Пермской губернии / собрано и обработано под редакцией П.Н.Зверева; статистическое отделение Екатеринбургской земской управы. — Екатеринбург, 1889.

12. *Пудов Г.А.* О произведениях уральского сундучного промысла // Страницы истории отечественного искусства (XVIII). Сб. статей по материалам научной конференции. Альманах. Выпуск 300. — Санкт-Петербург, 2011.

13. *Пудов Г.А.* «Фабрика» Василия Ивановича Меринова в Невьянске (II половина XIX — начало XX века): материалы к истории // Веси. — 2016. — № 10.

14. *Пудов Г.А.* О «детальных» мастерских Невьянска (II половина XIX — начало XX века). Материалы к истории // Седьмые Худояровские чтения: международная научно-практическая конференция: доклады и сообщения. — Нижний Тагил (в печати).

15. Список наград, присужденных на Казанской научно-промышленной выставке 1890 года. — Казань, 1890.

16. Список фабрик и заводов Европейской России / Министерство финансов. — Санкт-Петербург: тип. В.Киршбаума, 1903.

17. *Х-в П.* Промыслы Кунгурского уезда // Екатеринбургская неделя. — 1890. — № 5.

Принятые сокращения:

ГАСО — Государственный архив Свердловской области

РГИА — Российский государственный исторический архив

Г.А. ПУДОВ

Кандидат искусствоведения. Государственный Русский музей. Старший научный сотрудник отдела народного искусства
e-mail: narodnik80@list.ru

G.A. PUDOV

Candidate of art history. State Russian museum. Senior researcher of the Department of folk art
e-mail: narodnik80@list.ru

О ТАК НАЗЫВАЕМЫХ «ЗЕРКАЛЬНЫХ» СУНДУКАХ (ИЗ ИСТОРИИ УРАЛЬСКОГО СУНДУЧНОГО ПРОИЗВОДСТВА II ПОЛОВИНЫ XIX — НАЧАЛА XX ВЕКА)

ABOAKUT THE SO-CALLED «MIRROR» CHESTS (FROM THE HISTORY OF THE URAL CHEST PRODUCTION OF THE SECOND HALF OF THE 19TH — BEGINNING OF THE 20TH CENTURY)

Статья посвящена т.н. «зеркальным» сундукам — одному из видов уральской сундучной продукции II половины XIX — начала XX века. Автор предпринял попытку охарактеризовать этот тип уральской сундучной продукции, выявить его роль в общей истории промысла. В статье приводится художественный анализ конкретных произведений, определяются их особенности на основе сравнения с подобными сундуками, изготовленными в других центрах. В конце статьи делается вывод, что «зеркальные» сундуки составили компактную группу произведений на фоне остальной сундучной продукции; немалую роль в развитии их художественного стиля сыграло заводское происхождение.

The paper deals with the history of so-called «mirror» chests — one of the types of Ural chest products of the second half of the XIX — early XX century. The author made an attempt to characterize this type of Ural chest products, to identify its role in the general history of Ural chest. This paper provides an artistic analysis of specific items, determines their characteristics based on comparison with similar chests made in other centers. «Mirror» chests formed a compact group among other types of Ural products. The Ural factory played a great role in the development of artistic style of «mirror» chests.

Ключевые слова: уральский сундучный промысел, «зеркальные» сундуки, П.Н.Зверев, кустарная промышленность, сундучная мастерская.
Keywords: Ural chest industry, «mirror» chests, P.N.Zverev, handicraft industry, chest workshop.

Ко II половине XIX века «дело» сундуков и шкатулок на Урале прошло длинный путь развития: от мелких домашних мастерских, ориентированных почти исключительно на местный рынок, до крупных «фабрик», сбывавших свою продукцию на крупных ярмарках и участвовавших во Всероссийских и местных выставках. Центрами промысла стали Невьянск и Нижний Тагил, в других населенных пунктах образовались их «филиалы», например, в Кунгурском уезде [10, с. 95].

С течением времени, учитывая интересы покупателей и конъюнктуру рынка, мастера выработали основные типы сундучной продукции. Они были многочисленны и разнообразны [4, с. 14]. Тем не менее, до сих пор в научной литературе существует не только путаница в названиях этих изделий (например, погребцы называются шкатулками, ларцы-теремки — сундуками и т.д.), но и сложности в определении уральского происхождения того или иного предмета. Далеко не всегда сундук или шкатулка четко определяются как уральские. Это касается и т.н. «зеркальных» сундуков (термин П.Н.Зверева). Несмотря на то, что это — один из самых узнаваемых видов изделий, далеко не всегда констатируется их уральское происхождение.

Представляется, что одним из самых перспективных направлений в изучении уральского промысла является не только обращение к историям конкретных «фабрик», биографиям мастеров, но и планомерное исследование видов и типов их продукции (анализ качества и количества, распространенности, художественных особенностей, происхождения форм и т.д.). В этой области в настоящее время сделано немного: существуют лишь несколько статей, посвященных уральским ларцам-теремкам и двум видам шкатулок [8, с. 83–92; 9, с. 77–83; 6, с. 280–287]. В предлагаемой работе рассматриваются «зеркальные» сунду-

ки. Имеется лишь несколько упоминаний о них в статистической и земской литературе [2, с. 13; 4, с. 14].

Цель статьи — максимально полно охарактеризовать этот тип уральской сундучной продукции, выявить его роль в общей истории производства. Задачи — художественный анализ конкретных произведений, определение их особенностей на основе сравнения с подобными сундуками, изготовленными в других центрах. При работе над статьей привлекались предметы из различных российских музеев и частных коллекций.

* * *

В работе П.Н.Зверева, посвященной кустарным промыслам Екатеринбургского уезда (1889), «зеркальные» сундуки описываются следующим образом: «….передняя стенка обита чеканной белой жестью, в которой вставлены полированные железные зеркала; боковые стенки обиты наглухо голубым железом; задняя стенка обита вороненым железом; крышка чеканной жестью наглухо» [4, с. 14].

Время производства таких изделий в Невьянске и Нижнем Тагиле следует ограничить периодом времени «II половина XIX — начало XX века». О второй дате следует сказать особо. Главным средством декорирования «зеркальных» сундуков, от которого они и получили название, были железные вставки-«зеркала» (1). О них в «Очерке кустарных промыслов Екатеринбургского уезда…», опубликованном в 1912 году, указано: «Существовавшее в прежнее время производство железных зеркал оказалось в настоящее время совершенно исчезнувшим, так как зеркала, в качестве сундучных украшений, уже вышли из моды» [3, с. 70]. Таким образом, производство «зеркальных» сундуков постепенно закончилось, видимо, к 1910 году (2).

Поскольку, как указывалось выше, именно «зеркальные» вставки разной формы — главное средство декорирования рассматриваемых сундуков, представляется необходимым вкратце рассказать о способе их производства.

По словам П.Н.Зверева, «история производства железных зеркал совсем неизвестна» [4, с. 11]. Зеркальщики работали в жилой избе, так как для производства необходимо было только место у окна, где можно было бы поставить верстак с тисками. Инструментами мастера были слесарные пилы, три деревянных валька, ножницы, чугунная лежанка, и высокая лавка с тисками и вбитыми около них четырьмя железными или деревянными палочками, на которых лежали зажатые в тиски «зеркала». Последние делались из черного железа («плашки»), которое покупалось в заводских лавках. Оно «зеркалилось» от трения по нему пилами и вальками, и смазывания сначала составом из коровьего масла и наждака, затем, в конце глянцевания, смесью руды и киновари, разведенных водой. Работа велась после того, как мастер загодя подготовит кусочки железа, нарисовав их мелом и вырезав из железного листа (выпуклая форма придавалась будущим «зеркалам» на чугунной плашке) [4, с. 11–12].

* * *

По сравнению с другой уральской продукцией, «зеркальные» сундуки нельзя отнести к числу самых часто встречающихся в музейных собраниях и на интернет-аукционах. Тем не менее, их можно увидеть в коллекциях как столичных, так и — особенно — уральских музеев.

Рассмотрим несколько изделий. Два сундука из собрания отдела народного искусства Русского музея имеют различные размеры и датируются в инвентарных книгах II половиной XIX века (3). Композиция орнамента построена на сочетании геометрических и растительных мотивов (ил. 1). Она привычно разбита на сегменты. При таком решении было проще украшать большие количества продукции. Мастера умело расположили на поверхности сундуков «зеркальные» вставки, не перегрузив композицию. Цветные и «зеркальные» детали оживили декоративное оформление изделий, внеся в него присущее произведениям народного искусства радостное настроение. При этом не исчезли обусловленные предназначением вещей такие их свойства, как надежность и прочность.

Известно, что сундук с инвентарным номером М-359 изображен на полотне художника Н.Д.Дмитриева-Оренбургского «Пожар в деревне», датирующемся 1879 годом (4). Он находится среди другой домашней утвари, спасаемой крестьянами из пожара. Этот факт может не только быть косвенным подтверждением правильности датировки, но и свидетельствовать о популярности «зеркальных» сундуков среди творческой интеллигенции (5).

Интересен большой «зеркальный» сундук из коллекции Московского областного музея народных художественных промыслов

(6). Он поражает количеством и разнообразием форм «зеркал», которые образуют на передней стенке подобие богатого ковра. При этом сундук декорирован типичным для этого вида изделий растительным орнаментом, выполненным в технике тиснения, а также цветными подкладками разных цветов. Следует указать и на довольно редко встречающееся в «зеркальных» сундуках украшение железных полос, расположенных на внутренней стороне крышки: они декорированы растительными мотивами, которые нанесены трафаретом.



Ил. 1. Сундук. Средний Урал. Конец XIX — начало XX века (ОНИ ГРМ)

О стандартности композиций «зеркальных» сундуков свидетельствует вещь из собрания Курганского областного краеведческого музея (7). Лицевая сторона привычно разбита на три поля, заполненных простыми геометрическими фигурами. Внутри последних расположены «зеркальные» вставки разных форм. Они не так многочисленны и разнообразны, как на вышерассмотренном сундуке. Вероятно, листы жести с тиснеными орнаментами делались заранее и уже позднее приспосабливались к размерам конкретного изделия.

Четыре рассмотренных сундука иллюстрируют тот факт, что художественные решения таких изделий в рамках жестких правил могли быть разными. Мастера никогда не повторяли произведения вплоть до мельчайшей детали — среди «зеркальных» сундуков нет абсолютно одинаковых. Необходимо учесть, что многие из них составляли «горки», т.е. были частью комплекта, набора. Это, безусловно, усложняло задачу мастеров: вещи должны были быть объединены подобием декора, но одновременно не быть копиями.

Сундуки такого вида делались не только привычной («ящичной») формы, но и значительно более плоскими. При этом ни принципы, ни способы и материалы декорирования не отличались от вышерассмотренных изделий. Мастера использовали вставки «зеркального» железа разных форм, цветные подкладки, активно применяли тиснение и прорезь. Композиция украшения лицевой стороны и крышки разбивалась

на два больших квадрата и прямоугольника. В орнаменте преобладали растительные завитки, гирлянды, букеты, банты, и проч. Края сундуков отмечались полосами, состоящими из различных геометрических фигур (типичная для этого вида уральских сундуков четкая построенность орнамента, его просчитанная уравновешенность, просматривается и здесь). Замочная скважина, как правило, укреплялась железной пластиной сложной формы, деревянное дно — тонкими полосами, расположенными в виде сетки. В качестве примера подобных изделий можно привести сундук из коллекции Великоустюгского государственного историко-архитектурного и художественного музея заповедника (8).

Следует назвать и другую разновидность «зеркальных» сундуков, которую П.Н.Зверев именовал как сундуки «с зеркальной передней стенкой» и описывал следующим образом: «передняя стенка обита белой чеканной жестью и в нее вставлены железные полированные зеркала и вокруг зеркал сделаны просечки, в которые вставлено железо, окрашенное голубым, красным или зеленым цветом. Бока, задняя сторона и крышка окрашены зеленой краской и обиты в переплет вороненными полосками» [4, с. 13]. Подобные сундуки представлены в музейных коллекциях Урала.

* * *

Сравнение уральских «зеркальных» сундуков с подобными изделиями муромского центра (9) приводит к нескольким выводам.

1. По конструкции изделия уральских и муромских мастеров, в основном, подобны, хотя есть несущественные отличия в пропорциях некоторых видов «зеркальных» сундуков и форме металлических петель (при этом уральские сундуки делались чаще из сосны, муромские — из ольхи и ели). Кроме того, внутри уральских вещей, в отличие от муромских, никогда не было фигурных железных полос и широких деревянных «лент» с узорами, выполненными в технике тиснения (если и были железные полосы для укрепления конструкции, то они не были фигурными и украшались растительными мотивами, нанесенными трафаретом).

2. Существовали отличия в маркировке изделий. Для больших муромских сундуков характерны бумажные этикетки, приклеиваемые на внутреннюю поверхность крышки [7, с. 232–236]. А для уральских «зеркальных» сундуков более типичны чернильные клейма, нанесенные также на заднюю поверхность крышки.

3. Уральским сундукам, по сравнению с муромскими, в целом свойственно гораздо большее распространение различных надписей, свидетельствующих о принадлежности тому или иному человеку, а также связанных с хозяйственной деятельностью или участием в выставках [5, с. 128–132] (муромские мастера, в отличие от уральских, никогда не были завсегдатаями выставок и смотров).

4. Особого внимания заслуживают некоторые особенности уральских «зеркальных» сундуков, связанные с их заводским происхождением. Несмотря на то, что в географическом отношении уральский центр, как и муромский, обладал некой компактностью (развивался в заводских поселениях, находящихся недалеко друг от друга), он имел гораздо бóльшие возможности для производства и сбыта сундуков, и в целом был более открыт современной цивилизации. Заводы производили специально сундучное железо, часто мастера использовали заводской брак (он нередко использовался для производства «зеркал»); хозяева заведений отправляли свою продукцию на караванах, доставлявших железо с Урала в центр страны; «дело» сундуков было тесно связано с другими художественными явлениями, развивавшимися на промышленном Урале, например, производством медной посуды или росписью на предметах быта, поэтому в уральских «зеркальных» сундуках просматривается, с одной стороны, стандартизированность, «конвейерность», а с другой, видны попытки сундучников следить за новейшими веяниями в искусстве, внимание к опыту других мастеров.

5. Не «зеркальные» вставки как техническая особенность (10), а принадлежность к заводской культуре, проявлявшаяся в определенных художественных решениях, использовании типичных материалов и форм, —надежное указание на уральское происхождение рассматриваемых сундуков.

Если вести речь о соотношении уральских «зеркальных» и холуницких сундуков, то точек соприкосновения найдется гораздо больше. Причина — заводское происхождение обоих сундучных центров. Все, что было сказано выше об особенностях уральских «зеркальных» сундуков в связи с их производством в промышленных поселках, с полным правом можно отнести к холуницким изделиям. В качестве примеров — сундуки из коллекций Великоустюгского государственного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника (11) и краеведческого музея Миасского городского округа (12). Очевидно, что мастера использовали одинаковые детали для разных сундуков; воспроизводили одни и те же декоративные композиции, которым порой свойственны сухость и излишняя старательная «геометричность»; делали вещи стандартных размеров. Тем не менее, им нельзя отказать в качественности, добротности исполнения. Эти аспекты роднят уральский и холуницкий центры.

Таким образом, «зеркальные» сундуки образовали самостоятельную группу на фоне другой уральской сундучной продукции. Они имеют большое значение для истории не только уральского, но и в целом русского сундучного дела, представляя его, в некотором смысле, «заводскую» линию: в соответствии со своим промышленным происхождением изделия воспроизводили определенные художественные решения и технологии.

Примечания:

1. Следует подчеркнуть, что «зеркальные» вставки использовались и на других видах уральской продукции (например, на ларцах-теремках и шкатулках) [8, с. 83–92; 9, с. 77–83; 6, с. 280–287], тем не менее, именно на сундуках мастера нашли им наиболее эффектное применение.

2. Известно, что в Казани в 1909 году невьянец И.И.Рогожкин еще экспонировал свои сундуки с зеркальными стенками [2, с. 13].

3. Инв. № М-359 (82 х 45,5 х 39,5), М-1128 (148 х 69 х 57).

4. Полотно находится в коллекции Русского музея, инв. № Ж-2926 [1, с. 216, 217].

5. Существуют и другие факты использования живописцами «зеркальных» сундуков в своих полотнах.

6. Инв. № М-20. Датируется концом XIX — началом XX века, место создания — Россия.

7. Не имеет инвентарного номера, № КП КОКМ ОФ 38033. Датируется началом XX века, место производства не определено. Размеры: 51 х 119 х 58.

8. Инв. № М-3219. Датирован XIX веком (?), место создания — Россия.

9. Для сравнения выбраны муромский и холуницкий сундучные центры, т.к. известно об их тесных связях с уральским, и, кроме того, холуницкий, подобно уральскому, имеет заводское происхождение.

10. «Зеркала» известны и в других центрах. Но, вероятнее всего, они покупались у уральских мастеров.

11. Инв. № ВУМЗ 19575. В музее ошибочно атрибутируется как великоустюжский XIX века.

12. Инв. № Д-9. В музее атрибутирован как русский сундук начала XX века.

Список литературы:

1. *Богуславская И.Я.* Об одной коллекции произведений народного искусства // Коллекции и коллекционеры. Сборник статей по материалам научной конференции (Русский музей, Санкт-Петербург, 2008). Альманах. Выпуск. 253. — Санкт-Петербург, 2009.

2. Об участии губернского и уездных земств Пермской губернии на Казанской международной выставке в 1909 году. — Пермь, 1909.

3. Очерк кустарных промыслов Екатеринбургского уезда, Пермской губернии, 1912 / под редакцией В.Сумарокова; оценочно-статистическое бюро Перм.губ.земства. — Пермь, 1912.

4. Промыслы Екатеринбургского уезда Пермской губернии / собр. и обраб. под редакцией П.Н.Зверева; стат.отд-ние Екатеринб. земской управы. — Екатеринбург, 1889.

5. *Пудов Г.А.* О клеймах и надписях на уральских сундуках и шкатулках // Антиквариат. Предметы искусства и коллекционирования. — 2014. — № 9.

6. *Пудов Г.А.* Об одном виде уральских сундучных изделий (шкатулки середины XIX — начала XX века) // Уральские сундуки XVIII — XX веков: История. Мастера. Произведения. — Санкт-Петербург: Первый класс, 2016.

7. *Пудов Г.А.* О маркировке сундуков Муромского уезда Владимирской губернии (XIX — I половина XX века) // Уваровские чтения — XI. Музей: книга отзывов. Материалы всероссийской научной конференции, посвященной столетнему юбилею Муромского историко-художественного музея. Муром, 17–19 апреля 2019 г. — Выкса, 2019.

8. *Пудов Г.А.* Об уральских ларцах-теремках XVIII–XIX веков (истоки художественного стиля и вопросы атрибуции) // Петербургские искусствоведческие тетради. Статьи по истории искусства. АИС. — 2019. — Вып. 53.

9. *Пудов Г.А.* Об уральских ларцах-теремках XVIII–XIX веков (истоки художественного стиля и вопросы атрибуции) // Петербургские искусствоведческие тетради. Статьи по истории искусства. АИС. — 2019. — Вып. 54.

10. *Х-в П.* Промыслы Кунгурского уезда // Екатеринбургская неделя. — 1890. — № 5.

Принятые сокращения:

АИС — Ассоциация искусствоведов

ОНИ ГРМ — отдел народного искусства Государственного Русского музея

Г.А. ПУДОВ

Кандидат искусствоведения. Государственный Русский музей. Старший научный сотрудник отдела народного искусства
e-mail: narodnik80@list.ru

G.A. PUDOV

Candidate of art history. State Russian museum. Senior researcher of the Department of folk art
e-mail: narodnik80@list.ru

МУРОМСКИЙ СУНДУК. ВОПРОСЫ ИСТОРИОГРАФИИ

THE MUROM CHEST: PROBLEMS OF HISTORIOGRAPHY

Статья представляет обзор основной литературы по истории муромского сундука. Автор проанализировал главные особенности различных работ. В число рассмотренных вошли статьи в периодических изданиях Владимирской губернии, в земской литературе, труды, посвященные Нижегородской ярмарке, а также современные научные статьи и одна монография. Сделан вывод, что, несмотря на возросший в настоящее время интерес к муромскому сундуку, его историография не соответствует его значению в истории русского народного искусства. На данный момент остается множество нерешенных вопросов и проблем.

The article provides an overview of the main literature on the history of the Murom chest. The author analyzed the main features of various works. This paper reviewed articles in periodicals of the Vladimir province, in zemstvo literature, works dedicated to the Nizhny Novgorod fair, as well as modern scientific articles and one monograph. It is concluded that, despite of revived interest in the Murom chest, its historiography does not correspond to its significance in the history of russian folk art. There are many unresolved issues and problems today.

Ключевые слова: муромский сундук, Владимирские губернские ведомости, сундучная мастерская, Нижегородская ярмарка.

Keywords: Murom chest, Vladimir provincial vedomosti, chest workshop, Nizhny Novgorod fair.

Литературу по истории муромского сундука можно разделить на несколько видов и жанров: газетные публикации; земские издания; статьи и заметки, связанные с Нижегородской ярмаркой, в которых есть информация о муромских сундуках; статистическая литература по кустарной промышленности России, где упоминаются муромские сундуки; научные статьи; монографии. На протяжении истории производства сундуков в Муромском уезде эти виды и жанры получили неодинаковое развитие: ранее преобладали газетные публикации и статистическая литература, в настоящее время на первый план выходят научные статьи. Жанр монографий и сегодня представлен лишь в единственном числе. Рассмотрим основные работы, придерживаясь хронологического принципа (1).

Изучение муромского сундука началось во II половине XIX века. Земские деятели дали подробные описания промысла с исторической, технической и экономической сторон. Особенно следует выделить труды Николая Гавриловича Добрынкина (1835–1902), долго и плодотворно изучавшего кустарную промышленность Меленковского и Муромского уездов (2). В статье «Кустарная промышленность в Муромском уезде. Делание укладок и сундуков», вышедшей в свет в 1882 году в газете «Владимирские губернские ведомости» [6, с. 2–4], он опубликовал множество исторических и статистических фактов. Тем не менее, эта работа — лишь свод добросовестно собранных сведений, лишенный анализа и выводов. Кроме того, сундук не включался Н.Г.Добрынкиным в круг произведений народного искусства, а рассматривался лишь как предмет краеведения.

То же самое можно отметить касательно другой его статьи, «Производство сундучных замков в Муромском уезде», опубликованной в газете «Владимирские губернские ведомости» тремя годами позже [7, с. 1–3]. Однако она до сих пор не потеряла научную ценность. Работе свойственна не только основательность, свидетельствующая о кропотливой работе исследователя, но и доступность изложения. В целом следует подчеркнуть, что статьи Н.Г.Добрынкина могут служить отправной точкой при исследовании кустарных промыслов Муромского уезда.

Интересны статьи, опубликованные в 1902 году во «Владимирской газете» [4, с. 4; 3, с. 3]. Обе они написаны неизвестными авторами и посвящены различным коллизиям в жизни местного сундучного производства: трудностям организации сундучных артелей в уезде, в т.ч. сложностям с получением кредита, отношениям с частными хозяевами-сундучниками и особенностям работы в их мастерских. Темы, затронутые в этих статьях, освещались и в интересной заметке «Плюсы и минусы чулковской сундучной артели», опубликованной в 1925 году в газете «Призыв» [5, с. 3]. Автор, также пожелавший остаться неизвестным, вел речь об особенностях существования сундучного промысла в постреволюционное время: сетовал на жесткое планирование производства, сложные отношения с руководящими органами и проч.

Все эти газетные заметки «на злобу дня» представляются крайне важными и полезными при изучении сундучного промысла, т.к. словно под увеличительным стеклом демонстрируют проблемы и вопросы, интересовавшие мастеров в тот период, объясняют некоторые аспекты, которыми остались бы непонятными без такого «точечного погружения» в историю сундучного производства. Кроме того, они написаны непосредственными участниками событий или современниками их, что повышает достоверность излагаемого материала.

Заметное место в историографии муромского сундука занимают земские издания. Особо следует выделить статью в «Докладах Владимирской губернской земской управы Очередному губернскому земскому собранию», которая была опубликована во Владимире в 1903 году [11, с. 40–49]. В ней подробно описаны условия, в которых трудились мастера, названы их точное количество, объемы производства, дотошно рассчитана стоимость изделий и заработок сундучников и т.д. Кроме того, в статье верно определено значение Муромского уезда как важного центра производства сундуков в России. Но, как и в работах Н.Г.Добрынкина, они рассматривались как принадлежность этнографии и статистики, а не как произведения народного искусства.

Из изданий, так или иначе связанных с Нижегородской ярмаркой, которые могут быть полезны при изучении истории муромского сундука, весьма интересна работа Н.Н.Овсянникова [9, с. 150–153] (3). В ней содержатся сведения о торговле сундуками: местах и масштабах производства, ценах на сундуки, их видах. Некоторая информация нуждается в корректировке, в частности, вопреки утверждениям автора, в Зяблицком погосте и д. Озябликовой сундуки делали. Из работы Н.Н.Овсянникова напрашивается вывод, что муромское производство сундуков

зачастую находилось в тени других центров, в основном, нижегородских (исследователь справедливо писал, что муромские сундучники «носят название «павловских» торговцев только потому, что живут близко от известного богатого села Павлова» [9, с. 153]). Несмотря на это, материалы, приводимые Н.Н.Овсянниковым, свидетельствуют о большом распространении и известности муромского сундука, дают точное представление об особенностях его истории в определенный период.

Следует также учитывать статистические материалы из выпусков «Адрес-календаря Нижегородской ярмарки», «Справочника Нижегородской ярмарки» и других изданий (4), в которых указаны многие известные муромские «фабрики»: И.В. и С.В.Рудаковых, А.С. и М.С.Ягуновых, А.М.Тебекина, С.И.Тулупова и многих других. Эти сведения помогают уточнить не только некоторые аспекты сундучного промысла, но и историю конкретных мастерских. Послереволюционному периоду в истории ярмарки посвящены работы И.Л.Арцимовича и С.В.Малышева, в которых содержится информация о муромских сундуках: о количестве привезенных и проданных изделий, о роли ярмарки для промысла, упоминается Сосновская артель [2, с. 20, 26, 48, 49; 8, с. 33]. Эти книги делают закономерным вывод о том, какую колоссальную роль играла Нижегородская ярмарка на всем протяжении истории муромского сундука.

Достоин упоминания труд Н.А. Филиппова, посвященный кустарной промышленности России [21, с. 67–72]. На широком историческом и географическом фоне в нем рассмотрены история, технология и организация муромского промысла. Автор опирался на сведения из специальной литературы. В раздел о муромском сундуке проникло несколько неточностей. В частности, Н.А.Филиппов утверждал, что в местном производстве не было наемных мастеров, что «никто из сундучников не оставляет от хлебопашества». Тем не менее, уже из предшествующей литературы известно, что это не так.

В работах не краеведов, не земских статистиков и этнографов, а исследователей народного искусства, например, Д.В.Прокопьева [13, с. 85–86], также встречаются общие сведения о муромских сундуках. Среди них нередки ценные наблюдения и замечания, которые могут быть использованы при атрибуции изделий. Д.В.Прокопьев обобщил данные по истории промысла, ввел сундуки в контекст развития традиционного искусства края (5).

В 2014 году вышла в свет книга «Помыслы о вачских промыслах». Сундучный промысел рассмотрен лишь в ряду других [12, с. 104–107]. В работе содержится красочный рассказ о сложных перипетиях существования артелей, приведены цифры, характеризующие объемы производства, названы имена мастеров. Некоторые приводимые сведения нуждаются в дополнении и исправлении. Тем не менее, научная ценность книги значительна.

В 2017 году опубликована монография Г.А.Пудова [14]. На основе сведений из специальной литературы и информации Государственного архива Владимирской области в ней прослежена история промысла, проанализированы конкретные виды сундуков, приведены ценные биографические сведения о мастерах. В книге содержится отдельная статья о так называемых «гибридах» — сундуках, в чьем художественном стиле отразились влияния различных традиций. В качестве примеров послужили сундуки из разных музейных собраний. Автор констатировал, что «гибридность» следует считать «не только закономерным, но и крайне важным и показательным явлением в истории русского сундучного промысла».

В краеведческом альманахе «Наше Ополье» опубликованы статьи того же автора, освещающие различные аспекты истории промысла: этапы до- и после революции, о мастерских А.И.Желтикова и В.А.Тебекина [15, с. 38–46; 16, с. 39–47; 17, с. 41–44]. Маркировке сундуков посвящена статья Г.А.Пудова, опубликованная в научном сборнике Всероссийской конференции «Уваровские чтения», которая проходила в Муроме в апреле 2019 года [18, с. 232–236]. В ней рассмотрены клейма различных заведений, бумажные этикетки, а также буквенные обозначения, нанесенные в технике тиснения.

Таким образом, исходя из приведенного обзора можно сделать несколько выводов.

1. В большинстве работ муромский сундук рассматривается не как произведение народного искусства, а как предмет этнографии и краеведения. По этой причине не анализировались многие вопросы, связанные с муромским сундуком как художественным памятником, например, роль сундучного производства в культуре Владимирской губернии, значение классицизма и ампира для развития художественного стиля муромского сундука, взаимодействие муромского центра с другими центрами производства сундуков и проч. Лишь в недавнее

время эти и им подобные проблемы начали разрабатываться в научной литературе.

2. Значительную роль в начале изучения муромского сундука сыграли периодические издания Владимирской губернии, среди статей и заметок особо следует выделить труды Н.Г.Добрынкина.

3. Несмотря на оживившийся сегодня интерес к муромскому сундуку, его историография не соответствует его значению в истории народного искусства. На настоящий момент остается множество «белых пятен». Наиболее перспективными направлениями работы представляются изучение историй конкретных мастерских. В данном случае немалое значение имеет, как и прежде, выявление новых клейм и сопоставление их со сведениями из статистической и краеведческой литературы.

Примечания:

1. В настоящей статье представлена только основная литература по истории муромского сундучного центра — в рамках одной научной работы все охватить невозможно.

2. Среди массы статей и заметок, написанных для «Владимирских губернских ведомостей», кажется, нет ни одной сферы крестьянской жизни Меленковского и Муромского уездов, которую бы обошел своим вниманием Н.Г.Добрынкин: известковое производство, рыбный промысел, льняная промышленность, «фабрикация рогож», производство мочала, разработка алебастра, рудокопное дело, свадебные обычаи и т.д. Среди них были статьи, касающиеся сундучного промысла.

3. Немаловажное значение также имеют работы О.О.Ремана, В.П.Безобразова и А.П.Мельникова, в которых есть сведения о муромских сундуках. Однако, как указывалось выше, включить все труды в статью не представляется возможным. В трудах современных исследователей, например, С.М.Шумилкина, Н.А.Богородицкой, Н.Ф.Филатова, О.Бобина, информации о сундуках Муромского уезда нет.

4. Например: [1]. Из статистических изданий, не связанных с ярмаркой, надо назвать: [10, с. 328, 336, 340; 19, с. 185–187; 20, с. 143–145].

5. Несмотря на название книги Д.В.Прокопьева, связывающее ее с Нижегородским краем, исследователь затрагивал историю муромского сундука. Дело в том, что муромские сундучники привозили свои изделия в село Павлово на Оке для окончательной отделки и подготовки к продаже на ярмарке. Павлово в ту пору относилось к Горбатовскому уезду Нижегородской губернии. Потому и муромские сундуки часто называли павловскими.

Список литературы:

1. Алфавитный указатель лиц, торгующих на Нижегородской ярмарке. — Москва: изд. А.С., 1870.

2. *Арцимович И.Л.* Нижегородская ярмарка и кустарная промышленность / с предисловием С.Середы. — [Нижний Новгород]: Нижегород. ярмароч. ком., 1926.

3. *А.С.П.* Артель кустарей-сундучников в Муромском уезде // Владимирская газета. — 1902. — № 20.

4. *Б/а.* Из писем в редакцию // Владимирская газета. — 1902. — № 4.

5. *Б/а.* Плюсы и минусы чулковской сундучной артели // Призыв. — 1925. — № 139.

6. *Добрынкин Н.Г.* Кустарная промышленность в Муромском уезде. Делание укладок и сундуков // Владимирские губернские ведомости. — 1882. — № 4, часть неофиц.

7. *Добрынкин Н.Г.* Производство сундучных замков в Муромском уезде // Владимирские губернские ведомости. — 1885. — № 47, часть неофиц.

8. *Малышев С.В.* Нижегородская ярмарка 1927 года. — Нижний Новгород: Нижегород. ярмарочный ком., тип. «Красный печатник», 1927.

9. *Овсянников Н.Н.* О торговле на нижегородской ярмарке // Нижегородский сборник. Т. 1, ч. 2. — Нижний Новгород: типография Нижегородского губернского правления и Г.А.Пендрина, 1867.

10. Памятная книжка Владимирской губернии / изд. Владим. ГСК; под редакцией Н.П.Шипина. — Владимир на Клязьме: Тип. губ. правл., 1895.

11. Положение сундучного промысла в Муромском уезде // Доклады Владимирской губернской земской управы Очередному губернскому земскому собранию…: по экономическим вопросам. … 1903 года. — Владимир на Клязьме, 1903.

12. Помыслы о вачских промыслах: промыслы и ремесла Нижегородской области / [Фонд развития нар. худож. промыслов Нижегор. обл.]; автор-составитель и редактор: Ф.Лепеев. — Нижний Новгород: Литера, 2014.

13. *Прокопьев Д.В.* Художественные промысла Горьковской области. — [Горький]: Горьк. обл. изд-во, 1939.

14. *Пудов Г.А.* Сундучный промысел Муромского уезда Владимирской губернии (II половина XIX — I половина XX века). — Санкт-Петербург: Первый класс, 2017.

15. *Пудов Г.А.* Муромский сундук в дореволюционный период // Наше Ополье. — 2017. — № 4 (21).

16. *Пудов Г.А.* Материалы о сундучном заведении А.И. Желтикова (Владимирская губерния, Муромский уезд, 2-я половина XIX в. — 1-я половина XX в.) // Наше Ополье. — 2019. — № 1 (25).

17. *Пудов Г.А.* О сундучном заведении В.А. Тебекина (Владимирская губерния, Муромский уезд, I четверть XX века) // Наше Ополье. — 2019. — № 4 (28).

18. *Пудов Г.А.* О маркировке сундуков Муромского уезда Владимирской губернии (XIX — I половина XX века) // Уваровские чтения — XI. Музей: книга отзывов. Материалы всероссийской научной конференции, посвященной столетнему юбилею Муромского историко-художественного музея. Муром, 17–19 апреля 2019 г. — Выкса, 2019.

19. Список фабрик и заводов Европейской России / Министерство финансов. — Санкт-Петербург: типография В.Киршбаума, 1903.

20. Список фабрик и заводов Российской империи: сост. по офиц. сведениям Отд. пром-сти М-ва торговли и пром-сти / под редакцией В.Е.Варзара. — Санкт-Петербург: типография В. Киршбаума, 1912.

21. *Филиппов Н.А.* Кустарная промышленность России: Промыслы по обработке дерева / составитель Н.А.Филиппов при участии В.А.Петровского, В.П.Родникова [и др.]; Г.У.З. и З. Отд. сел. экономии и с.-х. статистики. — Санкт-Петербург: типо-лит. «Якорь», 1913.

Ф.Ю. КАНОКОВА

Доктор искусствоведения, доцент кафедры архитектурного проектирования, дизайна и декоративно-прикладного искусства КБГУ им. Х.М. Бербекова
e-mail: f.kanokova@mail.ru

F.Y. KANOKOVA

Doctor of Arts, associate professor of the Department of Architectural Design, Design and Decorative Arts of KBSU named after H.M. Berbekova
e-mail: f.kanokova@mail.ru

ТРАДИЦИОННЫЙ МУЖСКОЙ КОСТЮМ НОГАЙЦЕВ КОНЦА XVII — НАЧАЛА XX в.

TRADITIONAL MEN'S COSTUME OF THE NOGAIS OF THE LATE 17TH — EARLY 20th CENTURY

Данная статья посвящена изучению традиционного мужского костюма ногайцев конца XVII — начала XX в. Рассматриваются его основные компоненты — нательная и верхняя одежда, головные уборы, обувь, оружие, украшения. Выявляются их утилитарные и знаковые функции, дается краткая характеристика материалам изготовления, особенностям кроя, способу ношения, техникам декоративной отделки. Приводятся исследования по изучению обрядовой одежды, а также значению традиционного костюма в современности.

His article is devoted to the study of the traditional male costume of the Nogai of the late 17th — early 20th century. Its main components are considered — underwear and outerwear, hats, shoes, weapons, jewelry. Their utilitarian and iconic functions are revealed, a brief description is given of the materials of manufacture, the features of the cut, the way of wearing, and the techniques of decorative finishing. The research on the study of ritual clothing, as well as the importance of the the traditional costume in modern times.

Ключевые слова: ногайцы, традиционный мужской костюм, нательная одежда, верхняя одежда, головные уборы, обувь, оружие.
Keywords: Nogays, traditional men's costume, underwear, outerwear, hats, shoes, weapons.

Традиционный мужской костюм ногайцев имеет много схожих черт с костюмами народов Северного Кавказа, Крыма и Нижнего Поволжья. Он объединил в себе черты, характерные как для кочевого, так и для оседлого образа жизни этноса.

Обширная источниковая база дает нам возможность подробно рассмотреть его компоненты (нательную и верхнюю одежду, головные уборы, обувь, ювелирные украшения, оружие) в хронологическом разрезе XVII — начала XX в.

Нательная одежда состояла из рубахи «ишки коьйлек», «коьйлек» и штанов «кенъ балак ыстан», «шалбыр», которые изготовляли из войлока, домотканого сукна или привозных тканей — сатина, ластика, шелка. Для пошива повседневной нательной одежды выбирали однотонные цвета — серый, коричневый, бежевый, синий, а для праздничной — белый, желтый и ткани в полоску.

Вплоть до конца XIX в. ногайцы всех этнографических групп носили рубахи туникообразного покроя «ишки коьйлек». Со второй половины XIX в. в обиход вошли и рубахи со скошенными плечами, круглыми проймами и отложным воротником «яйма яга». «Мужчины носят штаны… сверх них рубаха длинная, ниже колен, белая бумажная из бязи с отложными гладкими воротничками», — отмечал П.И.Небольсин, описывая нательную одежду карагаш-ногайцев [6, с. 16]. Аналогичные сведения встречаем у В.А.Мошкова [5, с. 16]. К концу XIX в. у крымских ногайцев распространился вариант русской косоворотки [9, с. 104]. В начале XX в. мужчины отдают предпочтение «кавказской рубахе» «коьйлек», а со второй половины XX в. рубашкам фабричного производства «орыс коьйлек» [4, с. 213].

Ногайцы носили два вида нижних штанов — «с широким шагом» «кенъ балак ыстан» и порты «шалбыр». Штаны «с широким шагом» представляли собой поясную одежду, характерную для многих тюркоязычных народов, не стесняющую шага и приспособленную для верховой езды на лошади. «Штаны же шьются широчайшие и даже внизу они достигают в диаметре от 10 до 12 вершков», — писал о таких широких

штанах Г.Ананьев [1, с. 46]. Порты «шалбыр» шили узкими и короткими (до середины икр), штанины выкраивали из двух полос ткани шириной до 45 см, сложенных пополам по долевой нити (длина и ширина определялась ростом и объемом бедер).

Верхняя одежда была разнообразна. В холодное время года мужчины поверх нижних штанов, надевали такого же покроя верхние короткие штаны из овчины «тери шалбыр», обшитые снизу кожей [2, с. 100; 8, с. 12].

На рубаху надевали бешмет «каптал». Носили его как летом, так и зимой, независимо от возраста. Бешметы шили из домотканого сукна или привозных плотных однотонных тканей. По покрою — приталенными, распашными, застегивающимися встык, до талии (на самодельные плетеные пуговки или тесемочки), для удобства при верховой езде, нижнюю часть бешметов расширяли от пояса за счет шести клиньев «алты шабув» и разрезов по бокам «йырмаш». Бешметы имели невысокий воротник-стойку, боковые внутренние и нагрудные накладные карманы.

Летние бешметы были короткими (выше колена), на тонкой подкладке. Зимние «сырулы каптал» простегивали на шерсти или вате. Их шили как короткими, так и длинными, последние, надевали поверх летних и носили нараспашку.

Праздничные бешметы шили из привозных тканей — бархата или атласа, декорировали узорной стежкой, края окантовывали плетеным шнуром. Н.Ф.Дубровин отмечал: «На спине бешмета делается четырехугольная нашивка в 21/2 или 3 квадратных дюйма из красного или черного сукна или сафьяна, иногда обшитая серебряным галуном. В этих четырехугольниках ногайцы носят молитвы, которыми их снабжают корыстолюбивые эфенди и муллы» [3, с. 267].

Носили и суконные кафтаны «шепкен», свободного покроя, с длинными откидными рукавами, зауженными книзу, прикрывающими тыльную часть руки. Кафтаны с откидными рукавами встречаются в изобразительных источниках конца XVIII — первой половины XIX в. (рис. 1). Кафтан имел невысокий воротник-стойку со скошенными спереди углами. В качестве конструктивного подкрепления использовали узкий кожаный ремень или платок, сложенный по диагонали.

В XIX в., в связи с широким распространением огнестрельного оружия и необходимостью использования ружейных зарядов «аьзир» (первоначально, их носили в кожаных сумках, укрепленных на ремне

через плечо или на поясе), в обиход входит т.н. «черкеска» — кафтан с нашитыми по обеим сторонам груди кармашками-газырницами «аьзирлик». Подобного типа кафтан носил у ногайцев название «аьзирли шепкен», т.е. «кафтан с газырями». Они были боевыми, повседневными и праздничными, последние, шили из дорогого покупного фабричного сукна красного или белого цвета. По покрою — в верхней части приталенным, вырез горловины имел «у»-образную форму, застежка располагалась встык до талии и представляла собой 4 плетеные пуговицы и петли для них. Рукава выкраивали длинными, закрывающими кисть руки. «...В нарядных черкесках рукава шили на подкладке из ярких тканей, пришиваемых ниже локтя. Для удобства и красоты рукава черкески слегка отворачивали... Полы имели разрезы «йырмаш» длиной 20–25 см, которые скреплялись плетенкой, не позволяющей расходиться им при ходьбе», — отмечает С.Ш.Гаджиева [2, с. 104].



Рис. 1. Князь Ногайских Татар. Гравюра. Е.Корнеев. 1812 г.

При выполнении домашней работы мужчины надевали легкий жилет «еленъ» (летом) и суконную стеганую безрукавку «куьрте тон» (зимой). Из разнообразных тканей шили халаты «летом — на легкой подкладке, зимой на овчинном, а больше на лисьем меху или по крайней мере с лисьей опушкой по краям рукавов и подола» [6, с. 9].

Верхнюю мужскую одежду дополняла бурка «ябыншы», «ямыши» — войлочный плащ с подкроенными и сшитыми плечами и вырезом для шеи. Она защищала всадника и его оружие от дождя, снега и ветра. Бытовало два типа бурок — маленькие колоколообразные и большие, черные, с начесом. Колоколообразную бурку для удобства передвижения носили на плече (рис. 2).

Зимой носили разнообразные шубы «тон», изготовленные из овчины «тери тон», шкур молодых барашков и недоношенных ягнят «коьрпе тон», «элтир тон». Знаток ногайского быта А.Павлов писал: «Из овчин выделывают они для зимнего времени довольно хорошие и теплые тулупы, а преимущественно из черных мерлушек (шкур ягнячьих), но самую малую часть из серых. Лучший овчинный тулуп, во весь рост человека, стоит не более 8 рублей меди, а мерлушчиный 15 и не выше 16.

Ногайцы шили также кафтаны из шкуры лошади “без лишней выделки”» [8, с. 12, 13]. Состоятельные ногайцы носили шубы, крытые тканью.

Головные уборы изготовляли из разнообразных материалов — из меха, ткани, сукна и войлока. На гравюрах XVIII–XIX вв. изображены ногайцы в сегментовидных шапках с высоким шаровидным донышком, отороченным по тулье мехом. Изобразительные источники позволяют выделить четыре их разновидности: грушевидной формы с уплощенным верхом, более вытянутой куполообразной формы, почти шаровидной и «приплюснутой» тыквообразной (рис. 3, 4). Сегментовидные шапки у ногайцев называли «мырза боьрк» — княжеская шапка, «татар боьрк» — шапка-татарка или «кырым боьрк» — крымская шапка. Подобные шапки бытовали у адыгов и ингушей, они входили в состав праздничного костюма лиц из знатных горских фамилий [10, с. 36].



Рис. 2. Ногаец в национальной одежде. Акварель на основе гравюры князя Гагарина. 1843 г.

В конце XIX в. были распространены высокие меховые шапки, несколько суженные кверху, а в начале XX в. в обиход вошли плоскодонные массивные шапки. «Шапка “папах” караногайца очень велика и тяжела и напоминает киргизские шапки, но с плоским верхом», — писал Г.Ананьев [1, с. 46].

В XX в. у всех этнографических групп ногайцев широкое распространение получает шапка «ногай боьрк», изготовленная из шкурок барашков местной (ногайской) породы. Она имеет форму невысокого цилиндра с круглым или плоским донышком. Также в моду входят шапки «кумук боьрк» и «бухар боьрк». Во второй половине XX в. широкое распространение получили шапки-ушанки «кулакшын боьрк» [2, с. 119; 4, с. 213]. Ногайцы носили и меховую шапку, сшитую мехом внутрь «ятакай боьрк», которую они надевали во время сна.

Представители духовенства, совершившие паломничество в Мекку и имеющие духовное звание «Хаджи», носили чалму «шалма», обернутую вокруг меховой шапки.

Под меховыми шапками ногайцы носили круглые, облегающие голову матерчатые шапочки на подкладке — тюбетейки «тобытай»

и «арахчин». Они имели почти одинаковый покрой — низкая тулья с пришитым к ней плоской или полусферической формы донышком, состоящим из 4 сегментов. Для сохранности формы и из гигиенических соображений (способ вентиляции) тюбетейки простегивали, закладывая между строчками скрученный конский волос или шнур. Тюбетейки шили из однотонных тканей: яркие, декорированные вышивкой предназначались для молодежи, а более скромные, темных тонов — для мужчин старшего возраста.



Рис. 3. Ногайская княжна и простой ногаец. Акватинта. Я.Потоцкий. 1797 г.

Древнюю традицию имело ношение мужчинами башлыка «баслык» — капюшона с длинными закругленными на концах лопастями. Его выкраивали из сложенного вдвое куска войлока. Шов проходил сзади. Передние концы опускались в виде широких и длинных лопастей. При надевании башлыка даже на высокую шапку эти лопасти могли быть замотаны вокруг шеи. Повседневные башлыки шили из войлока, холста, а праздничные — из сукна тонкой работы или сукна из верблюжьей шерсти. Из белого войлока изготовляли шляпы «кийиз боьрк» и «картуз».

Обувь изготовляли в хозяйстве самого потребителя. Материалом служила шерсть, кожа, дерево.

Одним из основных видов обуви из шерсти, которую носили зимой и летом, были войлочные чулки «уюк». Мастерицы могли валять их как с пяткой (в форме сапог), так и без нее, повседневные — из серой и черной шерсти, а нарядные праздничные — из белой. Последние отличались большей декоративностью — имели отвороты, украшенные аппликацией. Поверх чулок обували поршни «ыдырык». Р.Х.Керейтов отмечает, что они были самой распространенной обувью в широких слоях населения, «их шили из кожи крупного рогатого скота. Из воловьей или коровьей шкуры шерстью внутрь шили также другой тип чувяк «коьн шарык», в которые зимой для утепления клали мягкую сухую траву «шевей» [4, с. 214].

Широкое распространение имели и сапоги «коьн этик», изготовляемые местными мастерами-сапожниками из сыромятной воловьей, коровьей или верблюжьей кожи домашней выделки. Кроили их из

передней части голенища, задней части (иногда усиленной задником-пяточкой), носка и подошвы. Высота голенищ сапог доходила до колен (у зимних — выше колен), их шили широкими, так как обували поверх чулок. Подошвы набирали из нескольких слоев кожи. По наблюдениям С.Ш.Гаджиевой, «”коьн этик” часто шили с загнутым кверху носком и на каблуках… форма голенища и каблука неоднократно менялась — от высокого каблука к низкому и от длинных, иногда выше колен, голенищ с раструбами к средним, и наоборот» [2, с. 157].



Рис. 4. Ногайский хан. Кавказ. Литография, раскрашенная от руки. Х.Лекомте. 1819 г.

Оружие. Ногайская Орда была одним из могущественных и влиятельных политических образований в Восточной Европе. Она имела мощную армию и, в случае вражеского нападения, могла выставить более 300 тыс. хорошо вооруженных и обученных воинов. К военной службе готовили с детства, обучали стрельбе из лука, метанию копья, владению мечом, верховой езде. «Другого занятия, кроме войны, ногайцы не знают», — писал Жан де Люк [7, с. 214]. Военная организация ногайцев была связана с золотоордынским периодом истории народа [2, с. 19, 162]. Ногаец был вооружен «луком “яй” со стрелами “ок”… топором “балта”, копьем “суьнги”, “найза”, щитом “калкан”, деревянной дубинкой “шокпар”, мечом “алдаспан”, шашкой “кылыш”. Воин надевал панцирь “куьбе”, “куьренке”, шлем “тувылга”, сетчатую кольчугу “куьбе”, “телегей”. Для стрел была специальная сумка “карамсак”», — отмечает Р.Х.Керейтов [4, с. 214]. В середине XVII в. у ногайцев появляются первые ружья «мылтык», «туьбек» и пистолеты «пыштау», «кероха», «тапанша», постепенно сменившие лук со стрелами, а вместе с ними и длинные сабли. Эвлия Челеби писал: «…ногайские стрелки из ружей… ударили залпами свинца» [11, с. 87].

В XIX — начале XX в. комплекс вооружения составляли «азиатский нож, висящий в кожаных ножнах на ременном поясе» и служащий «им для всех работ и вместо столового…, ружье, кинжал, шашка и аркан для одержания победы над неприятелем» [8, с. 46; 2, с. 164].

Ружейный заряд газырь «аьзир» носили в сумке-газырнице или вкладывали в нашитые по обеим сторонам черкески нагрудные кармаш-

ки. Нож, кинжал, мешочек с кресалом и трутом, пульницу, коробочку с жиром для смазывания оружия и другие мелочи носили на поясном ремне «белбав», который считался важным атрибутом верхней мужской одежды ногайцев. Пояс изготовляли из кожи, узким, с металлической пряжкой и подвесками с пластинками, гравированными чернью или золотом.

Украшения. Наряду с оружием, показателем материального благосостояния ногайца были седло и сбруя его коня. Все металлические и деревянные принадлежности снаряжения воина и его коня изготовляли мужчины, а кожаные и войлочные — женщины. «Специальные мастерицы вышивали золотом или серебром мягкую кожаную подушку седла… Вышивали ногайки разными способами… "биелей", "ногай тигис" (ногайская вышивка) — шитье вприкреп, "базар тигис" (базарная вышивка) — шитье гладью», — отмечает С.Ш. Гаджиева [2, с. 165, 166]. Помимо золотной вышивки, ногайские мастерицы в совершенстве владели приемами узорной стежки, аппликации, тиснения по коже, плетения галунов и изготовления басонных изделий.

Для мужчин вышивкой украшали кисеты для хранения табака и кошельки для денег. В одежде использовали узорную стежку, басонные плетения и золотное шитье. Ворот нательной рубахи обшивали самодельной тесьмой, из нее же изготовляли плетеные пуговицы. В парадных черкесках верхний край газырниц и все открытые срезы закрывали галунами ручного плетения. С особой любовью и аккуратностью вышивали тюбетейки, башлыки и свадебные шапочки.

Свадебная одежда. Костюм жениха отличался от повседневного лишь качеством ткани. «Он состоял из белой рубашки, черных или в полоску штанов, бешмета из гладкого шелка, шерсти или сатина, суконной черкески "аьзирли шепкен", мягких красных сафьяновых сапог, меховой шапки… Черкеску подпоясывали узким кавказским ременным поясом с подвесками, украшенным набором металлических пластин и блях; на пояс прикреплялся большой нож в черных или красных сафьяновых ножнах, а в ряде случаев кинжал… В руках или у пояса был кнут "ялав", которым во время первой встречи с невестой жених наносил ей, согласно обычаю, легкий удар, символизирующий установление в семье власти мужа», — отмечает С.Ш.Гаджиева [2, с. 185]. Помимо вышеперечисленного, в комплекс свадебного костюма входила тюбетейка «арахчин» (богато декорированная вышивкой бархатная, суконная или шелковая шапочка жениха, которую ему передавала невеста после обряда

сватовства), башлык (обязательно белого или красного цвета, края башлыка обшивали серебряной или золотой тесьмой, а завязки и кисточку декорировали басонными шариками и розетками) и красные сафьяновые сапоги, поверх которых обували кожаные калоши. В XX в. отдавали предпочтение хромовым сапогам.

Погребальная и траурная одежда. Умершему шили рубаху и штаны традиционного покроя, иногда надевали бешмет. Мужчин хоронили без головных уборов. По мусульманскому обряду тело заворачивали в несколько слоев в белую ткань «кебин», завязав в виде мешка у головы и ног. Траурная одежда «кир кийим» мало отличалась от повседневной. В течение 40 дней мужчины не брили голову и бороду, не снимали шапку «капаш» при входе в помещение.

В заключение необходимо отметить, что в XX в. новшества, привнесенные советской властью, вытеснили многие компоненты национального костюма из повседневного быта. Сегодня, не зависимо от влияния европейской моды, стараясь вернуть утраченное наследие, ногайцы возрождают традиции ношения определенных видов одежды. К примеру, мужчины, не зависимо от возраста и принадлежности к определенной этнографической группе, во время посещения мечети (а многие и в обыденной жизни) надевают на голову тюбетейки, а при проведении этнических праздников и в сценических образах используют национальный костюм.

Список литературы:

1. *Ананьев Г.Б.* Караногайцы, их быт и образ жизни // Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа. — Тифлис: Канцелярия Главноначальствующего гражданской частью на Кавказе И.Козловского, 1894. — Вып. XX. — С. 36–63.

2. *Гаджиева С.Ш.* Материальная культура ногайцев в XIX — начале XX в. — Москва: Наука, 1976. — 226 с.

3. *Дубровин Н.Ф.* История войны и владычества русских на Кавказе. — Санкт-Петербург: Типография Департамента уделов, 1871. — Т. I. — 656 с.

4. *Керейтов Р.Х.* Ногайцы. Особенности этнической истории и бытовой культуры / научный редактор Ю.Ю.Клычников; Карачаево-Черкесский институт гуманитарных исследований. — Ставрополь: Сервисшкола, 2009. — 464 с.

5. *Мошков В.А.* Материалы для характеристики музыкального творчества инородцев Волжско-Кахского края. Мелодии Оренбургских и Ногайских татар // Известия ОАИЭ при Имп. Казанском ун-те, 1894. — Т. XII. — Вып. 1. — С. 1–67.

6. *Небольсин П.И.* Инородцы Астраханской губернии. Заметки о кундровских татарах // Вестник Императорского Русского Географического Общества. — 1851. – Ч. II. — Отд. V. — С. 1–30.

7. Ногайцы в известиях русских, западноевропейских и восточных авторов XV–XVIII вв. / сост. введ., вступ. статьи Д.С.Кидирниязов. — Махачкала, 1999.

8. *Павлов А.* О ногайцах, кочующих по Кизлярской степи. — Санкт-Петербург: типография Департамента внешней торговли, 1842. — 47 с.

9. *Рославцева Л.И.* Одежда крымских татар конца XVIII — начала XX в. Историко-этнографическое исследование. — Москва: Наука, 2000. — 103 с.

10. *Студенецкая Е.Н.* Одежда народов Северного Кавказа XIX–XX вв. — Москва: Наука, 1989. — 288 с.

11. *Челеби Э.* Книга путешествия. — Москва: Наука, 1979. — Вып. 2. — 288 с.

Ж.Д. ЖУКЕНОВА

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «живопись и скульптура», Казахский национальный университет искусств
e-mail: jazira_zhukenova@mail.ru

Zh.D. ZHUKENOVA

Ph.D. in History of Arts, Department of Painting and Sculpture, Kazakh national university of arts
e-mail: jazira_zhukenova@mail.ru

КАЗАХСКИЕ КОВРОВЫЕ ИЗДЕЛИЯ

KAZAKH CARPETS WARES

К сожалению, в век технологий происходит утрачивание национальных традиционных ремесел. И такой вид ремесла, как ткачество традиционных казахских ковровых изделий, уже практически в Казахстане не существует. На смену пришло массовое импортное синтетическое производство. А лучшие образцы коврового ткачества мы можем наблюдать лишь в музеях и в частных коллекциях. Цель данной статьи — продемонстрировать эксклюзивные образцы казахского бытового текстиля, рассмотреть вопросы истоков и раскрыть их художественные качества.

Unfortunately, in the century of technology, the loss of traditional national crafts takes place. In Kazakhstan, such a type of art, as a weaving of traditional Kazakh carpet products, almost does not exist. It was replaced by mass imported synthetic production. And the best examples of carpet weaving, we can only see in museums and private collections. The purpose of this article is to demonstrate exclusive samples of Kazakh household textiles, to consider the source issues and to reveal their artistic qualities.

Ключевые слова: казахские ковровые изделия, традиционный орнамент, казахская этнография, исторический артефакт, художественный текстиль, художественный образ, традиционная культура казахов.

Keywords: Kazakh carpet products, traditional ornament, Kazakh ethnography, historical artefact, art textiles, artistic image, traditional culture of Kazakhs.

Изделия, выполненные из войлока и шерсти, являлись неотъемлемой частью внешнего и внутреннего оформления казахской юрты. Аутеничный традиционный текстиль монументального характера: текемет, сырмақ, ворсовые ковры — түкті кілем, безворсовые ковры — тақыр кілем, вышитые ковры — тұс киіз — и другие изделия создавали в юрте атмосферу красочности и уникальности. Крупные полотна создавали при этом функциональные «локальные зоны», разделяя жилье на мужскую, женскую половину и почетное место. Также дополнительную декоративность и уют в оформлении жилища придавали различные небольшие тканые текстильные изделия: чехлы, подушки, сумы, панно.

Описываемые ниже изделия из частной коллекции С.Баширова имеют не только этнографическую ценность, но и представляют собой самобытный художественно-эстетический феномен.

ЖЕР ЖАСТЫҚ

Всем известно, что в современном мире подушка является непременным атрибутом постельного комплекса, мягкие и комфортные, они имеются практически в каждом доме. В кочевом же обществе подушки по своим характеристикам подразделялись на жесткие — жер жастық — и мягкие, набитые перьями, құс жастық; по способу изготовления могли быть войлочными, кожаными, вышитыми, вытканными; напольные подушки применяли в быту, а также использовали в качестве текстильной подстилки — көпшік в конском снаряжении (рис. 1).



Рис. 1. Фрагмент изображения всадника на ворсовой шерстяной подушке или ковре из пятого Пазырыкского кургана. Государственный Эрмитаж. Санкт-Петербург. V–III вв. до н.э. [1, с. 40]





Рис. 2. Народный мастер. 1950 г. Жер жастық — жесткая подушка из частной коллекции С.Баширова (фото автора)

Рис. 3. Бляшка, декорированная фито-орнитоморфными элементами и зернью. «Каргалинский клад». Семиречье. II–I вв. до н. э. [3, с. 80]

Из пятого Пазырыкского кургана: была найдена войлочная подушечка (Государственный Эрмитаж, № 1687–75). Прямоугольной формы подушечка была сшита из двух пластинок войлока, длиной 25 см, шириной 17 см. Соединялись обе войлочные половинки (каждая — 3 мм) между собой сухожильными нитями и простым стебельчатым швом. Подушка набита была оленьей шерстью [2, с. 161].

Как видим, способы изготовления и область применения подушек разнообразна.

Изображенная на (рис. 2) подушка — жер жастық — появилась в коллекции С.Баширова из Кызылординской области Казахстана, г. Аральск. Небольшого размера (50–90 см), в композиционном оформлении жер жастық повторяет структуру традиционных казахских ворсовых ковров больших размеров.

В данном случае наблюдаем традиционно классическую схему: в центральном поле 3–4 крупных розетки и кайма. Узор состоит из многоступенчатых медальонов с выступами в виде крючков с внешней стороны и разбивкой внутри на геометрические фигуры, преимущественно, ромбов различного масштаба.

Графические элементы, используемые в оформлении жер жастық, отображают в себе глубокий пласт кочевой культуры, в основе которой лежит генетический код, примером может послужть абрис нашивной бляшки в виде четырехлепестковой розетки, датируется II–I вв. до н.э., из захоронения сарматского времени — Западный Казахстан. Традиционно в культуре тюркских народов геометрические фигуры: ромбы, квадраты

— являлись символом плодородия и оберега. В целом, комбинация орнаментальных структур и отображение их на плоскости является некоторой суммой представлений, которые впитало в себя мифологическое, религиозное воззрение народа. По версиям некоторых ученых, исследователей В.Г.Мошковой, Е.Г.Царевой, Кажгали улы А., орнаментальная «картинка» в ковровых изделиях — это своеобразная форма передачи и выражения существующих представлений о мироустройстве.

Цветовая гамма традиционных казахских ковров также «своими корнями уходит вглубь» истории. Если обратить внимание на фрагмент ковра из Пятого Пазырыкского кургана (V–III вв.до н.э) и на современную подушку — жер жастық (1950 г.), то можно обнаружить аналогию в использовании цветовых сочетаний: бордового, красного, черного с оттенком цвета индиго, охры.

«Белых пятен» в изучении самой истории Казахстана, а также истории прикладного искусства казахов еще достаточно. Тем удивительнее, что, при анализе древних артефактов, невольно приходит мысль, что народная память «живет», в какой-то мере, бессознательно. Интуитивно чувствуя сочетания цветов, применяя орнаментальные способы, приемы и техники старых мастеров, новое поколение ощущает рефлексию творческого мышления. Таким образом, происходит передача мастерами из поколения в поколение устойчивых национальных форм, которые применяются и по сей день.

АЯҚ ҚАП

Следующее текстильное изделие аяқ қап — подвесная сумка для посуды, привлекает своим жизнеутверждающим цветовым сочетанием и нанесенной на ней орнаментацией. Такие сумки для бытовых мелочей были очень популярны в казахской среде. Функциональные, практичные и легкие, во время перекочевок они были незаменимы, впоследствии в интерьере юрты такие изделия придавали уют и красоту обстановке.



Рис. 4. Народный мастер. 1960 г. Аяқ қап — подвесная сумка для посуды из частной коллекции С.Баширова (фото автора)

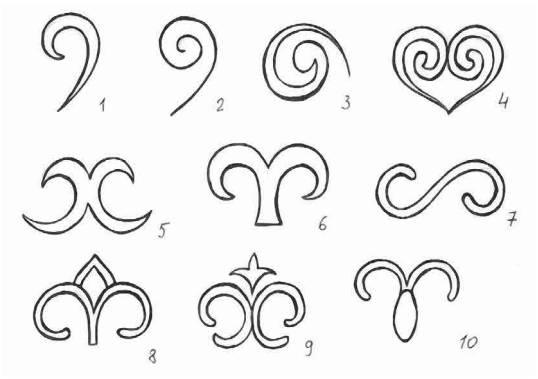


Рис. 5. Криволинейный элемент в виде завитка (рисунок автора)



Рис. 6. Деревянные фигурки баранов. Курган Кутургунтас [4, с. 65]

«Корнями» такого рода сумки так же, как и подушки, уходят в прошлое. Найденные при раскопках Пазырыкского кургана сумочки и мешочки датируются VI–IV вв. до н.э., материал, который использовали для их изготовления, — кожа, мех, войлок, шерсть [2, с. 160].

На (рис. 4) аяқ қап размером 50–100 см, из Южного региона, буквально пестрит своим цветовым разнообразием. Сочные и яркие краски разливаются по всему полотну, создавая праздничное настроение. Зрительно три крупные геометрические фигуры силуэтно заполняют собой все пространство, напоминая классическую схему казахских ковров. Но, благодаря умелому мастерству рукодельницы, узорные медальоны выглядят не монументально, а изящно, распределяясь по всему фону. Замыкает всю композицию орнаментальный бордюр. Особую выразительную живописность аяқ қап придает бахрома. В равнозначном соотношении к изделию бахрома является неотъемлимой частью законченного образа подвесной сумки.

Реликты доисламских воззрений в казахской культуре сохранились до настоящего времени, к примеру, поклонение культу огня, духам предков; в связи с этим выполнялись различные обряды: жертвоприношения, очищение от порчи, сглаза, то есть духовные верования. В изобразительной форме мифологические реликты сохранились во всеобъемном символическом знаке — орнаменте. По поводу семантики казахского орнамента учеными до сих пор ведутся споры. Традиционно считать криволинейный элемент в виде завитка образом бараньих рогов (рис. 5–6).

Найденные зооморфные артефакты с недавних археологических раскопок (рис. 7), показывают, насколько в совершенстве использовали свое мастерство в изготовлении, обработке материалов и создании разнообразных образов древние мастера. Пластичные культовые изделия, благодаря высокой технике резьбы и литья, умелое построение сюжета, удивительно точный подбор выразительных средств являются вершиной искусства племен скифского времени.

В этом случае, криволинейные завитки не поддаются однозначной трактовке.

К примеру, изображенные на аяқ қап (рис. 4) медальоны могут означать, предположительно, как схематичные рога барана, так и стилизованные образы хищных птиц грифонов (рис. 8). О семантической близости «рога и птиц» рассуждает также исследователь А.Кажгали. Он утверждает, что эти две ипостаси символизируют не только женское, но: «рог и птицы традиционно символизируют верх, то есть мужское начало» [5, с. 289].

Образы зооморфного стиля выразительные, поражающие воображение правдоподобностью, путем эволюции мировоззрения образовались в закодированный орнаментальный знак. Таким образом, эту незримую связь художественного стиля прошлого и настоящего времени мы не только ощущаем, но и по-своему переживаем.

Декорируя изделие древние мастера, наделяли его «сверхсилой», теми качествами, которыми обладало то или иное существо: ловкостью, зоркостью, силой, также они являлись оберегом от злых духов и т.д. В современном же мире некоторые реликты магико-мифологических функций при оформлении изделия остались, поменялась лишь изобразиительная форма. Так или иначе, орнаменты, выполненные на аяқ қап, несли в себе солярные символы, олицетворяющие плодородие и достаток роду.



Рис. 7. Образ грифона. Окончание псалия и его прорисовка. Курган № 1, могильник Ак-Алаха 5 [4, с. 88]

Рис. 8. Протомы хищных птиц. Бронзовые украшения конского снаряжения. Западный Казахстан [6, с. 126]



Рис. 9. Народный мастер. 1960 г. Қаршын — чехол на сундук из частной коллекции С.Баширова (фото автора)

ҚАРШЫН

Следующий вид текстильного изделия связан непосредственно с мебелью, қаршын — чехол, предназначенный для сундука. В данном случае, здесь представлена лицевая часть ковровой поверхности чехла (рис. 9).

У казахов использовалась специальная мебель, приспособленная для кочевого образа жизни, на которую повлияло также конструктивное решение юрты, так как и мебель, и юрта легко разбиралась и собиралась.

В состав мебели входили, в основном, деревянные сундуки, шкафчики для хранения продуктов и посуды, подставки для вещей в юрте, которые имели простые геометрические формы.

Вот и данное изделие вытянутой формы, размером 40–110 см, выполнено непосредственно под размер сундука. Отличается простотой оформления; традиционное для ковровых изделий трехчастное деление и кайма.

В процессе использования чехла, по всей видимости, центральная часть обветшала и пришла в негодность. На (рис. 9) мы наблюдаем, что на изделии аккуратно выполнена реставрация. Таким образом, чехол выглядит цельно, выделяется лишь несимметрично расположенный орнамент, по которому проходит центральный шов.

Цветовая палитра основного фона представлена насыщенным красно-бордовым цветом. Лишь вкрапления кое-где белого цвета привносят всей композиции определенную «нотку живости». Геометриче-

ский орнамент обусловлен техникой ткачества ковровых ворсовых изделий, где требуется четкий математический расчет в подсчете нитей.

Семантика орнамента обозначена преимущественно знаками плодородия — ромб с крючками является знаком плодоносящего поля, также мог означать символ матери — земли плодоносящей [7, с. 14–27]. Также древнеземледельческий символ — ромб с двенадцатью крючками — мог означать цикличность, двенадцать месяцев года. Предположений много, но одно мы знаем точно — казахский орнамент прошел сложный путь эволюции от фигуративности до образной знаковой системы. И в том, и в другом случае изображения несли познавательно-оценочную информацию, в которой наблюдается связь прошлого, настоящего и будущего.

Сегодня попытки ученых исследователей расшифровать орнаментальные знаки, раскрыть генезис национальных образов в большинстве случаев происходят, благодаря древним археологическим артефактам; используется научный подход. В свою очередь, казахское народное искусство на протяжении долгого времени проявлялось интуитивно, на каком-то генном уровне происходила фиксация и передача образов, чувственно использовались цветовые сочетания. При этом навыки технических и технологичеких приемов передавались из поколения в поколение. Говоря в целом о художественных текстильных особенностях, нужно отметить, что складывались они в соответствии с бытовыми особенностями и потребностями казахского народа. Имея различные утилитарные и декоративные качества, казахский текстиль всегда гармонично вписывался в интерьер, создавая яркую предметно-материальную среду.

Список литературы:

1. *Руденко С.И.* Древнейшие в мире художественные ковры и ткани из оледенелых курганов Горного Алтая. — Москва: Искусство, 1968. — 136 с.

2. *Полосьмак Н.В.* Костюм и текстиль пазырыкцев Алтая (IV–III до н.э.). — Новосибирск: Инфолио, 2005. — С. 160–161.

3. *Самашев З., Джумабекова Г., Базарбаева Г., Онгар А.* Древнее золото Казахстана. — Алматы, 2017. — 160 с.

4. *Полосьмак Н.В.* Всадники Укока. — Новосибирск: Инфолио-пресс, 2001. — 336 с.

5. Кажигалиулы А. Ою и Ой. — Алматы, 2004. — 444 с.

6. Қазақ өнері: 5 томдық. Самашев З. Ежелгі өнер I-том. — Алматы: Елнұр, 2013. — С. 125–126.

7. *Амброз А.К.* Раннеземледельческий культовый символ / ромб с крючками // Советская археология. — 1965. — № 3. — С. 14–27.

8. *Климов К.М.* Ансамбль как образная система в удмуртском народном искусстве XIX–XX вв. — Ижевск: Издательский дом «Удмуртский университет», 1999. — 320 с.

9. *Мошкова В.Г.* Ковры народов Средней Азии конца XIX — начала XX вв. — Ташкент: Издательство «ФАН» УзССР, 1970.

10. *Царева Е.Г.* Ковроделие арабов южных районов Узбекистана. конец XIX — начало XXI в. (по коллекциям МАЭ и РЭМ) // Образы и знаки в традициях Южной и Юго-западной Азии. — Санкт-Петербург: МАЭ РАН, 2015.

У.Э. КЯМАЛЗАДЕ
Аспирант Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии им. А.Л. Штиглица
e-mail: info.batik.kamalzade@gmail.com

U.E. KAMALZADE
Graduate student of Stieglitz State Academy of Art and Design
e-mail: info.batik.kamalzade@gmail.com

ПЛАТОК КАК АТРИБУТ НАЦИОНАЛЬНОГО КОСТЮМА

SCARF AS AN ATTRIBUTE OF A NATIONAL COSTUME

Азербайджанский национальный костюм и головные уборы всегда вызывали живой интерес у этнографов, искусствоведов, художников. В середине XIX в. русские художники Г.Г.Гагарин и В.В.Верещагин, посетившие Кавказ, объездили весь Азербайджан, делая зарисовки. В их работах особое внимание уделено образам азербайджанок в национальных нарядах и платках, которые до настоящего времени бережно хранятся в лучших музейных коллекциях.

Azerbaijani national costume and headdresses have always aroused great interest among ethnographers, art historians and artists. In the middle of the XIX century, Russian artists G.Gagarin and V.Vereshchagin, who visited the Caucasus, traveled all over Azerbaijan, making sketches. In their works, special attention is drawn to the images of Azerbaijani women in national dresses and headscarves, which are still carefully stored in the best Museum collections

Ключевые слова: наследие, костюм, регион, платок, материал, узор.
Keywords: heritage, costume, region, kerchief, fabric, pattern

Азербайджанскаянациональная одежда — продукт длительных и сложных процессов развития материальной и духовной культуры. Одежда более всех других элементов материальной культуры тесно связана с историей и отражает национальную специфику, вкус, локальные традиции разных народов.

Изучение истории национального костюма имеет огромное значение не только для этнографов, историков, но также для художников и искусствоведов. По форме одежды, по качеству и цвету тканей можно узнать степень промышленного и художественного развития региона. Изменения в форме, стиле, цветах и мелких деталях украшений в одежде дают информацию о взаимовлиянии костюмов кавказских народов. Большое значение в формировании и развитии костюма играют религия, обряды, традиции каждого народа, кроме того, сама эпоха, историческое время диктуют определенные каноны. Веками одежда менялась, в зависимости от социального слоя, к которому принадлежал носящий ее человек. Краткие сведения об особенностях костюмов и головных уборов жителей Азербайджана и в целом кавказских народов, с древнейших времен до начала XX в., содержатся в работах многих зарубежных и азербайджанских художников и путешественников. Среди азербайджанских исследователей можно назвать таких ученых, как Р.С.Эфендиев, Г.Алиева, К.Т.Каракашлы, А.Измайлова, С.Дюнямалыева. В их трудах исследуются специфика азербайджанского женского и мужского костюма, вышивки, ткани, трактуется художественная и технологическая специфика разных регионов, начиная с далекого прошлого до начала XX в. Очень редко авторы затрагивают такие исторически важные и специфические аспекты, как особенности орнаментальных мотивов, которые использовались в этих нарядах. Среди исследований особый интерес вызывает публикация, подготовленная Азербайджанским государственным музеем искусств им. Р.Мустафаева, включающая уникальный словарь, раскрывающий исторические термины, касающиеся национального костюма, вышивок и платков [3, с. 4].

На Кавказе все народности имели свои традиции, которые веками передавались из поколения в поколение. При украшении костюма использовались вышивки, различные орнаменты, и каждый мотив нес особое сакральное значение. Например, элемент «бута», а также медальон «гель», олицетворяющий солнце, часто использовались в качестве вышивки в женских, а иногда и в мужских нарядах. Среди них можно отметить «кюляджа» (женская верхняя одежда с длинными рукавами), «фарадж» (длинная плечевая одежда), головные уборы «арахчын» (тюбетейках), «дингя» (повязка вокруг головы женщины), «кулах» (мужской головной убор конической

формы, украшенный вышивками), «келагаи» (женский шелковый головной платок, украшенный орнаментом), ткани «тирме» (тонкая шерстяная материя ручной выделки) и т.д.

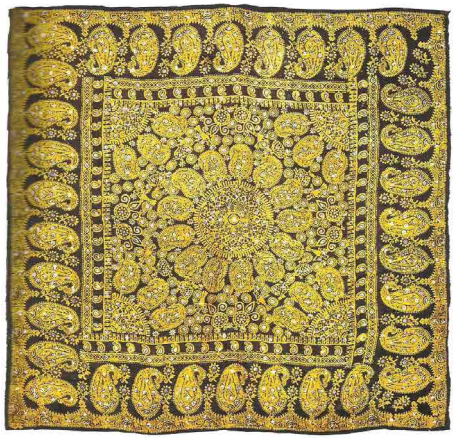


Рис. 1. Келагаи, середина XX века. Национальный Музей ковра

Древний элемент «бута» (ил. 1), широко распространенный на Востоке, представлен во всех видах декоративно-прикладного искусства. Он имеет множество разновидностей, и его использование связано с природным достоянием этого края. Азербайджан не зря считается Страной Огней с вековыми залежами природного газа и нефти. Именно поэтому гербом города Баку выбран элемент «бута», символ огня. Стилизованные формы этого мотива имеют около 90 разновидностей: «танцующая бута», «бута в виде бутона», «бута со своими детьми», «влюбленная бута», «миндалевидная бута», «плачущая бута», «зигзагообразная бута», «бута с кистями», «крылатая бута» и т.д. [4, с. 78–82]. Иногда этот орнамент сравнивают с павлином, так как форма и узоры хвоста павлина напоминают языки пламени. Этот элемент был широко распространен также в России и в Западной Европе и применялся в дизайне разных изделий и тканей — в конце XVIII в. в аристократических кругах Европы были популярны кашемировые шали с узором «бута».

Платок является одним из важных атрибутов традиционного костюма, представляющий собой настоящее произведение искусства. Он занимал особое место среди женских аксессуаров, оживлял наряд, играл важную роль в праздничных и траурных церемониях. Художественная традиция платка веками формировалась на основе сложных процессов развития материальной и духовной культуры азербайджанского народа. Платки использовались и используются в повседневной жизни, а также на различных церемониях всеми жителями Азербайджана и других народов Кавказа, независимо от возраста, сословия и вероисповедания. Платок давно превратился в предмет статуса.

Во времена Сефевидов женские головные уборы представляли собой лоскутные платки, изящные покрывала, прикрепленные к наголовнику на макушке, поверх платка надевали корону. Женские платки всегда отличались богатством цветов, высоким качеством и изящным убранством.

В XVIII в. в Азербайджане появились ханства, которые были независимы в экономическом и политическом отношении. Все это способствовало возникновению различного рода одежды, отличавшейся своеобразным стилем и колоритом. В XVIII в. платки украшались различными видами вышивки: джульме, гюлебетин (золотошвейная), текелдуз (тамбурная), мунджуглу (с бисером), пилекли (со стеклярусом) и др. Женщины носили, преимущественно, набивные келагаи, которые были распространены по всему Северному Кавказу (ил. 2), чаршабы, косынки, шали-тирме, косынки-чаргаты, чутку, вуали и головной платок-серендаз. Местные жители, часто путешествовавшие по странам Европы, вдохновлялись новой модой, приобретали и заказывали себе платки в современном стиле.

Музейные коллекции, архивные документы, рисунки, исторические фотографии и книги-альбомы, изданные еще в XIX в., иллюстрируют фрагменты истории азербайджанского платка. По ним можно представить, насколько своеобразной и сложной были орнаментальные традиции национального платка нашего народа. Хранилищем этих ценностей в настоящее время являются музеи. Среди самых значимых музеев Баку хотелось бы отметить Национальный музей искусств Азербайджана, который был создан в 1936 г. Он обладает коллекцией, насчитывающей более 18 тысяч экспонатов, где, наряду с предметами зарубежного искусства, хранятся экспонаты национального значения. Национальный музей истории Азербайджана, организованный в 1920 г., обладает самой большой коллекцией, здесь хранится более 300 тысяч предметов исторического и культурного наследия Азербайджана.



Рис. 2. Бекская семья из Шуши. Середина XIX века

Национальный музей ковра, функционирующий с 1967 г., хранит в своих фондах более 10 тысяч экспонатов.

Все три выше указанных музея имеют в своих коллекциях множество уникальных платков, которые, к сожалению, до настоящего времени остаются малоизученными.

За годы своего существования музейные фонды постоянно пополнялись, в основном, шелковыми, шерстяными платками разного качества и сортов. Сбором музейных материалов занимались, главным образом, этнографы. В 1948 г. собрание музеев пополнилось экспонатами из коллекции бывшего Музея народов СССР, где были представлены национальные костюмы, а также платки талышинки [2, с. 42–50].

Фонды также содержат иллюстративные материалы и фотографии головных уборов, которые были отсняты в разных регионах Азербайджана. Они в полной мере раскрывают традиции не только азербайджанцев, но также дают возможность изучать традиции этнических народов, живущих на этой территории, — лезгин, курдов, евреев, татов, аваров, удин, талышей и т.д.

Сравнение головных уборов различных социальных групп показало, что в их покрое не было существенных отличий: крестьяне, ремесленники, состоятельные люди носили папахи, чалмы, платки, шали. Женщины носили чадру, келагаи, косынки, шали и т.д. Классовые различия проявлялись лишь в материале, из которого шились головные уборы и платки. В связи с резко изменившимся к концу XIX в. укладом жизни, что было связано, в первую очередь, с ростом капитализма городов, разница в одежде среди представителей различных социальных слоев общества (чиновников, буржуа, духовенства, ремесленников) становится весьма ощутимой. В XX в. наступает естественный процесс отмирания старых отживших традиций в национальной одежде, и платок претерпевает значительные изменения. Эти изменения происходят, прежде всего, в композициях и узорах, украшающих платки. В качестве примера хотелось бы отметить келагаи, который хранится в историко-краеведческом музее г. Шемаха. Время изготовления платка относится к советскому периоду, и хотя это, в целом, нарядное изделие в композиционном построении сохранило народные традиции изображения растительных узоров, мастер использовал также изображение машины «Волга», что отражает эволюцию орнаментов платков (ил. 3). Это позволяет сделать вывод, что время, эпоха, социальный строй оказывали влияние на традиционные платки.



Рис. 3. Келагаи с изображением машины «Волга». Шемахинский историко-краеведческий музей

На основании исследуемых материалов подтверждается факт, что, начиная с XIX в., в Азербайджане кустарное производство платков оживляется. Создаются первые мануфактурные предприятия. В Шемахе уже работают шелкоткацкие предприятия, кустарные фабрики, в которых на местных станках ткется канаус (шелковая ткань). Шуша, Гянджа, Баку, Шеки, Нахичевань производят шелковые ткани, растет число красильщиков и мастеров, которые создавали платки разных цветов, размеров и композиций, традиционные платки — «келагаи». Существовали специальные мастера, делавшие деревянные формы для набоек, а мастера «набойщики» для каждого рисунка имели два штампа — один с фоном, другой с рисунком. Основная композиция узора получалась от ритмического повторения штампа. Было распространено также украшать келагаи двух- или многоцветной набойкой. Этот вид платка пользовался большим спросом. Келагаи в XIX в. изготавливался двух видов: «елени» (каймовый) и «гераты» (по названию города Герат) [1, с. 32–33]. Келагаи «гераты» ткались, в основном, в Шемахе, Басгале и в бакинском селе Амираджаны. Они были больших размеров, 197 х 160 см, 160 х 161 см, 198 х 150 см, и украшались традиционными элементами «бута», «гель» (медальон). Келагаи, которые ткались в Басгале или Шеки, отличались друг от друга не только своими цветами — золотисто-оранжевым или желто-коричневым фоном, но и крупными декоративными узорами. В Национальном музее истории и Национальном музее искусств Азербайджана хранятся более 50 единиц подобных образцов.

Другой вид келагаи, каймовый платок, имеет более скромный рисунок, и он, по традиции, изготавливался из шелковой ткани небольшого размера. Этот вид платков, в основном, производили в Гяндже и Шеки. Серединная часть изделия покрывалась мелкими, редкими цветками, основной узор шел по кайме. Шелк традиционно окрашивали в белый, сиреневый, зеленый, красные цвета.

В Национальном музее ковра хранятся мешки-накосники, которые изготавливались, в основном, в северных районах Азербайджана. Женщины носили подобный головной убор с незашитым дном и разрезом на затылочной части. Длина мешка была в пределах от 70 до 90 см. Накосник входил в комплект одежды, в основном, в Шемахе, Лагиче, Губе, а также в Чечне и на территории Дагестана. Промежуточное положение между мешкообразным головным уборами и шапочкой-чепцом занимал «чутку». Его носили, в основном, в Гусарском районе Азербайджана, на Северном Кавказе и Дагестане. В Чечне замужняя женщина носила чухт (чутку), куда вкладывали косы, этот головной убор завязывался на темени. Основные формы головного убора женщин Северного Кавказа были очень похожи, существовали лишь мелкие локальные различия.

С обычаями и бытом населения дореволюционного Азербайджана связаны детали женского головного убора, подчеркивающие социальное неравенство, такие как: «яшмаг» — платок, закрывающий нижнюю половину лица, и «чадра», заимствованная приверженцами мусульманской религии у народов Передней Азии. Воспринятая сначала высшими аристократическими кругами, в XIX в. чадра получила распространение у городских слоев населения. Выходя на улицу, горожанка непременно должна была закутаться в большое покрывало — чадру (чаршоу, чаршаф, гарамадэм — в Нахичевани).

В Азербайджане были распространены два типа чадры — прямоугольная, сшитая из двух прямых полотнищ, и полукруглая, так называемого иранского покроя, сшитая из прямого полотнища, выкроенного в виде полукруга. Была популярна чадра, сшитая из местного клетчатого шелка — «дараи чаршоу». В конце XIX в. чадру часто дополняла лицевая занавеска с сеткой для глаз — «рубэнд», которую, в основном, носили представительницы высшего сословия. В коллекциях музеев Азербайджана хранятся комплекты чадры с рубэндом, сшитые из одинаковой ткани и декоративно оформленные в едином стиле.

Головные платки и шали бытовали у населения и сельских районов. Это были, прежде всего, шелковые «келагаи» местного изготовления, не потерявшие своей популярности и в наши дни. Молодые женщины надевали их, сложив углом, перебрасывая один или два конца за спину, пожилые повязывали на волосы маленький платок — лэчэк, поверх него — большой яйлыг, который завязывали вокруг шеи.

Широкое распространение в прошлом имели большие шелковые и шерстяные шали. В конце XIX— начале XX в. на рынках появились шали русских фабрик, а также легкие головные платки, затканные золотом из Ирана и Багдада. Шали из плотной шелковой ткани с золотой нитью называли «кирвэнкэ чаршаб», газовые покрывала — «наз-назы», «газ-газы» и т.д.

Верность традициям в костюме и головных уборах хорошо прослеживается в произведениях изобразительного искусства, примером может служить альбом русского художника графа Г.Гагарина «Костюмы Кавказа», изданный в 1840 г. в Париже. Азербайджанская национальная одежда и головные уборы запечатлены также на его картинах «Девушка из Баку» и «Шемахинка».

Говоря об азербайджанском национальном костюме и платках, необходимо упомянуть лучшие произведениях азербайджанских художников, создавших неповторимые портреты и сюжетные композиции на тему быта народа, его обрядов и праздников. В Национальном музее искусств Азербайджана экспонируются картины известного художника XIX в. Мирзы Кадыма Иревани «Портрет сидящей женщины», «Портрет каджарской принцессы Махталат ханым», произведения выдающегося графика начала XX в. Азима Азимзаде «Свадьба у бедных», «Рамазан у богатых», «Свадьба у богатых», картина Акпера Шаргизада Тебризи «Во фруктовой лавке», работы художника Гусейна Аббаси «Азербайджанская семья», «Портрет молодой азербайджанки». Можно сделать вывод, что до конца XIX — начала XX в. в Азербайджане почти повсеместно бытовал традиционный женский головной убор, входящий в состав национальной одежды.

Изменения в головных уборах населения в отдельных этнографических зонах Азербайджана происходили неравномерно. Уже в начале XX в., в связи с распространением городского европейского костюма, процесс изменения национального костюма стал происходить более интенсивно. Вхождение в состав Российского государства открыло перед Азербайджаном путь приобщения не только к русской, но и через нее — к мировой культуре. Российское влияние было приоритетным в сфере образования, культуры и искусства. В этот период Баку стал одним из крупнейших промышленных центров. Со всего Азербайджана люди съезжались сюда в поисках работы на нефтяных промыслах.

Нефтяной бум в Баку, приток российского и иностранного капитала, стремительное появление азербайджанской буржуазии — бога-

тых нефтепромышленников, чиновников и купцов стимулировало все сферы жизни. Развитие промышленности, появление артелей, мануфактур, фабрик способствовало расцвету текстильного производства и интенсивной торговле с российскими и европейскими городами. В Баку в этот период, помимо артелей и мануфактур, развивалась торговля в магазинах, по западному образцу. Это были модные лавки, а также большие универсальные магазины, обслуживающие не только старую аристократию и представителей новой деловой, чиновничьей и артистической элиты.

Представители аристократических кругов и буржуазии стремились не отставать от модных тенденций, что оказало значительное влияние на одежду и на головной убор того времени. Первыми отвергли старую одежду представители высших слоев общества. Аристократы начали носить форму военных или государственных служащих, скроенную по западному образцу, женщины высших кругов одевались по последней европейской моде. Жены нефтепромышленников и чиновников, задававшие тон столичной моде, носили вечерние шляпы, декорированные перьями и цветами. Техническая интеллигенция, рабочие и крестьяне уже в начале XX в. начали постепенно менять свой внешний вид, используя в костюмах элементы европейской одежды. Однако были и те, которые отвергали слепое копирование западной моды и старались сочетать традиционные элементы с европейской одеждой. Все эти тенденции, в целом, определяли возникшие социальные, политические и культурные реалии, которые начинали вытеснять старые, отжившие традиции и стимулировать новые процессы, происходящие в капиталистическом Азербайджане начала XX в.

Искусство создания национального азербайджанского женского костюма, где платку всегда придавалось особое значение, за отмеченный период времени прошло сложный и неоднозначный путь развития. Национальная женская одежда всегда была неразрывно связана с жизнью народа, с его исторической судьбой, обычаями и традициями. Изменения, происходящие в художественном творчестве, всегда обусловлены сложными социально-экономическими и общественно-политическими процессами, составляющими исторический фон прошлого. Азербайджанский платок как элемент национальной одежды также претерпел значительные изменения, начиная с технологии изготовления и заканчивая декоративным многообразием и богатством узоров и

орнаментов, став своеобразным символом непреходящей ценности традиций. Недаром национальный азербайджанский платок был внесен в список нематериального культурного наследия ЮНЕСКО.

Примечания:

1. *Алиева Г.* Художественные ткани и вышивки. — Баку: Язычи, 1983. — 44 с.

2. Отражение этнических процессов в памятниках бытовой культуры. Сборник научных трудов. — Ленинград: Издание государственного музея этнографии народов СССР, 1984. — 144 с.

3. *Эфендиев Р.С.* Азербайджанский костюм. Азербайджанский Государственный музей искусств им. Р.Мустафаева. — Баку: Издательство им. 26 комиссаров, 1963. — 34 с.

4. *Kerimov L.* Buta. Oriental Carpet & Textile Studies III. Part 1. In Honor of May H.Beattie. — London: HALI O.C.T.S. ltd & HALI Publications Ltd., 1987. —172 p.

Е.Д. ХЕЙКЕР

Член-корреспондент РАХ, доцент Института бизнеса и дизайна

e-mail: heiker@rambler.ru

E.D. KHEIKER

Corresponding member of the Russian Academy of Arts, associate professor of the Institute of Business and Design

e-mail: heiker@rambler.ru

ДЕКОРАТИВНЫЙ ПЛАТОК. ОТ ЭСКИЗА ДО ГОТОВОГО ИЗДЕЛИЯ

DECORATIVE SCARF. FROM SKETCH TO FINISHED PRODUCT

В данной статье рассматривается практическое задание, которое может преподаваться как в рамках предмета «Спецживопись», так и отдельным блоком при получении специального дополнительного образования. В статье последовательно объясняются все этапы создания такого популярного аксессуара, как головной платок. Все этапы работы сопровождаются иллюстративным материалом лучших студенческих работ направления «Дизайн костюма» Института бизнеса и дизайна. Задание предназначено для студентов высших учебных заведений, обучающихся творческим специальностям, а также может заинтересовать преподавателей вузов и художественных училищ.

This article focuses on a practical task that can be taught both within the framework of the discipline «Special painting», and separately when receiving special additional education. The article successively explains all the stages of creating such a popular accessory as a head scarf. Every step is accompanied by illustrations, presented by the best student works in the «Costume Design» field of the Institute of Business and Design. The task is intended for students of higher educational institutions studying creative professions, and may also be of interest to university and art school teachers.

Ключевые слова: модный аксессуар, платок, композиция, колорирование, печать, каре, эскиз, гуашь, технологии.

Keywords: fashion accessory, scarf, composition, coloring, printing, square, sketch, gouache, technologies.

Платок — аксессуар, который не перестает удивлять своим многообразием, он никогда не выйдет из моды по причине своей универсальности. Это интересное дополнение любого наряда, головной убор. Им можно обмотать шею, привязать к сумке, он выгодно подчеркнет цветовое решение дизайна одежды. Платок является важным элементом костюма с незапамятных времен.

Традиции его оформления очень разнообразны. Это набивные платки, которые являлись непременным атрибутом национальной одежды большинства регионов России. Это шали со сложными многоцветными орнаментами из турецких огурцов и роз, оформление и композиция которых основывается на традиционных шалях востока.

Главные в мире платков — это каре Hermes. Классическое шелковое каре Hermes — это четырехугольник 90 на 90 см из 65 граммов отборного шелка, полученного из 250 коконов тутового шелкопряда, с напечатанными вручную рисунками. До сих пор эта фирма при печати использует каретки Перепелкина, сконструированные русским инженером.

Этот бренд необыкновенно популярен. Лимитированная коллекция новых платков появляется каждый сезон. Его композиционные решения отходят от существовавших ранее традиций. Появляются тематические платки, платки-рассказы. На платках Hermes изображаются элементы конской сбруи, знаки зодиака, орнаменты в виде ключей, цепей, дикие животные, силуэты модниц и многое другое (рис.1, рис. 2, рис. 3, рис. 4).

Надо отметить — рисунки для платков создаются художниками, при этом не используются фотографии, как это происходит у менее профессиональных фирм. Конечно, компьютерные технологии облегчают процесс работы при колорировании или подготовке эскиза к печати, но никак не являются основным инструментом. Фотографии сделаны во время посещения выставки, проходившей в Москве, «Hermes. За кулисами» в 2018 году.

Первый памятный платок появился в Москве в 1818 году ко дню открытия памятника К.Минину и Д.Пожарскому. Особое место в оформ-






Рис. 1–4. Фотографии с выставки в Москве «Hermes. За кулисами» в 2018 году

лении платка отводится агитационной тематике двадцатых годов, когда созданием рисунков занимались Л.Попова и В.Степанова. Платок того времени, безусловно, показывает влияние искусства авангарда на его декоративное оформление.

Тематический платок является наиболее сложным авторским произведением, предназначенным для тиражирования. Ведущие художники текстильных фабрик и лучшие художники Комбината декоративно-прикладного искусства при художественном фонде России успешно занимались созданием авторских образцов, которые участвовали в творческих конкурсах и выставках.

В связи с развитием технологий меняется и делается более разнообразной колористическая гамма, способы выполнения. Компьютерные технологии во многом облегчают работу художника, создающего эскиз, но грамотное композиционное решение возможно только при участии автора.

Обычный платок может создать модный образ. Современные технологии позволяют самостоятельно подготовить рисунок платка к печати.

В данной методике использован опыт создания головного платка студентами отделения «Дизайн костюма» в Институте бизнеса и дизайна. Студентам необходимо было вписать рисунок в квадрат, уметь композиционно организовать угол, найти несколько вариантов цветового решения. Кроме всего прочего, платок должен быть в определенной узкой тематике «Аксессуары» любимого бренда каждого студента. Такие жесткие рамки сильно облегчают поставленную задачу при обучении.

Композиция квадрата, особенности

Композиция формата «квадрат» является одной из самых сложных, прямоугольник с его неодинаковыми сторонами дает более широкие возможности для расположения и развития пятна. В случае, когда стороны равны, напрашивается симметрия. Именно так и решалась традиционная композиция платков и шалей, рисунок располагался в центре и симметрично по углам. Для создания подобных платков было достаточно сделать его четверть и затем ее повторить четыре раза.

Если платок тематический, композиция развивается по более сложному сценарию. Для грамотного решения студентам предлагается выполнить черно-белое членение квадрата, исходя из пропорций золотого сечения. Строится пропорция по формуле: целое так относится к своей большей части, как эта большая часть относится к меньшей части целого.

Предлагается взять квадратик белой бумаги и разделить его на 8 одинаковых частей, затем 3 части закрасить черным в любом порядке, оставляя белыми 5, также можно сделать 5 черных и 3 белых части, можно сделать 13 частей и закрасить 8, оставив 5, и наоборот. Это один из примеров сочетания белого и черного в классических пропорциях. Когда студенты сделают несколько образцов, глаз начинает отличать и запоминать верные соотношения. Затем следует перейти непосредственно к созданию композиции квадрата.






Рис. 5–8. Рисунки в карандаше 60 х 60

Создавая композицию для платка, нужно продумывать композицию каждого угла отдельно. Именно поэтому композиция платков делалась чаще всего на четверть, а потом повторялась четыре раза. Данное задание рассчитано на создание композиции каре.

Натюрморт для рисунка

На следующем этапе работы студентам предлагается натюрморт из различных предметов, разложенных на драпировке с геометрическим орнаментом. Это могут быть различные аксессуары: сумка, перчатка, веер, бусы, моток ленты и т.д.

По своему усмотрению студенты компонуют эти предметы таким образом, чтобы плоскость квадрата закрывалась; пятна находились в соотношении — большое, среднее, маленькое, линии были толстые, средние, тонкие и тональные отношения — черный, белый, серый. Из маленьких эскизов выбирается самая удачная композиция и выполняется в размере 60 х 60. Работа выполняется черным карандашом В8. В данной работе предусматривается стилизация предметов, их узнаваемость необязательна.

Эскиз готового платка, тема, выполнение гуашью

На следующем этапе студентам предлагается сделать эскиз головного платка, размером 15 х 15 см. Тематика: аксессуары любимого дизайнера. Эскиз выполняется в цвете, материал — гуашь. Задание, ограниченное узкими рамками (тематикой, количеством цвета и другими условиями), всегда выполняется более успешно, чем свободная тема.











Рис. 9, рис. 11–14. Окончательные эскизы платков 60 х 60, выполнены гуашью







Рис. 10. Эскиз применения

Рис. 15, рис. 16. Колорирование эскиза

Гуашь является графическим материалом и требует определенных навыков при использовании. Прежде всего, каждый цвет в банке необходимо промешать для соединения клея и пигмента, затем нужно в отдельных небольших емкостях составить необходимые колера. Кисти понадобятся: синтетика под колонок, круглые, размер 3, 5, 8.

Выбираем из предложенных эскизов лучший. Отрисовываем эскиз и переносим его на бумагу формата 60 х 60. Далее выполняем работу в натуральную величину (рис. 9, рис. 11, рис. 12, рис. 13, рис. 14). Надо учитывать, что при необходимости перекрыть уже покрашенную плоскость надо дождаться ее полного высыхания.

У платка должна быть кайма не менее 3 см. Наличие каймы помогает собрать рисунок в целое. Кайма может быть специально сделанной для рисунка. Каждый эскиз платка может сопровождаться эскизом применения (рис. 10).

Колорирование

Колорит в текстильном изделии — неотъемлемая часть работы над эксизом. Неправильно подобранные цвета могут испортить рисунок и, наоборот, сделать его более эффектным, отличным от оригинала. Наглядным примером может служить рисунок в горошек. Белый горошек на черном фоне смотрится иначе, чем черный на белом, а если фон менять по цвету или горошек, то мы получим огромное количество вариантов. Для того чтобы грамотно решать вопросы колорирования, необходимо знать элементарные законы сочетания цветов. Для этого существует предмет «Цветоведение».

В этом задании попробовали заменить одни цвета на другие, сохраняя уже существующую тональную раскладку эскиза (рис. 15, рис.

16). В работе над колоритом цвета были заменены на дополнительные, и получился еще один вариант эскиза.

Подготовка готового эскиза к печати

Для цифровой печати рисунок надо перевести в векторное изображение.

Эскиз, сделанный вручную, необходимо привести к нужному количеству цветов, избавившись от лишних оттенков и полутонов. Контуры плоскостей также необходимо выровнять. В нашем случае мы ограничились 6–8 цветами. Ограничение в количестве цветов облегчает студентам работу над эскизом. Затем мы выбрали для печати подходящую ткань, наиболее похожую по структуре на натуральный шелк, но синтетическую, так как печать на натуральном шелке намного дороже.

В результате этого задания получились профессионально выполненные эскизы головных платков на тему «Аксессуары», которые были напечатаны на ткани. Тема платка была выбрана для студентов, обучающихся дизайну костюма, но с таким же успехом могла быть заменена на любую другую, например, орнаментальную или шрифтовую. Проектирование печатного платка — необычайно динамичная и перспективная часть текстильного дизайна, открытая к контактам с другими областями художественного проектирования, например, графическим дизайном. Выполнение работы в материале позволило сделать тематическую выставку в государственном выставочном зале «Галерея Чертаново» (рис. 17, рис. 18, рис.19, рис. 20). Выставка прошла успешно,

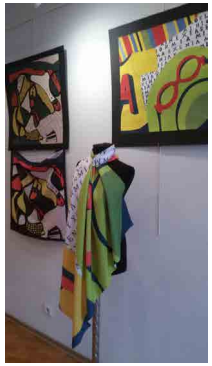





Рис.17–20. Фотографии из выставочного зала «Галерея в Чертаново», монтаж выставки

участники были отмечены дипломами. Очень важно, что эта программа позволяет создать готовый аксессуар за сравнительно небольшое время. Задание позволяет будущим дизайнерам приобщиться к профессиональной творческой деятельности.

© Учебные работы созданы под руководством Е.Д.Хейкер в 2018–2020 году в Институте бизнеса и дизайна.

Список литературы:

1. *Бэррон Л.* Искусство завязывать платок. — Санкт-Петербург: Диля, 2011. — 96 с.

2. *Гилярова И.Н.* Платки, шарфы, парео, галстуки. — Москва: Прессверк, 2002. — 160 с.

3. *Инча П.* Ваш имидж: шарф, косынка, платок. От шейного платка до платья. — Москва: Внешсигма, 1998. — 120 с.

4. *Иттен И.* Искусство формы / перевод с немецкого. — Москва: Изд. Д.Аронов, 2001. — 136 с.

5. *Некрасова М.А.* Народное искусство России в современной культуре. Москва: Коллекция, 2003. — 254 с.

В.В. ЛАПТЕВ

Доктор искусствоведения, профессор кафедры дизайна рекламы, Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна
e-mail: laptevsee@yandex.ru

V.V. LAPTEV

Doctor of Arts, department of advertising design of the Saint-Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
e-mail: laptevsee@yandex.ru

ОПЫТ ПЕРЕДВИЖНЫХ ИЗОСТАТИСТИЧЕСКИХ ВЫСТАВОК: ВИЗУАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

EXPERIENCE OF MOBILE ISOSTATISTICAL EXHIBITIONS: VISUAL EDUCATION

В настоящей работе представлен исторический опыт организации и художественного оформления выставок, основой которых являлось представление числовых показателей посредством изображений. Внимание сфокусировано на вопросах применения венского метода изобразительной статистики в демонстрируемой инфографике на примере передвижных экспозиций Социально-экономического музея Вены. Отдельное внимание уделено изостатистической выставке «Вокруг Рембрандта», состоявшейся в 1938 г. в Нидерландах. Она стала символом применения изобразительного языка Изотайп, созданного О.Нейратом и Г.Арнцем в рамках заявленного визуального образования.

In this paper, we present the historical experience of organizing and decorating exhibitions, the basis of which was the data visualization through images. Attention is focused on the application of the Vienna method of pictorial statistics in the displayed infographics, for example, the mobile exhibits of the Social and Economic Museum of Vienna. Special attention is paid to the isostatistical exhibition Around Rembrandt, held in 1938 in the Netherlands. It has become a symbol of the use of the Isotype visual language, created by O.Neurat and G.Arnts as part of the stated visual education.

Ключевые слова: венский метод изобразительной статистики, инфографика, изобразительная статистика, Изотайп, изостатистические выставки, передвижные выставки.
Keywords: Vienna method of pictorial statistics, infographics, pictorial statistics, Isotype, isostatistical exhibitions, mobile exhibitions.

Начиная разговор о передвижных изостатистических выставках, прежде всего необходимо определить понятийный аппарат настоящего исследования. «Изобразительная статистика» — термин, который получил широкое распространение в первой половине XX столетия и обозначал представление в наглядном, легко усваиваемом и запоминаемом виде статистические данные и различные явления, таким образом, расширив и частично заменив понятие «графический метод в статистике». В настоящее время под понятием «изобразительная статистика», а также английского (pictorial statistics) и немецкого аналога (Bildstatistik), все чаще упоминают работы, выполненные по венскому методу с использованием фигурных диаграмм. Это, прежде всего, связано с популярностью этого метода в 1930-е гг. в различных странах — в Австрии, Германии, Великобритании, Нидерландах, США и, конечно же, в Советском Союзе.

Вместе с тем, несмотря на историческую отдаленность, венский метод изобразительной статистики и по сей день продолжает интересовать специалистов по информационной графике, в том числе в части его использования в изостатистических выставках [1–3]. В этом видится актуальность данной статьи, рассматривающей различные аспекты применения изобразительной статистики в передвижных экспозициях, где диаграммы и тематические карты представлялись в ясном и понятном простым людям виде.

Между тем, само понятие «изостатистическая выставка» упомянутые зарубежные исследователи связывают исключительно с именем австрийского социолога и философа Отто Нейрата и деятельностью венского Социального-экономического музея. В тени остаются работы советских художников, выполненные в том же временном периоде. Целью настоящего исследования является установление функциональных

и художественных особенностей отечественных и зарубежных изостатистических выставок, определение временных границ данного явления. В данной статье будет уделено внимание иностранному опыту создания экспозиции на основе информационной графики.

Одним из коммуникационных каналов передачи информации в виде визуальных образов являлись выставки и музейные экспозиции, где, наряду с предметными экспонатами, моделями, текстом, иллюстрацией и фотографией, присутствовали диаграммы, карты различной тематической направленности, схемы управления и графические классификации. Широкая распространенность инфографического материала фиксируются на выставках, проходивших в рамках международных статистических конгрессов в Вене, Гааге, Санкт-Петербурге и, наконец, в Будапеште. На последнем будапештском конгрессе 1876 г. вниманию публике были представлены 686 диаграмм, картограмм и картодиаграмм, которые визуально освещали различные экономические, демографические и социальные вопросы и демонстрировали возможности графического метода в статистике. Большое количество графики было из России, Австрии, Пруссии, Бельгии, Италии, Франции и Венгрии. Инфографика также широко представлялась и на Всемирных промышленных выставках.

Однако существовали и специализированные выставки, представлявшие исключительно инфографический материал, получившие наименование изостатистических. В их основе лежало представление числовых показателей, относящихся к определенной теме, посредством изображений: геометрических или фигуративных. Значит, не предмет, не артефакт, а число, облеченное в графическую форму, становится здесь центром экспозиции. Такие выставки проводились в начале XX в. в музеях Австро-Венгрии и Швейцарии. Инфографика становилась главным действующим лицом даже на парадах. 17 мая 1913 г. в Нью-Йорке шествие муниципальных служащих города сопровождалось «уличной выставкой»: демонстрацией большого количества огромных моделей, чертежей, диаграмм и других статистических плакатов, установленных на повозках. Они иллюстрировали деятельность всех отраслей городского хозяйства за целый ряд лет.

Наибольшую популярность изостатистические выставки получили в 1920–1930-е гг. в работах венского Социально-экономического музея, а позднее Международного фонда визуальной педагогики в Гааге и в агитационных мероприятиях в СССР.

Создание Социально-экономического музея в Вене было обусловлено процессами, протекающими в австрийском обществе. Постимперский период Австрии характеризовался общим упадком социальной сферы: нехватка жилья, работы, а то и продовольствия. Муниципальные выборы 1919 г. приводят к власти в столице социал-демократов, начавших воплощать на практике идею социализации — постепенного перехода от капитализма к социализму. В рамках этой концепции в период 1921–1924 гг. проводится кампания по обеспечению рабочего класса жильем — построено 400 многоквартирных дома. С помощью венского муниципалитета рабочие жилищные кооперативы смогли построить примерно 4,5 тысячи жилых домов. В Вене возводятся ясли, клиники, детские сады и площадки, открываются дома престарелых, молодежные клубы для рабочих, библиотеки и музеи.

Одной из задач, стоявших перед муниципалитетом «Красной Вены», было ознакомление широких рабочих масс со статистическими данными, касавшимися статей расхода бюджетных средств. С этой целью организуются выставки, касающиеся, в первую очередь, успехов жилищно-кооперативного движения. Ярким организатором и идеологом экспозиции самой грандиозной выставки жилищных и садовых кооперативов, состоявшейся осенью 1923 г. на площади Ратуши в Вене, стал Отто Нейрат. На основе ее экспонатов усилиями австрийского философа и социолога был создан постоянно действующий музей рабочих поселений и городского строительства, ставший в дальнейшем ядром для последующего объединения общественных и экономических музеев столицы. Для него обращение к музейной практике стало важной переломной вехой в дальнейшей деятельности — в конце 1924 г. Нейрат получил одобрение венских муниципальных властей (и лично бургомистра) на организацию Социально-экономического музей, которым руководил вплоть до трагических событий 1934 г.

Просвещение стало главным лозунгом музейных экспозиций. Нейрат на открытии музея определил его основную функцию как инструмента обучения. Заявляя, что музей — это не сокровищница артефактов, раритетов и прочих редкостей, он рассматривал его как образовательное учреждение, где основным экспонатом стали числа. Нейрат верил в неиссякаемый потенциал возможностей статистической информации как составной части социалистического порядка.

Исходя из того, что большинство избирателей не имело специального образования для чтения диаграмм, представление статистиче-

ской информации должно быть ярким, наглядным и самодостаточным. Текст и таблицы подлежало заменить графиками, которым не требовались бы дополнительные разъяснения. Так рождается венский метод изобразительной статистики, представляющий «эмпирическую социологию в рисунках» [4, с. 76]. Нейрат полагал, что в современном мире в образовании уже невозможно обходится лишь чтением, счетом, письмом, отдельными познаниями в области естественных наук, литературы и истории. Существует потребность в изучении общественных процессов, чтобы сделать более доступным понимание их эволюции. Опираясь на факты повсеместного развития визуальных средств передачи информации (фотография, иллюстрация, кино), он сделал вывод, что большую часть своего образования человек получает «посредством зрительных впечатлений». А посему, «если требуется повсеместно распространить общественно-научное образование, то необходимо воспользоваться аналогичными изобразительными средствами» [5, с. 31].

Такими изобразительными средствами стали условные изображения — пиктограммы. Эти символы, по словам Нейрата, обладавшие визуальной привлекательностью и запоминаемостью, представляли различные социальные фактов, связывая «мертвые» таблицы цифр статистики с жизнью для повышения интереса зрителя [6, с. 5]. Но австрийский философ и социолог не ограничился только лишь использованием изображений для представления статистических данных — опыта в этом было более чем предостаточно. Он разработал принципы визуализации с использованием так называемых фигурных количественных диаграмм. В них изменение показателя отражалось не в пропорциональном увеличении линейных размеров или площади знака, а в увеличении их количества. То есть, за каждой пиктограммой (как модулем) закреплялось определенное число. Повторение пиктограмм представляло статистический показатель, разделенный на дискретные модули. Итоговая форма была близка образу горизонтальной брусковой диаграммы, поэтому уверенно считывалась зрителем.

В основе венского метода лежал принцип коммуникации, основанный на изобразительных условных знаках, которые могли обходиться минимумом текстовых пояснений. В этом Нейрат видел параллели с одной из ранних формализованных письменностей в мире — к древнеегипетским иероглифам. Наряду с геральдической эмблематикой и ранними товарными знаками гильдий и цехов ремесленников, они





Рис. 1. Фигурная диаграмма, показывающая увеличение числа работающих женщин в текстильной промышленности (каждая фигура соответствует 1000 портных). Социально-экономический музей Вены, 1925

Рис. 2. Диаграмма нарушений общественного порядка в Вене, зафиксированных полицией в феврале 1925 г. из газеты «Osterreichische Gemeinde Zeitung» от 15.05.1926. Социально-экономический музей Вены, 1926

стали источниками венского метода изобразительной статистики, названного впоследствии Изотайпом, в части формирования синтаксиса международного визуального языка [7, с. XXIX]. При всем при этом не предполагалась полная замена традиционных языков общения на знаковые системы, которые Нейрат считал скорее вспомогательными. Пиктограммы брали бы на себя функцию общего представления о событии или явлении, и им бы требовались определенные пояснения, состоящие из вербальных элементов [8, с. 18–22].

Реализация венского метода изобразительной статистики на практике осуществлялась в рамках тематических выставок Социально-экономического музея, которые периодически устраивал Отто Нейрат. Они проводились в помещениях Венской ратуши и представляли собой набор экспозиционных планшетов по определенной тематике, на которых в наглядной форме, ясно и доходчиво приводились статистические сведения по экономическому, социальному, культурному развитию общества. В доступном для малообразованного зрителя в графическом виде представлялись научные и технические достижения различного рода, сведения по истории и географии.

Экспозиции содержали большое количество фотоматериала, дополняя инфографику документальным фактом. Нередко использовались

модели и макеты. Создавались специальные интерактивные картосхемы из металла, на которые закреплялись подвижные намагниченные знаки и символы. Таким образом О.Нейрат стремился обеспечить максимально доступную форму передачи знаний в виде визуальной поддержки.

Однако художественная ценность данных работ была неочевидна. Невысокое качество изобразительной статистики, в первую очередь, было связано с отсутствием в штате Социально-экономического музея художника, понимающего особенности проектирования условных символьных знаков. Рассматривая ранние работы, например, фигурную диаграмму, показывающую увеличение числа работающих женщин в текстильной промышленности (рис. 1), мы понимаем, что становится очевидным факт наличия изъянов формы фигуративных изображений портных и портних (пиктограммы просто вырезались при помощи ножниц), небрежности «рукописного» шрифта, имитирующего набор. Общее композиционное «флаговое» построение диаграммы идет вразрез с симметрией заголовка и легенды.

Еще один пример — ранняя изобразительная статистика 1925 г. о вмешательстве полиции Вены в общественную жизнь в зависимости от дня недели и употребления алкоголя (рис. 2). Диаграмма представляет собой непрерывные полосы наподобие брусков, заполненные небрежно рисованными фигурами карикатурного характера. Не оставляет чувство неясности степени эстетической ценности данного «художественного произведения». Но вот в чем вопрос: а был ли художник? Ответ дает ключ к пониманию — в штате Социально-экономического музея, кроме директора Отто Нейрата, числились только лишь помощник-секретарь Мария Райдемайстер, подготавливающая статистические данные для диаграмм, бухгалтер Йозеф Йодльбауэр и архитектор Рёсл Вайсер, работавший с чертежными инструментами. Да и сам Социально-экономический музей занимал небольшое помещение в районном отделении муниципалитета.

Через два года после открытия к работе над диаграммным материалом в музее начинают привлекаться художники: швейцарский иллюстратор Эрвин Бернат, графики Бруно Цукерман, Фридрих Янель и Ганс Томас. Для них готовили (или трансформировали) статистический материал сам Отто Нейрат, Мария Райдемайстер и Фридрих Бауэрмайстер. Но результаты оставляли желать лучшего — стилевого единства достичь по-прежнему никак не удавалось.

Особенно явно это можно увидеть в первом большом издательском проекте Социально-экономического музея Вены — в альбоме «Красочный мир» (1929). Эта первая серьезная публикация была основана на представлении социальных явлений, исторических событий и экономических показателей развития человечества языком фигурных диаграмм, построенных по императивам венского метода изобразительной статистики. Книга, призванная показать, как быстро меняется мир, отчетливо зафиксировала зрелость этого метода, приближающегося к своему пику. Отдельные страницы альбома были, по сути, листами сборного каталога выставок, проводившихся Социально-экономическим музеем Вены. В предисловии указывалось, что «проект предназначен преимущественно для детей старшего возраста, чтобы расширять их кругозор и пробуждать в них интерес к важным житейским вопросам» [9, с. 5].

Стилистическая многоголосица этой публикации вскрывала творческие разногласия в творческом коллективе художников. Отдельные диаграммы вызывали нарекания из-за недостаточной условности и схематичности изображаемых знаков, отсутствия ясности восприятия зашифрованной информации, расплывчатой трактовкой графического жеста, стилистически противоположного буквально на соседних страницах. Только с приходом в Социально-экономический музей немецкого художника Герда Арнца художественный облик изобразительной статистики начал приобретать признаки проектного и стилистического единства, представленного в следующем альбоме — «Общество и Экономика. Основы визуальной статистики» (1930). Эта работа стала кульминацией венского метода изобразительной статистики.

Технология аппликационного представления пиктограмм сменилась линогравюрой, а идеи фигуративного конструктивизма Арнца соединились с проектными правилами Нейрата, сформировав стройную систему визуализации. Это был первый опыт инфографического дизайна, обладавший необходимой графической силой. Практическое применение пиктограмм использовалось в экспозиционных плакатах для музейных выставок в рамках реформы австрийского образования, в оформлении стендов антитуберкулезной выставки в США, выполненных по заказу Национальной ассоциации туберкулеза, в ряде передвижных музейных экспозиций начала 1930-х гг. в Австрии и Германии, а позднее — в изостатических выставках в Нидерландах, Великобритании, Швейцарии и Франции.

В эти годы начинают активно развиваться новые типы выставок: не только «педагогических», но и социальных, вбирающих в себя черты художественных и научных экспозиций. Основными приемами визуализации становятся изобразительная статистика и фотомонтаж. Так, на выставке «Занятость» в Городском музее Амстердама Виллем Сандберг представил свои пиктографические разработки. Эти приемы использовались для оформления выставочных стендов павильона республиканской Испании на Международной выставке в Париже (1937), подготовкой которой руководил график Жозе Рено. В этом же году Шарлотта Перьен выполняет вместе с Фернаном Леже несколько панелей-фризов для сельскохозяйственного выставочного центра, сочетающих фотомонтажи с изобразительной статистикой, явно основанной на венском методе [10, с. 63].

Когда О.Нейрату пришлось бежать из Австрии после правого переворота 1934 г., он выбрал Нидерланды в качестве своей новой базы, учитывая его связи с членами королевской семьи. Для продвижения своих идей Нейрат создает новые организации — Международный фонд визуальной педагогики и институт Мунданеум в Гааге. Теперь на смену термину «венский метод изобразительной статистики» пришло новое название графического метода представления информации — международный изобразительный язык Изотайп (ISOTYPE — акроним International System Of TYpographic Picture Education).

Вместе с Нейратом в Нидерландах работали Мари Райдемастер, дизайнеры Герд Арнц и Эрвин Бернат, типограф Йозеф Шеер, эксперт и консультант архитектор Йозеф Франк. Одним из событий, знаменующих зрелость этого нового языка визуальных коммуникаций, стала выставка «Вокруг Рембрандта» (1938). С предложением об ее организации и проведении к О.Нейрату обратились владельцы крупной сети универмагов «Биенкорф», которые выступали спонсорами.

«Вокруг Рембрандта» — это первая изостатистическая выставка об искусстве, инновационная и новаторская во многих аспектах, на которой были представлены не полотна голландского художника, а графические планшеты с диаграммами, картами и схемами. Вместо оригинальных работ — исторический фон и социальный контекст эпохи Рембрандта, вместо портретов — визуальные статистические данные по экономическим и культурным темам XVII в.

Выставка «Вокруг Рембрандта» была подготовлена таким образом, чтобы обеспечить передачу феноменологического и концептуального опыта. Она была призвана вовлечь в новую форму изостатистического исследования, представляя время и пространство для многослойного дискурса. Даже само место проведения было необычным для ценителей искусства. Если полотна Рембрандта экспонировались в известных музеях и художественных галереях, то выставка «Вокруг Рембрандта» — в универмагах «Биенкорф» сразу в трех городах Нидерландов — Амстердаме, Гааге и Роттердаме. Внедряя повседневные темы и аспекты, выставка была нацелена на привлечение широкой аудитории (и потенциальных покупателей — из-за этого она и затевалась владельцами сети универмагов). Этот явно ощутимый отход от классической подачи знаний по истории искусства позволил публике без опыта чувствовать себя уверенно в простых и понятных обывателю темах этой выставки.

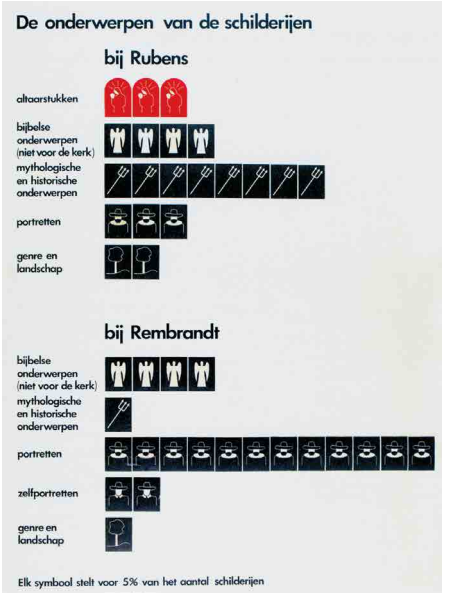


Рис. 3. Диаграммный лист на выставке «Вокруг Рембрандта». О.Нейрат, Г.Арнц, Нидерланды, 1938

Идею выставки О.Нейрату предложила М.Райдемастер. По ее воспоминаниям, при посещении крупной выставки картин Рембрандта она была поражена тем, как мало было сделано для общественности, далекой от искусства [11, с. 57], поэтому в «Вокруг Рембрандта» использовались такие методы, как символьное и цветовое кодирование, фотографический материал и интерактивные устройства, чтобы сделать посещение выставки понятным и привлекательным занятием для разнообразной аудитории в универмаге. Базовым инструментом коммуникации со зрителем был международный изобразительный язык Изотайп, основанный на системе пиктограмм. Другим важным средством, необходимым для понимания экспозиции, был цвет.

При помощи цвета обозначались четыре различных этапа в жизни Рембрандта: зеленым — детство, красным — молодые годы, си-

ним цветом выделялся период зрелости и, наконец, коричневым — старость. Это цветовое кодирование использовалось и в экспозиции, и в буклете выставке, в котором были запечатлены основные диаграммы и картосхемы, ретроспективные схемы и фотографии деталей картин. Так на фигурной диаграмме, демонстрирующей число его учеников и художников, находившихся под его влиянием (рис. 3), цвет соответствует хронологии его творчества — от ранних работ (зеленый и красный цвет) к зрелым (синий цвет) и самым поздним (коричневый цвет). Зрителю наглядно представлялось, что количество сподвижников увеличивалось, пока он работал в традиционной технике, но уменьшилось, когда он разработал собственный и более своеобразный стиль. Кстати, сравнение ранних и поздних техник Рембрандта также показывалось на выставке в фотографических деталях.

Выбрав в качестве инструмента визуализации фигурные диаграммы, Нейрат и Арнц показали неискушенному зрителю эпоху, которой жил и творил великий художник. Его биография, творчество, сюжеты и судьба живописных полотен именитого голландца, даже сам процесс создания картин — все это представлялось сочетанием средств фото- и информационной графики. Погружение в атмосферу времени жизни великого художника было практически стопроцентным. Для хронологического ориентирования была представлена временная диаграмма (тайм-лайн), которая помещала Рембрандта в контекст его современников и происходящих исторических событий. На выставке диаграммы показывали вполне прозаичные и занимательные факты, например, во сколько раз выросла стоимость картин мастера, насколько увеличилось население Амстердама, как изменялось количество студентов университета и т.п. Фоторепродукции картин Рембрандта разных периодов, размещенные на карте Нидерландов, давали посетителю представление о конкретном месте их произведения, что также было обращением к неискушенной публике.

Еще одним инструментом привлечения внимания посетителей универмагов были интерактивные макеты, которые О.Нейрат называл аппаратами «ответ на вопрос» [7, с. 114]. Они представляли собой стенды с вертикально сгруппированными изображениями архитектурных достопримечательностей, кораблей и живописных полотен. Зрителей попросили выбрать группы, по их мнению, принадлежавшие к одному и тому же историческому периоду. Когда нажималась кнопка под колон-

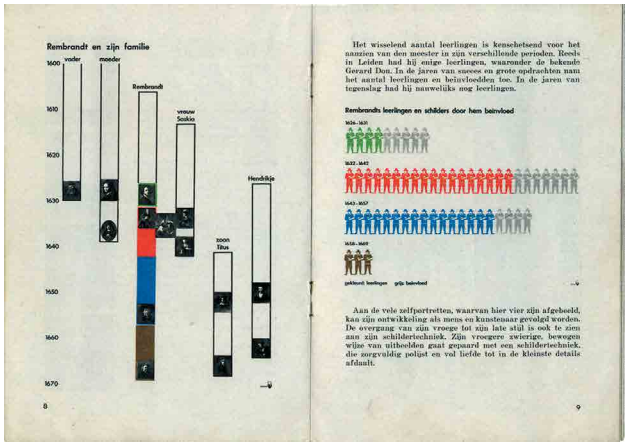


Рис. 4. Разворот каталога выставки «Вокруг Рембрандта». О.Нейрат, Г.Арнц, Нидерланды, 1938

кой с ответом, то воспроизводилась аудиозапись: «правильно» или «неправильно».

Кроме таких увлекательных экспонатов, на выставке поднимались и более серьезные темы искусствоведения, например, сравнение творчества Рембрандта и Рубенса (рис. 4). С помощью фигурных количественных диаграмм работы известных художников были сопоставлены по условной тематике: портрет, пейзаж, историческое, религиозное или мифологическое событие. Каждое направление обозначалось оригинальной пиктограммой. В результате проведенного количественного анализа полученной группировки работ был получен результат, продемонстрированный средствами изобразительной статистики. Выяснилось, что Рембрандт значительное внимание в творчестве уделял портрету, а полотна Рубенса были написаны, в основном, на исторические и религиозно-мифологические темы.

В начале 1940-х гг., вспоминая работу на выставке «Вокруг Рембрандта» и ее целях, О.Нейрат писал: «Есть люди, которые интересуются картинами Рембрандта, рисунками, гравюрами и т.д. <…> Они могут войти в музей или купить книгу с картинками и текстом, возможно, дешевую, которая будет служить своего рода гидом. Есть и другие, которые слышали о Рембрандте, интересуются этим знаменитым человеком, знакомы с некоторыми из его картин, но не знают, как лучше вникнуть в эту тему» [12]. Изостатистическая выставка «Вокруг Рембрандта» обозначила взаимодействие искусствоведения с определенным истори-

ческим периодом, которое может быть продемонстрировано широкой публике с помощью визуального языка пиктограмм как графического способа представления информации. Спустя 80 лет можно только удивляться прозорливости Нейрата в использовании условных символов и стилизованной графики как элементов новой визуальной культуры в столь нетрадиционном проекте.

Список литературы:

1. *Benus B.* Otto Neurath's Social History of Art // Creative Collaboration in Art Practice, Research, and Pedagogy. — Cambridge: Cambridge Scholars Publ., 2018. — P. 135–162.

2. *Kinross R.* The lessons of Isotype for information design // Information Design: Research and Practice. — Abingdon: Routledge, 2017. — P. 110–119.

3. *Nemeth E.* Scientific Attitude and Picture Language. Otto Neurath on Visualisation in Social Sciences // Image and Imaging in Philosophy, Science and the Arts. — 2011. — Vol. 2. — P. 59–83.

4. *Миронов Д., Перцев А.* Австромарксизм, позитивизм и рабочее движение. — Свердловск: Изд-во Урал. ун-та, 1990.

5. *Neurath O., Arntz G.* Arbeiterbildung in der Zwischenkriegszeit: Otto Neurath, Gerd Arntz. — Wien-München: Löcker, 1982.

6. *Neurath O.* Gesammelte bildpädagogische Schriften. — Wien: Hölder-Pichler-Tempsky, 1991.

7. *Neurath O.* From hieroglyphics to Isotype: a visual autobiography. — London: Hyphen Press, 2010.

8. *Neurath O.* International Picture Language. The first Rules of Isotype. — London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co, 1936.

9. Die bunte Welt. Mengenbilder für die Jugend. Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum. — Vienna: Artur Wolf Verlag, 1929.

10. *Bonhomme M.* Visualiser la crise: photomontage et statistique graphique. La promotion visuelle du socialisme et de la planification dans les années 1930 // Image & Narrative. — 2018. — Vol. 19. — №. 4. — P. 54–67.

11. *Kinross R., Reidemeister M.* The transformer: principles of making Isotype charts. — London: Hyphen Press, 2009.

12. *Neurath O.* Around Rembrandt // Otto & Marie Neurath Isotype Collection. 3.2/42.

Е.А. ЛАВРЕНТЬЕВА

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Коммуникативный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: strogdesign@gmail.com

E.A. LAVRENTIEVA

Candidate of Art history, assistant professor of the department of Communication Design of the Moscow Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: strogdesign@gmail.com

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО КАК НОВАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ СИСТЕМА КОММУНИКАЦИИ

DIGITAL ART AS A NEW CREATIVE SYSTEM OF COMMUNICATION

Статья рассматривает цифровое искусство в контексте мировой истории визуальной культуры, делая акцент на характерных для него методах обработки, сохранения и передачи информации. Проводятся параллели с новаторскими для конца XIX — начала XX в. видами искусства — кино и фотографией, позволяющие сделать вывод о наиболее значимых признаках цифрового искусства: поле экрана (проекция) как основной способ трансляции изображения, ввод исходных данных посредством технического средства, их компиляция и выстраивание сюжетной линии, режиссуры на их основе, определение «параметров», «координат» виртуального пространства.

The article examines digital art in the context of the world history of visual culture, with an emphasis on its characteristic methods of processing, preserving and transmitting information. Parallels are drawn with the innovative types of art of the late 19th and early 20th centuries — cinema and photography, allowing to draw a conclusion about the most significant features of digital art: the screen field (projection) as the main way of broadcasting the image, input of initial data by technical devices, it's compilation, performing a storyline using the initial data, determination of «parameters», «coordinates» of virtual space.

Ключевые слова: цифровое искусство, кино, фотография, экран, проекция, видео арт, язык искусства.
Keywords: digital art, cinema, photography, screen, projection, video art, language of art.

В чем отличие цифрового искусства от классических форм и жанров, «узаконенных» мировой историей визуальной культуры? Где точка отсчета в его хронологии?

Для начала надо определиться с тем, что есть искусство — как профессия, мышление, система ценностей. Существует расхожее мнение о равенстве искусности и искусства, но оно не всегда верно. Оно задает классическое представление об искусстве как области эстетически прекрасного, того, что создается руками, голосом и жестами, пластикой — художника, архитектора, скульптора, музыканта, режиссера, актера, певца, танцора. Это то, что невозможно повторить или сделать совершеннее. Искусство, создаваемое в рамках устоявшихся правил и канонов, к которому существуют готовые «ключи» восприятия, — система оценки зрителем видимого и слышимого.

Из этого момента «непременной искусности» рождаются все размолвки по поводу современного искусства — непонимание, как и каким образом его оценивать, встраивать в классическую историю культуры. Одним из наиболее точных и ироничных образов здесь может служить плакат к юбилею черного квадрата Малевича (экспонировался на биеннале «Золотая пчела»), где автор сталкивает в одном пространстве две самых знаковых картины для истории русского искусства — «Витязя на распутье» Васнецова и «Черный квадрат» Малевича. Витязь стоит в задумчивости перед черным полотном — перед нами вечное противостояние абстракции и реализма, две крайних точки в восприятии искусства, ставших символами двух направлений, двух радикально противоположных задач творчества, двух систем вИдения.

Итальянский дизайнер и художник Бруно Мунари считал искусство средством коммуникации между человеком и окружающим миром [1]. Предметно-бытовая среда, живопись, архитектура, театр — это некий буфер между личностью и тем пространством, в котором она развивается. Пространством сложным, имеющим различные уровни — политика, социум, наука, религия, психология. И искусство должно было многое из этих вещей транслировать человеку через перевод на язык

цвета, пластики, сюжета, композиции. В начале XX века эта роль «буфера» перешла к дизайну — именно он стал средством коммуникации между человеком и обществом, за дизайном утвердилось право вводить человека в новое пространство — за счет предметов интерьера, графических систем коммуникации, самого характера архитектурного пространства.

Но именно Ю.М.Лотману принадлежит самое главное «открытие» в понимании механизма функционирования искусства — искусство есть язык. «Всякая система, служащая целям коммуникации между двумя или многими индивидами, может быть определена как язык. … В этом смысле мы можем говорить как о языках не только о русском, французском или хинди и других, не только об искусственно создаваемых разными науками системах, употребляемых для описания определенных групп явлений, но и … о “языке” театра, кино, живописи, музыки и об искусстве в целом как об особым образом организованном языке» [2]. Для передачи сложноорганизованной информации, какой являются чувства, ощущения, творчество как таковое, требуется язык ассоциаций, метафор, аллегорий, сравнений. Одним словом — «высокая литература», которая лежит в основе любого значимого произведения искусства, не важно на каком «языке» (по терминологии Лотмана) оно написано. В дизайне она несет название «проектная идея», в других видах искусства — сценарий, сюжет, режиссура. Это то, что мы, как зрители, разматываем постепенно, вытягиваем нить повествования из этого клубка, стараясь «вникнуть» в видимое и слышимое. То, ради чего создается зримая оболочка, которая лепится (в зависимости от технологического уровня времени) из самых разных материалов. В этом случае эстетическая ценность произведения искусства определяется не внешними факторами (которые есть проводники, зацепки, призванные воссоздать в нашем сознании образ, увиденный автором, донести «сообщение»), а качеством проектной идеи.

В этом плане цифровое искусство можно считать некоей новой ступенькой в развитии средств выразительности художника, способом коммуникации, устанавливающим новые правила оценки и восприятия. Но с другой стороны явственно видно, что эта область творчества активно влияет на композицию объекта, на его пространственную структуру. Мы видим, что цифровое искусство одновременно и инструмент, и организатор сюжетно-средовой линии проекта. Технологии дали возмож-

ность проявить определенные моменты, о которых вначале лишь подразумевалось — и это, прежде всего, непосредственная связь зрителя и художника, зрителя и объекта, интерактивность, которая оставалась за скобками, была отнесена в область субъективных ощущений, переживаний эстетического. Теперь высокая степень взаимодействия позволяет зрителю вмешиваться в процесс, управлять видимым.

Другая сторона цифрового искусства связана с его генеративными возможностями, не обязательно искусственным интеллектом, но способностью машины обрабатывать получаемую информацию и строить на ее основе изображение или звуковой файл.

В эпоху «новой волны» в графическом дизайне (1980-е гг.) довольно остро проходил слом мышления в профессиональной среде. Эйприл Грейман одной из первых стала использовать возможности компьютера при создании плакатов, фирменных стилей: «Компьютер — такой же инструмент, как кисть или карандаш. Его “фактуру” — возможности (в то время достаточно низкое разрешение, пиксельные шрифты) нужно использовать как новое выразительное средство» [3]. Но одновременно, компьютерная новая волна в графическом дизайне стала началом новой эстетики, новой «игры без правил» [4] (слова Вольфганга Вейнгарта), которая заложила целую систему работы с изображением и текстом, так называемый «швейцарский панк».

К цифровому искусству эта история имеет непосредственное отношение — в простой и ясной форме демонстрирует его качество и статус. С одной стороны, это, действительно, инструмент, а с другой — технология, меняющая мышление и восприятие как зрителя, так и художника.

Если задаться целью и выстроить подобие таймлайна — линии развития цифрового искусства, то начальной точкой здесь может стать 1879 г., изобретение зоопракископа фотографом Эдвардом Мейбриджем. Двумя годами ранее он провел опыт на ипподроме в Калифорнии, построив вдоль беговой дорожки специальный участок «фотодром», с одной стороны которого располагалась белая стена, а с другой — двенадцать кабин с фотоаппаратами. К их затворам присоединялись нити, протянутые поперек трека. Лошадь разрывала нити, приводя в действие камеры одну за другой. Таким образом ему удалось получить снимки последовательных фаз движения. На основе этого эксперимента и возник зоопраксископ — игрушка, которая стала своего рода началом кино,

мультипликации и цифрового искусства. Образ, который видит человек в крохотном окошке зоопраксископа, — иллюзия зрения, движение складывается из отдельных фаз, нарисованных по краю диска. «Живая картинка» создается посредством устройства — человек дает материал, но финальный продукт создается зоопраксископом.

В цифровом искусстве важна одна существенная деталь — художник снабжает машину информацией, задает стратегию, сюжетную линию, но в конечном итоге «объект» формируется на экране машины (или является экранной проекцией), а в случае с картинами, возникающими в реальном времени как отклик на голос, звук, вибрацию, машина становится своего рода соавтором. Последнее — довольно тонкий момент, поскольку меняется статус автора, он становится «режиссером массового действа», по терминологии Алексея Гана и Всеволода Мейерхольда [5]. Насколько этически оправдано говорить о соавторстве человека и машины? Насколько можно говорить об управлении человеком цифровой стихией, которая, обработав вводные данные, способна создать индивидуальную композицию для каждой обложки в тираже из нескольких десятков тысяч экземпляров книг и журналов? Человек воспринимает последнее как хаотические вариации, бесконечное количество сюжетов, машина в состоянии просчитать каждый вариант компоновки и изменения масштаба отдельных деталей и действует по заранее заданной программе, для нее этот процесс полностью «осмыслен». На основе этого же принципа создаются и вступительные титры для конференций, работающие по принципу «зеркала», — экран отражает участников, монтирует их в ячейки модульной сетки, добавляет различные фрагменты анимации — один из таких экранов экспонировался в MOMA в Нью-Йорке несколько лет назад.

В 1960 году Раймон Кено основал, совместно с математиком Франсуа Ле Лионне, группу УЛИПО (фр. OULIPO, сокращение от Ouvroir de littérature potentielle — Мастерская потенциальной литературы). Им были интересны всевозможные правила и ограничения в поэзии, насколько они могут повлиять на стиль, рифму и ритм, возможно ли создание «устройства» или принципа, позволяющего без всякого вдохновения конструировать поэтические тексты. Через год они выпустили книгу — сборник сонетов — «Сто тысяч миллиардов стихотворений». В книге тридцать восемь страниц, на каждой из них — один сонет в сто сорок строк, разрезанный построчно. Листая страницы, совмещая по-

лоски со строчками, можно составить десять в четырнадцатой степени стихотворений, то есть число, заявленное в заглавии книги. Простейшая конструкция, заимствованная из книжной культуры 17 века, когда разрезались страницы с изображением животных и можно было таким же образом составлять фантастических существ, становится практически компьютерной программой по производству сонетов.

В 1964–1979 г. Станислав Лем публикует серию рассказов о великих конструкторах, под названием «Кибериада». В одном из них, «Электрувер», герои изобретают «электробард» — машину для сочинения стихов. Механизм ее работы описан не так детально, как хотелось бы, — по своему образу она близка к вычислительным машинам, первым компьютерам, занимавшим целые залы НИИ. За основу поэтического машинного эксперимента берется программирование — любое творчество представляется, мыслится конструктором как программа, являющаяся частью общего культурного поля человечества. Электрувер, электробард или электропоэт вначале «заправляется» историей человечества, затем добавляются различные «контуры» — семантические, философские, логические, эмоциональные. Машина «учится» и к концу рассказа достигает небывалых высот в лирической поэзии, транслирует свои сочинения на межгалактические станции. Рассказ сатирический и философский одновременно, но очень точно демонстрирует метод работы любого цифрового продукта. Загружаемая информация обрабатывается, направляемая участием человека (в рассказе друг главного героя задает электропоэту темы), и на выходе мы получаем результат — «электрувер давал гостю почитать вслух, на ходу схватывал алгоритм его поэзии и, основываясь на нем, отвечал стихами, выдержанными в том же духе» [6].

С конца ноября 2019 г. до начала февраля 2020 г. в Лиссабоне, в музее современного искусства, была выставлена инсталляция трех португальских медиа художников Хуана Коррея, Тиаго Мартинса и Серджио Ребело. Ее название — «Portraits of No One». Камера запоминает черты лица посетителей, и компьютерная программа, основываясь на этих вводных данных, создает на стенах комнаты, облицованных цифровыми панелями, лица людей. Эти люди — «плод воображения» машины, их не существует на самом деле, хотя, глядя на них, не находишь изъяны. Эта инсталляция, по словам авторов, призвана обратить внимание на проблемы взаимодействия человека и искусственного интеллекта, показать

истончение грани между реальным и ирреальным. В основе — все та же система «вводных данных», которые машина собирает сама, компонует, опираясь на алгоритмы программы и выводит результат на экран.

Другой отправной точкой в истории цифрового искусства можно считать появление кинематографа и, впоследствии, видеоарт. Кинематограф кардинально меняет мышление — движение становится возможным не только вдоль экрана (как в простейших «мультипликационных» игрушках), но и навстречу зрителю, из глубины экрана на публику. Кинематограф первое время называли «живой фотографией» — на первых фильмах, которые демонстрировали братья Люмьер, публику больше всего удивляло не движение людей, а движение листвы на заднем плане. К движению людей зрители были привычны через театр, но задники всегда были «мертвы», нарисованы. Здесь публика испытывала восторг, прежде всего, от полного погружения в «живое» пространство, в демонстрацию среды, максимально приближенной к реальности, являющейся ее черно-белой копией. Отсутствие цвета нисколько не смущало, наоборот, эстетика черно-белого кино повлияла на многих художников начала XX в., в частности, на Ларионова, написавшего несколько пейзажей в такой гамме. Опять же, на пленке мы видим последовательно отдельные кадры, а машина, киноаппарат, проецируя их на экран, создает иллюзию «живой картины». Некоторые фильмы в русском кинопрокате начала XX в. снимались по просьбе зрителей — таким стало «Дело Дрейфуса», реальная история, получившая большой резонанс в обществе. Фильм, названный документальным, был смонтирован из отдельных фрагментов другой кинохроники. Часть кадров, в частности, с Дрейфусом, была инсценирована, но для публики эти моменты не играли роли — озвученная голосом «чтеца» (комментатора), «бутафорская» действительность приобретала совершенно иной характер. Ей верили безоговорочно, потому что в фильме были показаны все важные моменты — судебный процесс, обвинение, лодка, увозящая Дрейфуса на Чёртов остров. Фактически, здесь мы присутствуем при ситуации, схожей с проектом «Portraits of No One», — смонтированный определенным образом материал заставляет нас поверить в присутствие на судебном процессе, в подлинность происходящего, «сгенерированного» на основе фрагментов другой реальности.

Пионером видеоарта считается американо-корейский художник Нам Чжун Пайк. Однако возникновение этого жанра напрямую свя-

зано с возможностью проведения любительской видео съемки — именно этот факт, доступность технологии, нового «инструмента творчества» является началом видеоарта. В видеоарте присутствуют три основных линии, каждая из которых демонстрирует свой метод работы с видеоизображением — скульптура, проекция (условно «фильм») и создание видеосреды (совмещение звука, цвета и видеопроекций). Самый ироничный и даже анекдотический вариант видеоарта — это именно скульптура, создание инсталляций из телеэкранов, стыковка их между собой наподобие кубиков. Нам Чжун Пайк собирал таким образом роботов, пионер отечественного видеоарта, популяризатор идей Скрябина, директор СКБ «Прометей» Булат Галеев создавал инсталляции — помещал телевизор с плачущим младенцем в детскую коляску, «расставлял» вокруг настоящей миски изображения лающих на кость собак. Его интересовала, прежде всего, грань реального и ирреального, взаимодействие настоящего предмета и видеозаписи. Знаменитый фильм Энди Уорхола «Сон», «Улыбка» Йоко Оно — это примеры проекций, призванных создавать эффект присутствия зрителя при конкретном событии. Нечто простое и тривиальное, чему мы становимся свидетелями, вырванное из контекста, помещенное в пространство выставочного зала, становится «картиной» — произведением искусства. Нам Чжун Пайк, вторя Эйприл Грейман, говорил о том, что меняются средства, которыми пользуется художник, — на смену кисти приходит катодная трубка. Неслучайно, организуя выставки художников видеоарта 1970–1980-х, кураторы сегодня делают акцент уже именно на «технике исполнения», на устройствах, демонстрирующих видеоизображение, поскольку сейчас они приобретают ценность как аутентичные для своего времени носители информации.

Не зря здесь возникло имя Энди Уорхола — между подобными фильмами, запечатлевшими «бытовые моменты», и поп-артом действительно много общего, фактически, их можно считать одной из форм визуального творчества в рамках этого направления в искусстве XX в. Подобный фрагмент есть и в фильме Битлз «Желтая подлодка», где мы видим череду повторяющихся окон, в каждом из которых дублируется одно и то же движение — женщина сшивает два полотна ткани. В другом окне — крупно — мы видим уже пару тетушек, совершающих один и тот же жест многократно (пьют чай). Поверхность экрана становится способом запечатлеть уже не предмет, но действие, нарочито тривиальное, обладающее тем же смысловым контекстом, что и банка супа Кэмпбелл.

Создание видеосреды — тема, актуальная не только в контексте истории цифрового искусства, но и стратегии работы куратора с музейно-выставочным пространством, поскольку медиа художник, «программируя» ситуацию, создает целостность, объект, где одно средство передачи информации дополняется другим. В истории театрального искусства и выставочной практике конца 1950-х — 1980-х гг. известна такая технология создания множественных проекций как полиэкран. В частности, его использовал чешский сценограф Йозеф Свобода — впервые на Всемирной выставке в Брюсселе. В чехословацком павильоне поставили «Латерну Магику», театральное представление, где сценическое действие соединилось с кинематографической образностью, с музыкой, пением, пантомимой, танцем и игрой актёров. Представление раскрывало темы: «Симфония промышленности», «Сотворение мира», «Человек и его дом». В отечественной практике с этой технологией работали художник Юрий Соболев и режиссер Юрий Решетников. В 1975 конгресс ИКСИД (Международный совет по промышленному дизайну) проводился в Москве. К открытию конгресса была запланирована премьера слайд-фильма, созданного Соболевым и Решетниковым. Но полиэкранный фильм демонстрировался лишь один раз, в стенах ВНИИТЭ, на закрытом просмотре. Для его реализации были задействованы десятки проекторов Kodak, которые должны были проецировать — вместе или попеременно — фрагменты классических произведений живописи и архитектуры и объекты промышленного дизайна. Такой монтаж должен был предъявить зрителю целостное визуальное поле культуры, показать близкую коммуникационную роль искусства и дизайна.

Видеоарт неразрывно связан с экспериментами в области музыки — Нам Чжун Пайк участвовал в группе Флаксус, сотрудничал с композитором Джоном Кейджем, активно внедрявшим идею использования повседневных звуков и шумов в музыкальных произведениях. Булат Галеев изначально искал способы воплотить в реальность идеи светомузыки Скрябина, изучал синестезию и ее влияние на творческий процесс, в некотором роде считал ее двигателем изобретательства в области светомузыки. Проекция, звук и цвет способны преображать пространство, иллюзорно видоизменять его геометрию. В 1990-х, к юбилею Победы, у военного монумента в Казани Булат Галеев срежессировал аудиовизуальное представление, включавшее цветовые проекции и звуки. Проекции были абстрактными — подсветка использовалась впоследствии

вплоть до 1996 г., а звуки — предельно реальными. Песни военных лет, лай собак, взрывы — этот максимально ясный контент создавал гораздо более глубокую иллюзию погружения в действо спектакля, чем классические театральные приемы (актеры и декорации). Здесь же следует вспомнить и об одном объекте кинетического искусства — о светокинетической установке «Атом» группы «Мир» (Вячеслав Колейчук, Марина Колейчук, инженер Геннадий Рыкунов), 1967 г. На площади академика Курчатова в Москве усилиями Института атомной энергии была воздвигнута масштабная самонапряженная конструкция — сфера, вращавшаяся от ветра на высоте шести метров.

В этом проекте не было ничего стандартного, начиная от простейших модульных конструкций и заканчивая электронной светомузыкой. Расчеты сложнейшей конструкции — ядра «Атома» — были проведены сотрудниками физико-математического факультета МГУ Николаем Борисовичем Васильевым и Виктором Львовичем Гутенмахером. В темное время суток сфера подсвечивалась; также к этому проекту был подключен и Лев Термен, сочинивший для него «космическую» музыку. В 2018 г. сфера была воссоздана на площадке Музея современного искусства «Гараж», во время открытия звучали вариации на произведения Льва Термена, световая партитура соотносилась со звуковой.

Возвращаясь к стратегии развития цифрового искусства, следует отметить, что, так или иначе, главной отличительной чертой здесь становится носитель информации — система, содержащая и обрабатывающая данные, а затем выводящая их в пространство (на экран монитора, цифровую панель, поверхность стены или объема). Допускается и приветствуется вмешательство зрителя — он может быть и пассивным свидетелем, но в большинстве случаев в формировании произведения искусства должен участвовать и он, зачастую «заменяя» художника как автора, который здесь выполняет роль организатора или, как бы сказал Дзига Вертов, «руководителя эксперимента» [7]. Технология дополненной реальности демонстрирует не только устройство и механику отдельных экспонатов выставки, снабжает зрителя вспомогательной информацией, но и становится элементом сценария, «специальной функцией» объекта, придуманного художником. В этом случае предмет существует в двух состояниях – одно является дополнением другого. Графика получает анимационное развитие в виртуальном пространстве — на экране наведенного на нее смартфона. На фестиваль Типомания-2018 Александр Васин пригласил португальскую студию Lyft, экспериментирующую с печатным пространством плаката. На лист с текстом и графикой проецируется дополнительный видеоряд — абстрактная анимация, напоминающая ритмические построения в стиле оп-арта. Их задача — создать новый объект, существующий в двух формах (печатной и кинематографической), где их связь смогла бы заострить внимание на качестве и характере двух различных типов информации.

Историю цифрового искусства не следует вести лишь от момента первой обработки данных вычислительной системой. По сути, это технология загрузки, обработки информации и вывода данных на экран, что невероятно близко истории фотографии и кинематографа, экспериментальной анимации. Ключевой момент здесь — это проекция: монтаж, сопоставление, трансформация изображения силами техники. Однако и здесь возможны отсылки к до-кинематографической эпохе — ведь простейший экран, демонстрирующий изображение, это зеркало. И о том, что этот прием продолжает оставаться актуальным даже в цифровую эпоху, говорят зеркальные облицовки фасадов, отражающие панели в интерьере, инсталляции, использующие экран-зеркало, работающий с отражением, — их можно увидеть как в рамках биеннале современного искусства (американский медиа художник Камилла Аттербек работает в этой «технике» с 1999 г.), так и в качестве элементов театральных декораций.

В 1970-м в Театре на Таганке Юрий Любимов поставил спектакль «Что делать?» по роману Н.Чернышевского. Художник спектакля Давид Боровский, иронизируя над «вечными» проблемами русской общественной мысли «кто виноват?» и «что делать?», придумал эффектный ход. В конце спектакля, озвучив «вечные» темы, актеры поднимают лежащие на полу сцены зеркала, и публика видит себя — как ответ на вопросы, заданные со сцены и вынесенные Герценом и Чернышевским в заглавия своих романов. Актуальность художественных средств не всегда определяется их высокой технологичностью, но, прежде всего, «попаданием в жанр» — соответствием сюжетной канве, глубиной вызываемых образов и ассоциаций.

Примечания:

1. *Мунари Б.* Искусство как ремесло. — М.: Издатель Д.Аронов, 2014.

2. *Лотман Ю.* Структура художественного текста. Искусство как язык. — URL: http://www.ruthenia.ru/lotman/papers/sht/1.html.

3. *Philipp B.Meggs*. A History of Graphic Design. Third Edition. — John Wiley & Sons, Inc. New York, Chichester, Weinheim, Brisbane, Singapore, Toronto, 1998. — P. 458.

4. *Philipp B.Meggs*. A History of Graphic Design. Third Edition. John Wiley & Sons, Inc. — New York, Chichester, Weinheim, Brisbane, Singapore, Toronto, 1998. — P. 434.

5. *Хан-Магомедов С.О.* Конструктивизм. Концепция формообразования. — М.: Стройиздат, 2003. — С. 283–284.

6. *Лем С.* Кибериада. Путешествие первое А, или Электрувер Трурля. — М.: АСТ, 2009. — С. 56.

7. Так назвал себя Дзига Вертов в титрах к фильму «Человек с киноаппаратом», 1929.

Список литературы:

1. Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС. Сборник материалов международной научно-практической конференции. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2016.

2. Цифровая революция 2017. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий. Сборник всероссийской научно-практической конференции. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2017.

3. *Раш М.* Новые медиа в искусстве. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018.

4. *Роузли Голдберг*. Искусство перформанса от футуризма до наших дней. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2019.

5. *Randall Packer, Ken Jordan*. Multimedia: from Wagner to Virtual Reality. — W.W.Norton&Company, New York, London, 2001.

Е.А. СИВЕРС

Старший преподаватель кафедры коммуникативного дизайна МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: katya.sivers@gmail.com

Л.М. СОКОЛОВА

Аспирант кафедры коммуникативного дизайна МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: frankthebluejay@gmail.com

E.A. SIVERS

Seniour Tutor of the Department of Communication Design of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: katya.sivers@gmail.com

L.M. SOKOLOVA

Postgraduate student of the Department of Communication Design of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: frankthebluejay@gmail.com

К ВОПРОСУ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПЕЧАТНОГО ПЛАКАТА В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

TO THE QUESTION OF PRINTED POSTER DESIGN IN THE DIGITAL CONTEXT

В настоящей статье рассматривается изменение места печатного плаката в современной коммуникационной среде и его взаимоотношения с цифровым изображением. Отдельное внимание уделено моушн-плакату, его формально-композиционным признакам и возможностям дальнейшего развития гибридных плакатных форм. Практические примеры методической работы приведены в виде экспериментальной программы по проектированию кафедры коммуникативного дизайна МГХПА им. С.Г.Строганова, предложенной во втором семестре 2019–2020 учебного года студентам третьего курса преподавателями Е.А. Сиверс и Л.М.Соколовой.

The article examines the changing place of the printed poster in today's communication environment and its relationship with the digital image. Special attention is paid to motion poster, its formal compositional features and the possibilities of further development of hybrid poster forms. Practical examples of methodological work are given in an experimental program of the Department of Communicative Design of the Stroganov Academy (MGHPA), which was implemented during the second semester of the 2019–2020 academic year for third-year students by E.A.Sivers and L.M.Sokolova.

Ключевые слова: анимация, цифровые технологии, графический дизайн, плакат, МГХПА им. С.Г.Строганова
Keywords: animation, digital technologies, graphic design, poster, MGHPA im. S.G. Stroganova

Стремительное развитие цифровых технологий радикально меняет наш мир и затрагивает все его сферы. Графический дизайн, традиционно опиравшийся с начала XX века на тиражную печать, сегодня ориентируется на цифровые технологии. Печатное изображение за последнее десятилетие оказалось практически повсеместно заменено изображением цифровым, кардинально увеличивающим объем информации и скорость ее передачи. При этом в последние годы цифровое изображение все чаще не является статичным — в нем появляются анимированные элементы и видеофрагменты. Следующим шагом в изменении привычного нам мира становится развитие дополненной реальности, то есть цифровых элементов, «встраиваемых» в поле нашего восприятия физического мира. Все это кардинальным образом меняет среду обитания и жизненный цикл печатного плаката, а также способствует возникновению множества гибридных плакатных форм, прежде всего связанных с моушн-графикой.

Моушн-дизайн является междисциплинарной областью на стыке графического дизайна и анимации. В графическом дизайне существует большой спектр применения моушн-графики, от анимированных шрифтов до гибкой, динамической айдентики. Многие современные дизайн-студии, такие как Studio Feixen [1], Studio Dumbar [2] или White Russian studio [3], уже не видят процесса разработки фирменного стиля без анимации. Это обусловлено повсеместным переходом большинства

информационных носителей в цифровую среду. Анимированное изображение информационно более насыщенно и способно активнее привлекать зрителя за счет движения, что особенно актуально в контексте современной информационной избыточности окружающего пространства. Большим преимуществом анимированного изображения является его легкая обновляемость. Так, плакат может с легкостью транслироваться на разных экранах или плоскостях, тем самым проще вписываясь в современное городское пространство, а также не требует затрат на печать тиража. Количество возможных цветов в экранном изображении исчисляется миллионами, а легкость его производства при помощи камеры или телефона не сравнима с печатными процессами. При этом, в отличие от печатного плаката, для хранения цифрового изображения сложнее найти единую форму и технологическую базу.

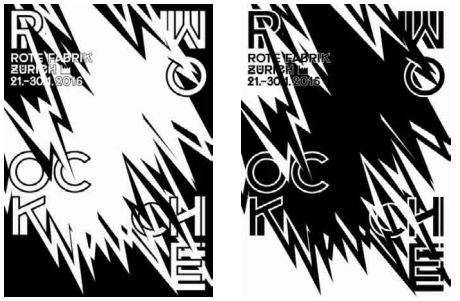


Рис. 1. Дизайн/анимация: Johnson Kingston

В публичном доступе наиболее полным архивом анимированного плаката является сайт The Moving Poster [4], где представлена развернутая классификация анимированного плаката по формально-композиционным признакам. Приведенное на сайте деление на разделы выявляет три основных подхода к анимации плаката — статика, динамика и кинематографичность. Статика и динамика указывают на активность включения анимации в плакат, а кинематографичность стоит понимать как попытку приблизить анимированный плакат к кино.

Статика. К этой группе относятся плакаты, анимация в которых второстепенна. Этот тип анимированных плакатов также можно назвать «условно статичными». Такие плакаты наиболее близки к своим печатным версиям. В них используются простые анимационные приемы, такие как смена цвета одного или нескольких элементов, различные эффекты типа distortion или зацикленная анимация внутренних иллюстративных элементов (ил. 1).

Динамика. Плакаты динамического типа предполагают уже более активное включение движения в формат. Для них в анимации характерны

повороты «камеры», активное движение композиционных элементов и смена информационных блоков. Такой анимированный плакат может содержать в себе серию печатных плакатов, соединенную сложными анимированными переходами (ил. 2).



Рис. 2. Дизайн: Grilli Type; анимация: Josh Schaud

Кинематографичность. Плакаты этой группы тяготеют к приемам кинематографа. Тут могут появляться видеофрагменты, ярко-выраженный сюжет, сценография и монтаж (ил. 3).



Рис. 3. Дизайн/анимация: Studio Feixen

Анимированный плакат как художественная форма является логичным эволюционным продолжением классического печатного плаката, в котором анимация выступает как дополнительное средство воздействия. Основными особенностями анимированного плаката, отличающими его от полноценного motion-ролика, являются короткий хронометраж, отсутствие аудио дорожки и зацикленная (loop) анимация. Такие технические характеристики обусловлены тем, что изначально предполагавшийся для экспонирования в городской среде данный тип коммуникации, как и печатный плакат, рассчитан на мгновенное восприятие зрителем в каждом отдельно взятом кадре. Вышеперечисленные параметры также роднят анимированный плакат с баннерной интернет-рекламой и gif анимацией, но, в отличие от них, плакат зачастую подразумевает наличие художественного авторского высказывания.

Дальнейшее развитие информационных технологий и городской среды предполагает все более активное использование инструментов дополнительной реальности. Ученый и художник Дэвид Гелернтер

ввел термин «Зеркальный мир» (Mirrorworld), обозначая им тот будущий цифровой мир, который будет не просто копировать физический мир, но будет иметь свой контекст и значение. Мы будем взаимодействовать с этим миром и воспринимать его через определенные технические аппараты, которые на сегодня выглядят как очки HoloLens от компании Майкрософт или гарнитура от компании Magic Leap (ил. 4). Весь этот мир будет полностью считываться и выстраиваться при помощи машин и алгоритмов.

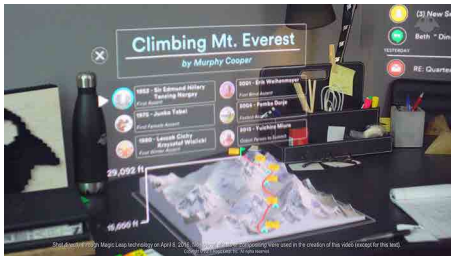


Рис. 4. Кадр, снятый при помощи гарнитуры Magic Leap 08.04.2016

Предположить, как будет развиваться плакат, какие гибридные формы возникнут в будущем сложно, однако, современному дизайнеру важно уже сейчас обращать внимание на принципы организации этого пространства и механизмы взаимодействия с ним. Применение графики в этой среде уже сейчас происходит очень активно, а плакат пока еще остается нагруженной информацией плоской графикой в среде. Известным примером переосмысления пространства будущего является работа Кейчи Матсуда «Гиперреальность» (Keiichi Matsuda, Hyper-Reality; ил. 5) [5].

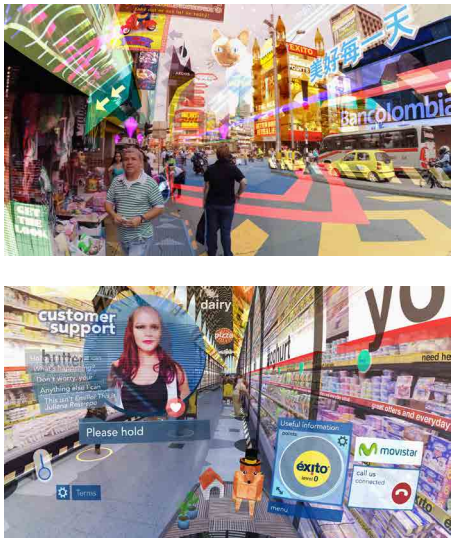


Рис. 5. Кейчи Матсуда «Гиперреальность». Кадры из фильма. 2016

Провокационное спекулятивное видео со слитой физической и виртуальной реальностью показывает один из вариантов развития информационной городской среды, где плакат разбит на мельчайшие блоки, свободно раскинутые по всем городским фасадам, плоскостям и пространству между ними. Мы видим буквальное расслоение плаката в

пространстве, разделение его на части и блоки, распределение акцентов через цвет, движение и типографику.

Происходящие сегодня процессы являются колоссальным вызовом не только для практикующих дизайнеров, но и для преподавателей и студентов, вынужденных переосмысливать традиционные и новые медиа в ходе учебного процесса. Около ста лет назад этим занимались преподаватели и студенты ВХУТЕМАСа, отталкиваясь от резко меняющихся в ходе развития промышленной революции художественных задач. Сегодня такая задача стоит уже перед нами, современными преподавателями Строгановки.

Традиционным заданием по проекту у третьего курса кафедры коммуникативного дизайна МГХПА им. С.Г.Строганова является проектирование серий печатных плакатов. В рамках эксперимента мы предложили нашей группе несколько новых стратегий проектирования, опираясь, прежде всего, на изменения функционирования и жизненного цикла плакатов в среде вокруг нас.

Вводные задания. Обратившись к идее слоев, мы начали работу со знакомства с технологиями дополненной реальности на примере приложения Spark AR, которое имеет доступный пользовательский интерфейс и позволяет студенту быстро разобраться в функционале и без труда создавать несложные AR объекты. В качестве темы были предложены маски, созданные при помощи средств типографики. Созданный на листе автопортрет был перенесен в 3D маску, а развитием этого задания стала работа над камуфляжем — цифровой маской, полностью скрывающей лицо от считывающих лицо алгоритмов (ил. 6). Лицо, а именно пятна глаз и рта, является базовой — самым узнаваемой человеческим мозгом композицией. Работа с лицом должна была на очень ясных и

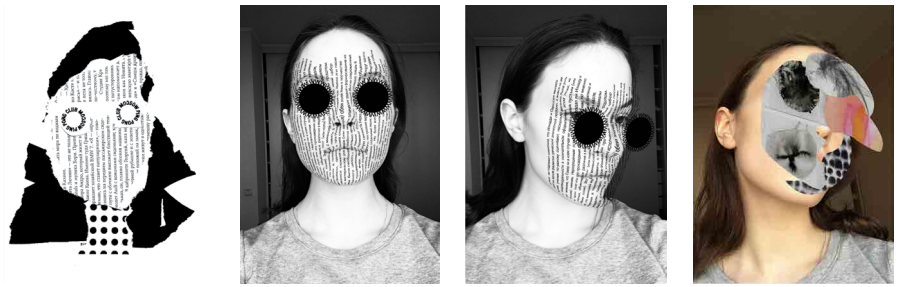


Рис. 6. Рыкова Мария. Типографический автопортрет; цифровая маска; цифровой камуфляж

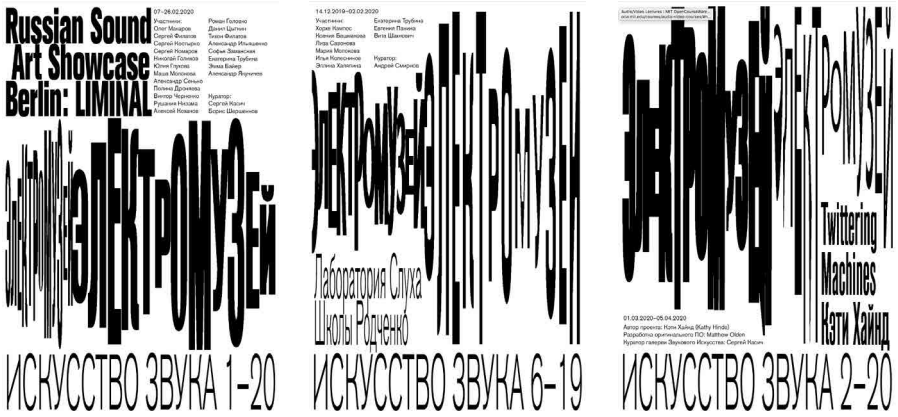


Рис. 7. Гаврикова Анастасия. Серия плакатов для выставочной программы «Искусство звука» в Электромузее

понятных примерах показать, как информация может быть дополнена, скрыта или усложнена.

Печатная серия. Стандартная практика курса позволяет студентам научиться работать с плакатной формой как с форматом, предполагающим краткое, но емкое графическое высказывание. Принципиальным в задании является разработка серии, то есть выделение и развитие серийных элементов на плоскости листа. В рамках экспериментального подхода нами был предложен вариант, когда при разработке печатной серии заранее продумывались возможности движения, то есть серия должна было работать не только в печатном листе, но и в анимации (ил. 7). В ходе работы над заданием некоторые идеи были отброшены, так как они не могли получить развития в движении, однако некоторые выразительные ходы были получены именно благодаря экспериментам с анимацией.

Моушн. Создание анимированного плаката как учебное задание первый раз появилось на кафедре в 2019 учебном году в качестве эксперимента, в 2020 же оно было утверждено в основную учебную программу 3 курса обучения. Темой анимированного плаката стало столетие со дня основания ВХУТЕМАСа [6].

ВХУТЕМАС — это чрезвычайное явление мирового масштаба. Мастерские просуществовали всего 10 лет, но стали самым заметным и значимым образовательным художественным проектом в России. Во

многом им наследует современная Строгановка, на базе которой в свое время и появились мастерские: частично остались базовые дисциплины, задания, деления на кафедры. К 100-летию со дня основания ВХУТЕМАСа студентам кафедры коммуникативного дизайна было предложено переосмыслить стратегии и наследие мастерских. Студенты выбрали свои акценты: технологию, модульность, геометричность, конструкцию и пр. При помощи типографики — ключевого выразительного средства на кафедре — выбранные темы получили развитие в анимированных плакатах. Позднее для коллаборации с The Future Hub и all_about_youth в рамках 33-й Московской международной книжной выставки-ярмарки в Манеже (кураторы проекта М.Челоянц, К.Сиверс) эти решения были перенесены на простой бытовой предмет — сумку (ил. 8).

В рамках работы над моушн-плакатами последним экспериментальным заданием курса задумывалось проектирование листа, предназначенного для трех разных медиа. Такой плакат мог быть напечатан, быть переведен в графику, а также с помощью AR технологий быть выведен в «среду». При наведении телефона или планшета на печатный лист плакат «оживал», и мы могли видеть его анимированную версию.

Параллельно с проектированием студентам читался курс «Технологии мультимедиа», в который входит не только практический разбор программ для работы с анимацией, но и большой теоретический блок. Подобное взаимодействие курсов проектирования и технологий мультимедиа позволило выявить два методологических типа проектирования плакатной серии с включением анимации: от статики к динамике и от динамики к статике.

Ниже рассмотрены некоторые студенческие работы этого курса.

Кузякина Дарья. Серия культурных плакатов для Мастерской Петра Фоменко (ил. 9). Плакат динамичного типа раскрывается через се-

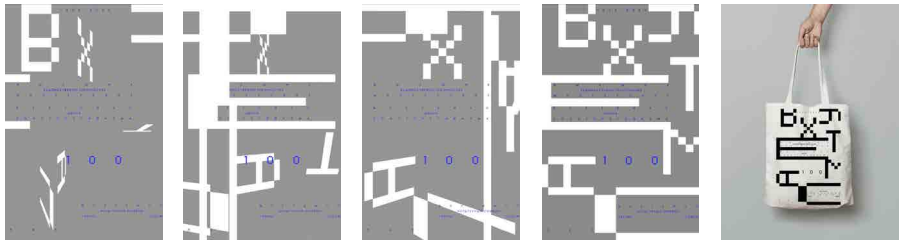


Рис. 8. Рыкова Мария. Анимированный плакат и шоппер ВХУТЕМАС 100



Рис. 9. Кузякина Дарья. Серия культурных плакатов для Мастерской Петра Фоменко. 800 × 1200 px, длительность 15 сек.



Рис. 10. Медведева Мария. Серия рекламных плакатов для магазина «Ikea». 800 × 1200 px, длительность 15 сек.

рию печатных плакатов к разным спектаклям театра. Динамичная анимация подчеркивает современную свободную типографическую композицию в листе, показывая все возможности предложенной графической системы, а также осуществляет переход от одного плаката к другому.

Медведева Мария. Серия рекламных плакатов для магазина «Ikea». 800 × 1200 px, длительность 15 сек. (ил. 10). Плакат смешанного типа с использованием статики и кинематографичности. Анимация в плакате раскрывает проектную идею серии, показывая сюжет в виде короткого «мультика» с забавными анимированными персонажами.

Примечания:

1. Studio Feixen. — URL: https://www.studiofeixen.ch/ (дата обращения: 27.07.2020).

2. Studio Dumbar. — URL: https://studiodumbar.com/ (дата обращения: 27.07.2020).

3. White Russian Studio. — URL: https://whiterussian.studio/ (дата обращения: 27.07.2020).

4. The Moving Poster. — URL: http://www.themovingposter.com/ (дата обращения: 27.07.2020).

5. Keiichi Matsuda. — URL: http://hyper-reality.co// (дата обращения: 05.08.2020).

6. Высшие художественно-технические мастерские (1920–1930 гг.; включая ВХУТЕИН).

Список литератур0ы:

1. *Гройс Б.* Политика поэтики: [сб. ст.]. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013.

2. *Киттлер Ф.* Оптические медиа. Берлинские лекции 1999 года. — Москва: Логос, 2009.

3. *Манович Л.* Язык новых медиа. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.

4. *Ямпольский М.Б.* Изображение. Курс лекций. — Москва: НЛО, 2019.

5. *Kelly K.* AR Will Spark the Next Big Tech Platform — Call It Mirrorworld. 02.12.2019. — URL: https://www.wired.com/story/mirrorworld-ar-next-big-tech-platform/

Т.А. КАРЮК

Аспирант. Санкт-Петербургская художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица

e-mail: tamarakaryuk1008@gmail.com

T.A. KARYUK

PhD student. Saint Petersburg Stieglitz State Academy of Art and Design

e-mail: tamarakaryuk1008@gmail.com

О НЕКОТОРЫХ АСПЕКТАХ ТВОРЧЕСТВА ЛОЙИ САРИНЕН

SOME ASPECTS OF LOJA SAARINEN'S CREATIVE WORK

Статья посвящена творчеству Лойи Сааринен (1879–1968), финской художницы, дизайнера и скульптора. Основное внимание уделяется первым предполагаемым экспериментам в Виттреске и пребыванию художницы в Академии искусств в Крэнбруке, где Л.Сааринен организовала студию по производству текстильных изделий. Изучение текстильной практики художницы позволяет не только выявить особенности ее творчества, малоизученного в отечественной науке, и определить специфику студии Л.Сааринен, но и дополнить объективную картину развития текстиля на территории США в первой половине XX столетия.

This article discusses the work of Loja Saarinen (1879–1968), a Finnish painter, designer and sculptor. The first anticipated experiments in Hvitträsk and some works produced in the Cranbrook Academy of Art, where L.Saarinen established her own weaving studio, are in the main focus of attention. The review of textiles designed by L. Saarinen would not only reveal the main features of her creative work, still insufficiently explored in the Russian science, and define the specifics of Studio Loja Saarinen, but also get a true and fair view of the development of textiles in the United States of America in the first half of the 20th century.

Ключевые слова: Л.Сааринен, Э.Сааринен, Крэнбрук, текстильные изделия, скандинавское ткачество, Ар Деко.
Keywords: L.Saarinen, E.Saarinen, Cranbrook, textiles, Scandinavian weaving, Art Deco.

Формирование и развитие художественного текстиля на территории США в 1920–1930-х годах имеет особую специфику и представляет собой уникальный феномен в искусстве искомого периода. Наследие идей Уильяма Морриса и Джона Рескина, апроприация западноевропейского опыта и увлечение культурными традициями разных народов оказали несомненное влияние на природу и художественный язык текстильных изделий. Одним из наиболее популярных стал опыт скандинавской культуры, идеи и принципы которой активно транслировались в американском искусстве. Картину художественной жизни США первой половины XX века дополняли сами мастера, иммигрировавшие или соглашавшиеся на временную работу в Америке. Подобное решение было принято финским архитектором Элиэлем Саариненом и его супругой Лойей Сааринен, текстильные изделия которой обладают уникальным художественным языком. Изучение личной и творческой биографии художницы позволит определить ее роль в развитии прикладных практик, в частности, текстильного дизайна, на территории США в конце 1920 — начале 1940-х годов.

Луиза, или Лойя, Сааринен (рис. 1) родилась 16 марта 1879 года в семье Германа Отто и Эмилии Гезеллиус в городе Гельсингфорс. Ее брат Герман Гезеллиус был архитектором, который долгое время работал с Э. Саариненом в составе «гельсингфорсского трио». Л.Сааринен не имела профессионального образования в области текстильного мастерства. С 1898 по 1902 год она изучала скульптуру в Рисовальной школе Художественного общества Финляндии (ныне — Академия изящных искусств) и в Школе промышленного дизайна (ныне — Высшая школа искусств, дизайна и архитектуры Университета Аалто). По окончании обучения Лойя на год уехала в Париж, где продолжила изучение скульптуры у Жана-Антуана Энжальбера в Академии Колароссси. Вернувшись в Хельсинки в 1904 году, она работала над проектированием интерьеров вместе с Г.Гезеллиусом, а также занималась фотографией и скульптурой.

В 1901–1903 годах по проекту Э.Сааринена, Г.Гезеллиуса и Армаса Линдгрена была построена загородная усадьба Виттреск, располо-





Рис. 1. Л.Сааринен в обеденном зале дома семьи Сааринен. Ок. 1940
Рис. 2. Э.Сааринен, Л.Сааринен. Ковер «Сказка» (Satu-ryijy) в усадьбе Виттреск. 1914

женная в Киркконумми недалеко от Хельсинки. Оформлением интерьеров, по большей части, занимался сам Э.Сааринен, однако Л.Сааринен так же, как и другие архитекторы и художники, принимала участие в разработке некоторых изделий.

Э.Сааринен руководствовался комплексным подходом в оформлении внутреннего пространства. Он самостоятельно проектировал все предметы интерьера, в том числе и текстиль [1], за исключением ковра «Пламя» (Liekki-ryijy), созданного по рисунку Аксели Галлен-Каллелы. Изучая текстильное оформление виллы Виттреск, мы можем предположить, что Л.Сааринен принимала участие в разработке текстильных изделий, поскольку их художественное решение перекликается с более поздними экспериментами Лойи. Более того, известно, что именно в Виттреске Л.Сааринен начала изучать основы ткацкого ремесла и, по воспоминаниям родственников, одно из помещений оборудовала под занятие текстилем [2]. Несмотря на проблему авторства, изучение этих образцов позволит определить специфику дальнейшей текстильной практики Л.Сааринен и выявить ее истоки.

Наиболее примечательными из всех произведений текстиля виллы Виттреск были ковры типа рюйю, популярные на территории Финляндии. М.С.Широковских отмечает, что изначально «рюйю» называли покрывала, которые были сотканы на льняной основе. Однако с начала XX столетия под «рюйю» подразумевали ворсовые ковры, которые предназначались либо для покрытия пола и застила скамьи, либо располагались на стенах наподобие гобеленов [3]. Обращение к такой

разновидности ковровых изделий говорит о стремлении использовать наследие национальных рюйю в современном контексте, при учете художественных и практических особенностей ковров подобного типа.

На ковре «Сказка» (Satu-ryijy) (рис. 2) можно увидеть геометризированные композиции с зооморфными и флоральными мотивами, а также сцены из жизни владельцев усадьбы. Считается, что на ковре воссозданы изображения самой Лойи и их детей. Стилистика рюйю — растительные узоры в геометрической манере, цветовое решение, основанное на природных оттенках, и органическая тематика — свидетельствует об увлечении идеями движения «Искусства и ремёсла», получившими широкое распространение на рубеже XIX и XX столетий. Так, в Финляндии было налажено собственное текстильное производство, вследствие чего появились кооперативы, напоминающие британские гильдии. Одним из наиболее известных стало объединение «Друзья финского ремесла» (Friends of Finnish Handicraft), целью которого стало сохранение национальных особенностей финского текстиля. Однако, в отличие от текстильных изделий, созданных мастерами сообщества, дизайн ковра «Сказка» был спроектирован не только в соответствии с приемами традиционного текстиля, но и с опорой на образную целостность национального романтизма, в духе которого было выполнено оформление усадьбы Виттреск. Поскольку Элиэль и Лойя не владели техникой коврового ткачества, текстильные изделия были сотканы мастерами «Друзей финского ремесла».

После свадьбы и рождения старшей дочери Пипсан в 1905 году Э. и Л.Сааринен путешествовали по Европе. В это время Л.Сааринен набиралась опыта в новой для нее области, изучала особенности коврового ткачества и художественного текстиля. Уже после переезда в США Лойя вернулась в Хельсинки и прошла кратковременный курс по ткачеству перед открытием собственной студии [4]. Таким образом, работа в объединении Крэнбрук стала первым профессиональным экспериментом Л.Сааринен в текстильной практике.

В 1923 году начался новый этап в жизни семьи, отмеченный иммиграцией в Соединенные Штаты. Некоторое время семья жила в городе Эванстон в штате Иллинойс, где, по словам исследователей, Лойя и Пипсан экспонировали свои батики [5]. В 1924 году Э.Сааринен был приглашен на должность преподавателя архитектурного факультета в Мичиганском университете в Энн-Арбор. Именно здесь архитектор познакомился с сыном американского издателя и филантропа Джорджа Бута — человека, определившего дальнейшую судьбу всех членов семьи Сааринен.



Рис. 3. Студия Л.Сааринен в Академии искусств в Крэнбруке. Ок. 1928

Дж.Бут давно мечтал о создании новой художественной институции на территории США. Посетив в 1922 году Американскую Академию в Риме, издатель был вдохновлен системой образования, которая строилась на неформальном творчестве и взаимодействии преподавателей и студентов. Эта педагогическая модель легла в основу образовательного объединения Крэнбрук в Блумфилд Хиллс, архитектором которого стал Э.Сааринен. Вместе со своей супругой, а также детьми Ээро и Пипсан, он разработал проекты и модель комплекса, строительство которого началось в 1926 году.

Интерьеры, спроектированные Э.Саариненом и его учениками, нуждались в текстильном оформлении. Л.Сааринен не только разработала эскизы изделий, но и предложила наладить собственное текстильное производство на территории объединения. Так, в октябре 1928 года была учреждена студия Л.Сааринен, а в 1929 году появилось текстильное отделение, которое вело не зависимую от студии работу (рис. 3). На отделении, где преподавали мастера студии, студенты изучали различные техники и приемы ткачества и вышивания. Сама Л.Сааринен, хоть и являлась главой текстильного отделения, не занималась преподавательской деятельностью, в отличие от других художниц мастерской.

Деятельность студии Л.Сааринен носила, главным образом, коммерческий характер, поскольку большая часть текстильных изделий была создана по частным заказам. Другие работы предназначались для оформления интерьеров зданий Крэнбрука. Мастерами студии были приглашенные из Швеции художницы по текстилю, которые владели разнообразными техниками плетения и вышивания. Традиционная шведская техника ткачества, благодаря которой орнамент создавался путем перемежающихся уточных нитей, стала наиболее популярной.

Это было продиктовано не только желанием сохранить национальные традиции, но и удобством, ведь такая техника не требовала больших затрат и позволяла плести ковры и гобелены в более короткий срок.

Исследователь Л.Свинхувуд отмечает, что Л.Сааринен была не просто художницей по текстилю, но настоящим менеджером, обладающим исключительными организаторскими способностями. Несмотря на то, что в этот период на территории США успехом пользовались изделия, созданные механическим путем, Л.Сааринен смогла адаптировать ручное ткачество к современным требованиям и извлечь из него прибыль. В основу работы студии лег принцип коллективного взаимодействия. Вместе с тем по-прежнему большую роль играла узнаваемость мастерской, а значит, имена руководителя и отдельных мастеров. Л.Сааринен удалось найти баланс между двумя тенденциями развития текстильного производства. В то время как сам процесс следовал корпоративным принципам и логике индустриального производства, индивидуализм и уникальность конкретного мастера позволяли закрепить право собственности на изготовленную продукцию [6].

Творчество Л.Сааринен обычно рассматривают в совокупности с работами Элиэля. По словам Л.Свинхувуд, в первую очередь, это связано со сложностью атрибуции некоторых текстильных изделий, поскольку многие из них были разработаны Л.Сааринен вместе с супругом. Во-вторых, это обусловлено коммерческим характером мастерской, которая представляла собой фамильное предприятие, одновременно являясь частью образовательного объединения [7]. Окончательный вариант изделия Л.Сааринен всегда согласовывала с супругом, что существенно затрудняет атрибуцию текстильных изделий. Более того, ковры и гобелены, созданные в мастерской, зачастую представляли собой продукт коллективной работы. Хотя Л.Сааринен к тому времени уже овладела техникой коврового ткачества, она работала, в основном, над дизайном текстильных изделий, которые мастера студии отшивали по ее эскизам. Несмотря на то, что изолированное изучение текстильной практики Л. Сааринен не представляется возможным, произведения, выполненные в период ее руководства студией, отличаются единой, выдержанной стилистикой, что позволяет использовать комплексный подход при рассмотрении текстильных изделий.

Декоративное решение ковров и гобеленов студии Л.Сааринен свидетельствует о переосмыслении национальных традиций на новой

основе. Практика скандинавского коврового ткачества оказала особое влияние на оформление текстильных изделий, что проявляется не только в использовании шведской техники плетения, но и в характерном орнаменте — геометрических, фигуративных, флоральных и зооморфных мотивах. В то же время дизайн текстильных изделий во многом цитирует искусство Ар Деко, что проявляется в геометризации, вертикальной ориентации, жесткости зигзагообразного контура, лаконичных формах. В то же время философия Ар Деко предполагала соединение элементов машинной эстетики и мотивов доколумбовского, древневосточного искусства. Аналогичная художественная формула, построенная на переплетении национальных и принципиально новых традиций, инициированных промышленным духом эпохи, легла в основу текстильных изделий студии Л.Сааринен.

Одной из наиболее известных работ, спроектированных Э. и Л.Сааринен, является ковер № 2 (Rug No. 2) (рис. 4). Его художественное решение демонстрирует, как органично соединяются мотивы скандинавского национального искусства и Ар Деко. Украшением композиции становятся геометризированные изображения елей и павлинов — мотива, популярного в дизайн-практике Академии искусств в Крэнбруке.

В декоративном решении гобелена 1932 года Л.Сааринен следует аналогичным художественным принципам, которые заключаются в лаконичном решении, симметричной и геометризированной композиции (рис. 5). Ковер № 1 (Rug No. 1) (рис. 6) по своим форматным характеристикам и деталям орнамента — например, линии окантовки, украшенной простыми геометрическими элементами, — во многом напоминает традиции оформления рюйю. В то же время центральная композиция в виде зиккурата или святилища цитирует популярные в практике Ар Деко мотивы доколумбовского искусства.

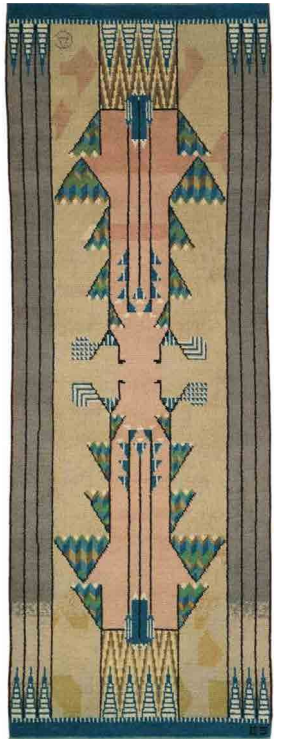


Рис. 4. Э.Сааринен, Л.Сааринен, студия Л.Сааринен. Ковер № 2 (Rug №. 2). 1928–1929. Художественный музей в Крэнбруке, Блумфилд Хиллс

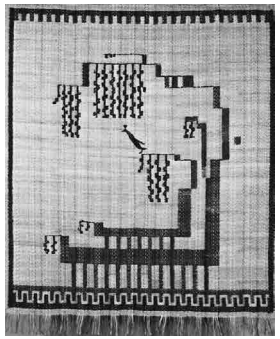




Рис. 5. Л.Сааринен, студия Л.Сааринен. Гобелен с изображением птицы. Ок. 1932. Художественный музей в Крэнбруке, Блумфилд Хиллс

Рис. 6. Л.Сааринен, студия Л.Сааринен. Ковер № 1 (Rug №. 1). 1928. Художественный музей в Крэнбруке, Блумфилд Хиллс

Во время работы над оформлением интерьеров зданий образовательного объединения Крэнбрук, Элиэль и Лойя, опираясь на практику в усадьбе Виттреск, руководствовались комплексным подходом, согласно которому сооружение представляло собой единый ансамбль. Текстиль являлся важным компонентом, дополнявшим образную целостность интерьеров. Проектируя такие изделия, как занавески, наволочки или настольные дорожки, Л.Сааринен вновь черпает вдохновение из скандинавского текстиля и практики Ар Деко. Художественное решение этих работ состоит из простых геометрических мотивов в виде полос или зигзагообразных элементов (рис. 7). Для кабинета директрисы школы Кингсвуд Лойя создала ковер, художественное решение которого соответствовало дизайну интерьера. Геометрическая композиция изделия перекликалась с лаконичным оформлением самого кабинета. Отдельные элементы структурированного рисунка напоминают каменную кладку, в то время как центральная композиция, состоящая из концентрических мотивов, будто бы сложена из кирпичей.

Помимо произведений, оформление которых предполагало обращение к искусству Ар Деко или скандинавского ткачества, Л. и Э.Сааринен разработали текстильные изделия, декоративное решение которых состоит из сложных фигуративных композиций. В столовой школы Кингсвуд представлен гобелен, сюжетом которого является празднование языческого Праздника Мая, символизирующего наступление весны

и лета. Декоративное решение изделия соответствует стилистике других работ студии Л.Сааринен и в то же время демонстрирует развитие текстильной практики, проявляющееся в поиске новых сюжетов, форм и художественных средств.

Лойя также занималась проектированием платьев и костюмов и, по предположениям исследователей, часто шила одежду для себя. Так, платье Л.Сааринен на фотографии около 1934 года (рис. 8), вероятно, сшито по ее эскизу [8]. Об этом свидетельствует геометрический орнамент — аналогичный тому, который Лойя использовала для дизайна ковров и гобеленов. Похожий паттерн можно увидеть на топе и подоле юбки, в которых Л.Сааринен появилась на костюмированном балу 1934 года в качестве королевы Кандемониума (рис. 9). Цвета органических оттенков, геометрический узор, а также полное соответствие орнамента костюмов Элиэля и его супруги говорят о том, что авторство этих изделий, скорее всего, принадлежит самой Лойе.

Л.Сааринен покинула Крэнбрук в 1942 году, и в это же время студия прекратила свое существование. К.Майер Тармэн приводит письмо Дж.Бута, которое, вероятно, спровоцировало уход Л.Сааринен. В то время как Дж.Бут стремился к продвижению текстильного отделения и повышению конкурентоспособности Академии, Л.Сааринен настаивала на развитии студии, работа которой, по ее мнению, способствовала привлечению студентов [9]. В период с 1942 по 1962 год текстильное отделение возглавляла Марианна Стренгель, которая работала в студии с 1937 года в качестве инструктора по ткачеству. С уходом Лойи и закрытием студии вектор отделения был направлен на изучение особенностей материала — М.Стренгель, подобно представителям ткацкого отделения школы Баухауз, экспериментировала с самой тканью, уделяя внимание фактуре и цвету.



Рис. 7. Л.Сааринен, студия Л.Сааринен. Текстильные изделия дизайна Л.Сааринен. 1933

В описании к архивным материалам о семье Сааринен указано, что Л.Сааринен продолжала эксперименты в области текстиля до конца 1940-х годов [10]. В течение этого времени ее

работы были представлены на многих американских выставках. В последний раз имя Л.Сааринен появилось на выставке текстильных изделий студентов Академии искусств в Крэнбруке в Чикагском институте искусств и Королевском музее Онтарио в 1945 году. После смерти супруга в 1950 году Л.Сааринен переехала в спроектированный для нее сыном Ээро дом в Блумфилд Хиллс. Лойя продолжала творческую деятельность вплоть до своей смерти 21 апреля 1968 года, о чем свидетельствуют произведения живописи и графики, представленные в музеях Америки.

Изучив творческий путь Л.Сааринен, мы можем сделать вывод, что она, как и остальные члены семьи Сааринен, обладала незаурядным талантом, который нашел особое воплощение в области текстиля. Перенимая опыт шведских мастеров и своего супруга, Лойя сумела создать текстиль, который не только отличается высокими художественными свойствами, но и является результатом переосмысления западноевропейских, в данном случае скандинавских, традиций на новой культурной основе. Л.Сааринен, обладая предпринимательскими способностями, организовала собственное производство, которое стало неотъемлемым компонентом комплекса Крэнбрук и объединило многих представительниц шведского текстильного мастерства. Вместе с тем активная управленческая деятельность не помешала ее творческому развитию и позволила создать выдающиеся текстильные изделия. Несмотря на свой локальный характер, творчество Л.Сааринен, как и других эмигрировавших из Европы мастеров, стало частью масштабного культурного явления — восприятия и развития западноевропейского опыта на территории США в первой половине XX века.





Рис. 8. Л.Сааринен. Ок. 1934
Рис. 9. Л. и Э.Сааринен на костюмированном балу. 1934. Фотография Р.Аскью

Примечания:

1. Комплексный подход в оформлении интерьеров был результатом увлечения идеей Gesamtkunstwerk, или синтеза искусств, которой руководствовались многие архитекторы конца XIX — начала XX века. Так, А. ван де Вельде во время проектирования усадьбы Блюменверф в Уккле самостоятельно разработал дизайн всех деталей интерьера — мебели, украшений, текстиля. Вилла Ф. фон Штука в Мюнхене также является примером универсального дизайна.

2. *Svinhufvud L.* The Cranbrook Map: Locating Meanings in Textile Art / Imagining Spaces and Places. — Cambridge Scholars Publishing, 2013. — P. 214.

3. *Широковских М.С.* Шведские ковры и декоративные полотна XX — начала XXI века (мастерская Марты Маас-Фчеттерштром). — СПб., 2014. — С. 56–57.

4. Это произошло предположительно между 1925 и 1928 годами.

5. *Koplos J., Metcalf B.* Makers: A History of American Studio Craft. — University of North Carolina Press, 2010. — P. 128.

6. *Svinhufvud L.* The Cranbrook Map: Locating Meanings in Textile Art / Imagining Spaces and Places. — Cambridge Scholars Publishing, 2013. — P. 215.

7. *Svinhufvud L.* The Politics of Textile Entrepreneurship Loja Saarinen and Her Weaving Studio in the Cranbrook Art Community // Textile Society of America Symposium Proceedings. — 2012. — September. — P. 6–7.

8. *Mayman L.* Loja Saarinen: Lady of Fashion // Cranbrook Kitchen Sink. — 2019. — March 01. — URL: https://cranbrookkitchensink.wordpress.com/2019/03/01/loja-saarinen-lady-of-fashion/ (дата обращения: 11.06.2020).

9. Op. cit. Mayer Thurman Christa C. Textiles // Design in America. The Cranbrook Vision 1925–1950. — New York, 1983. — P. 192.

10. Saarinen Family Papers // Cranbrook Archives. — Bloomfield Hills, Michigan. — P. 3.

Список литературы:

1. *Широковских М.С.* Шведские ковры и декоративные полотна XX — начала XXI века (мастерская Марты Маас-Фчеттерштром). — Санкт-Петербург, 2014. — 273 с.

2. *Koplos J., Metcalf B.* Makers: A History of American Studio Craft. — University of North Carolina Press, 2010. — 544 p.

3. Louise (Loja) Gesellius Saarinen. Biographies of the Artists // Design in America. The Cranbrook Vision 1925–1950. — New York, 1983. — 268–277 p.

4. *Marjamäki J.* Hvitträsk. Guidebook. The National Board of Antiquities. — Helsinki, 2003. — 94 p.

5. *Mayer Thurman Christa C.* Textiles // Design in America. The Cranbrook Vision 1925–1950. — New York, 1983. — 173–212 p.

6. *Mayman L.* Loja Saarinen: Lady of Fashion // Cranbrook Kitchen Sink. — 2019. — March 01. — URL: https://cranbrookkitchensink.wordpress.com/2019/03/01/loja-saarinen-lady-of-fashion/ (дата обращения: 11.06.2020).

7. *Miller W.C.* Saarinen, Eliel // Encyclopedia of Interior Design. — Ed. Banham J.Routledge: London and New York, 1997. — P. 1107–1109.

8. *Resnikoff S.* Fashioning Architecture // Cranbrook Kitchen Sink. — 2014. — March 26. — URL: https://cranbrookkitchensink.wordpress.com/2014/03/26/fashioning-architecture/ (дата обращения: 15.02.2019)

9. Saarinen Family Papers // Cranbrook Archives. — Bloomfield Hills, Michigan.

10. *Svinhufvud L.* The Cranbrook Map: Locating Meanings in Textile Art / Imagining Spaces and Places. — Cambridge Scholars Publishing, 2013. — P. 199–227.

11. *Svinhufvud L.* The Politics of Textile Entrepreneurship Loja Saarinen and Her Weaving Studio in the Cranbrook Art Community // Textile Society of America Symposium Proceedings. — 2012. — September. — P. 1–7.

Д.Н. ЩЕРБАКОВ

Старший преподаватель кафедры промышленного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: dmitry.sherbakov@gmail.com

Н.Ю. КАЗАКОВА

Доктор искусствоведения, доцент, и.о. заведующего кафедрой промышленного дизайна РГУ им. А.Н.Косыгина
e-mail: contact.design@rguk.ru

D.N. SHERBAKOV

Senior lecturer at Industrial Design Department at Kosygin Russian State University
e-mail: dmitry.sherbakov@gmail.com

N.Y. KAZAKOVA

Deputy Head of Industrial design department at Kosygin Russian State University
e-mail: contact.design@rguk.ru

ИЗМЕНЕНИЕ ПОВЕДЕНЧЕСКИХ АСПЕКТОВ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ КОНТЕНТА В 2020 ГОДУ. НОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОСТРОЕНИЮ ВИЗУАЛЬНО-ИНФОРМАЦИОННЫХ СООБЩЕНИЙ

SHIFT IN BEHAVIORAL ASPECTS OF CONTENT CONSUMERS IN THE YEAR 2020. NEW REQUIREMENTS FOR THE DEVELOPMENT OF VISUAL INFORMATIONAL MESSAGES

В статье анализируется влияние цифровой зависимости на новый способ формирования специалистами в области дизайна визуального контента. Рассматривается способ и базовые принципы проектирования высоко-конверсионных рекламных посланий.

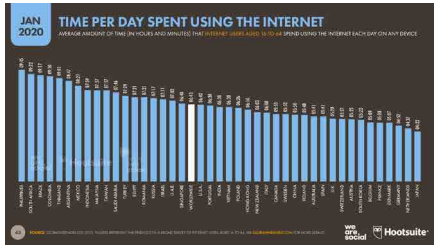
The article analyzes the impact of digital dependency on a new way of creating visual content by specialists of design. The method and basic principles of designing high-conversion advertising messages.

Ключевые слова: дизайн, цифровая зависимость, цифровые устройства, инфографика.
Keywords: digital dependency (addiction), Internet addiction, digital devices, infographic.

Вопрос проектирования, востребованного пользователями мультимедийного контента при учете актуальных трендов, господствующих на конкретном рынке для определенных, выделяемых на основании социокультурных и демографических факторов групп, приобретает особую важность именно сегодня, когда значительная, если не сказать доминирующая, часть профессиональной и досуговой деятельности населения планеты осуществляется онлайн, при использовании разнообразного программного и аппаратного обеспечения.

Для получения необходимых вводных данных было проанализировано исследование международного аналитического агентства We Are Social и Hootsuite (Ви ар Сошл и Хутсюит), проводимое в 2020 году с января по апрель. Исследование проникновении цифровой среды в жизни людей.

Из исследования были получены следующие данные:
Статистика пользователей в Российской Федерации:
7 часов 17 минут каждый день
100 дней в году онлайн.



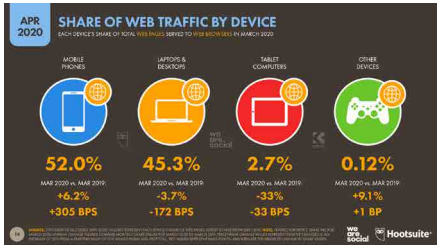


Рис. 1. Количество времени, проводимого пользователями онлайн ежедневно. Исследование международного аналитического агентства We Are Social и Hootsuite, апрель 2020. Нью-Йорк, Америка

Рис. 2. Процент проводимого пользователями онлайн ежедневно при помощи мобильного телефона. Данные за январь 2020 г. Исследование We Are Social и Hootsuite, апрель 2020. Нью-Йорк, Америка

На мобильные телефоны теперь приходится больше половины времени, проводимого в интернете — 52,0 %.



Рис. 3. Процент использования мессенджеров и приложений пользователями при помощи мобильного телефона. Данные за январь 2020 г. Исследование We Are Social и Hootsuite, апрель 2020. Нью-Йорк, Америка

Примерно половина из 3,7 часов в день, которые люди проводят (в мире) с мобильными в руках, они тратят на приложения социальных сетей и мессенджеры. **Среднестатистический россиянин тратит на соцсети 2 часа 26 минут в день.**

В январе 2020 года на смартфонах у 87 % российских пользователей были установлены мессенджеры, и у 92 процентов — приложения соцсетей. Самое популярное мобильное приложение в России по количеству пользователей — WhatsApp. За ним следует Viber, и замыкает тройку лидеров приложение-соцсеть ВКонтакте [1].

Из отчета App Annie (App Annie — ведущий мировой поставщик данных о мобильном рынке, которому доверяют свыше миллиона пользователей) следует, что за прошедшие 12 месяцев 2019 года пользователи смартфонов загрузили более 200 миллиардов мобильных приложений, потратив совокупно 120 миллиардов долларов на приложения и покупки в них. В среднем на каждый подключенный смартфон приходится по 21 доллару.

В отчете State of Mobile 2020 аналитики из App Annie отмечают, что наибольшая доля загрузок (каждая пятая) и 70 % расходов на мобильные приложения в мире приходится на игры [2].

На основе этих исследований можно сделать вывод, что продажи через приложения и мессенджеры растут, и это будет трендом ближайшего десятилетия.

Также стоит рассмотреть исследование компании GFK (Институт маркетинговых исследований ГФК-Русь), из которого следует что 75,4 взрослого населения России используют интернет [3].

При этом, по данным ВЦИОМ, 47 процентов россиян не читают книги [4].

На основании данного исследования прослеживается четкая тенденция все более глубокого проникновения интернет-ресурсов в по-

вседневную жизнь обывателей и, следовательно, все более острая борьба производителей мультимедийного контента за внимание пользователей. Причем время, проводимое пользователями в режиме онлайн, растет каждый год.

Полученные авторитетными исследовательскими организациями данные позволяют специалистам в сфере психиатрии прийти к неутешительному выводу о том, что большинство активных пользователей интернета испытывает синдром интернет-зависимости.

18 мая 2013 г. Американская психиатрическая ассоциация признала интернет-зависимость новым психиатрическим заболеванием

Начиная с 2013 г., мировое научное сообщество стало использовать новое понятие — «цифровая зависимость» [5].

Цифровая зависимость напрямую связана с нейрофизиологией, с влиянием на работу головного мозга. Психологи устанавливают связи между чрезмерным использованием цифровых устройств и изменением личностных характеристик. В педагогике исследуется влияние цифровых устройств на академическую успеваемость.

Цифровое слабоумие (digital dementia) является прямым следствием цифровой зависимости и заключается в сложности решения жизненных задач без использования интернета. Любой вопрос порождает желание обратиться за ответом к смартфону.

Деменция есть прогрессирующая потеря когнитивной (мыслительной) функции. Цифровая деменция, по Шпитцеру, есть чрезмерное использование цифровых устройств, приводящее к разрушению познавательных способностей [8]. Из чего следует, что с каждым годом когнитивные способности онлайн пользователей будут снижаться. Это, в частности, проявляется в таком пагубном явлении, как «Фаббинг», — пренебрежительное отношение к другому человеку в пользу своего телефона.

Фаббинг (phubbing; от англ. phone — «телефон» и snubbing — «пренебрежительное отношение») — привычка постоянно отвлекаться на свой гаджет во время разговора с собеседником. Термин «фаббинг» появился в мае 2012 года в Университете Сиднея [7].

Цифровая зависимость ведет к снижению времени и качества живого общения между людьми. Человек с большей охотой задаст тот же вопрос поисковику, нежели другому человеку.

На основе данной информации, мы можем сделать вывод, что люди начинают все больше обращаться к смартфону, компьютеру или

другому техническому средству за получением информации или развлекательным контентом. Обладая этим знанием, современный дизайнер должен осознавать новую проблематику в проектировании контента для интернет зависимых пользователей.

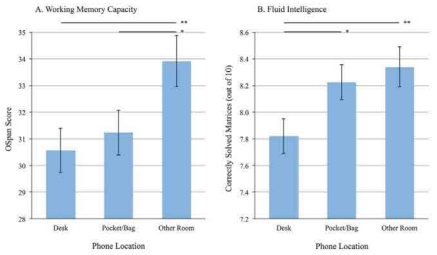


Рис. 4. Графическое представление ухудшения когнитивных способностей в зависимости от расстояния до смартфона. Изображение из статьи «Утечка мозгов: присутствие смартфона снижает когнитивные способности» Адриан Вард, Кристен Дюк, Айлет Гнизи и Мартен В.Б.

Следующие пункты становятся актуальными.

Выросло время, которое может потратить на ваше рекламное сообщение потенциальный зритель.

Зрителю необходимо донести информацию максимально дозировано и доступно, чтобы не вызвать у него отторжения в понятном для перегруженного мозга виде.

Необходимо добиться внимания зрителя, миновать его естественный рекламный файрволл, пробить рекламный щит.

Необходимо в огромном потоке информации достичь запоминаемости рекламного образа.

Обойти синдром высушенного мозга.

Заставить зрителя совершить необходимое рекламодателю действие.

Вызвать у пользователя при помощи интересного контента прилив дофамина.

В своей статье 2017 года «Утечка мозгов: присутствие смартфона снижает когнитивные способности» Адриан Вард, Кристен Дюк, Айлет Гнизи и Мартен В.Б. исследовали тему влияния находящегося в непосредственной близости смартфона на решение логических задач и вывели новый термин, получивший название «Синдром высушенного мозга» [8]. График исследования выглядит следующим образом:

В 2017 году профессор Хюн Сук Сео (Hyung Suk Seo) (Сеул, Южная Корея) доказал, что биохимические изменения головного мозга людей с интернет зависимостью идентичны изменениям в мозге наркозависимых. Изменения в работе нейромедиаторов значительным образом проя-

вились в зонах головного мозга, отвечающих за импульсивное поведение и чувство тревожности. Также было зафиксировано снижение количества нервных связей между клетками коры мозга на 10–20 процентов [9].

Из этих данных следует, что людям с каждым днем становится все труднее решать по-настоящему сложные интеллектуальные задачи. Многие пользователи интернета настолько привыкают к получению быстрого удовольствия, что начинают проецировать эту привычку на весь потребляемый контент.

Соответственно, предпочтение отдается более легкому, примитивному и понятному с первого взгляда или клика контенту. Этому также способствует огромный информационный поток, транслирующийся с экранов телефонов и компьютеров. Пользователи предпочитают сложным конструкциям простые и понятные картинки. Не зря на главную арену за эти годы стремительно вырвались такие сервисы, как TikTok, Coub и минутные видео и Stories в инстаграме (по сути, аналог телевидения).

Объем потребляемой информации растет с каждым годом, при этом затраты на получение информации снижаются. Это приводит к тому, что примитивный контент занимает главные позиции в онлайн пространстве.

В этом контексте имеет смысл упомянуть следующее исследование Вольфрама Шульца, профессора неврологии, в Кембриджском университете. Ученый проводил опыты на обезьянах и выяснил причину выброса дофамина в кровь. Вольфрам Шульц вызывал условный рефлекс у макаки по классической схеме И.П.Павлова. После сигнала макаке в рот впрыскивали виноградный сок. Было установлено:

Сок впрыскивали неожиданно (без сигнала), выработка дофамина у обезьяны увеличивалась.

Сок впрыскивали обезьяне в рот при проигрывании звукового сигнала, либо после совершения обезьяной определенного действия, тем самым формируя условный рефлекс.

При простом воспроизведении сигнала дофамин увеличивался. Важно понимать, что дофамин увеличивался при простом понимании того, что награда будет.

Формирование устойчивой привычки (зависимости от сигналов и простых действий). Сигнал = дофамин (гормон удовольствия).

Если ожидание награды оправдывается, мозг сообщит нам об этом выработкой дофамина. Если же награда не последует, снижение

уровня дофамина сигнализирует, что модель разошлась с реальностью и стоит повторить прежде успешное действие. Дофамин выделяется в момент понимания, что потребность будет удовлетворена [10].

Сооснователь Facebook Шон Паркер заявил, что сеть была создана не для того, чтобы объединить пользователей, а для того, чтобы их отвлечь. «Вопрос был в том, как занять как можно больше времени и внимания пользователей. Для этого, по выражению самого Шона Паркера, Фейсбук использует уязвимости человеческого мозга. Комментируя чей-то пост или кликая по кнопке Лайк, пользователь каждый раз получает прилив дофамина, там самым формируется зависимость от социальной сети» [11].

Эта информация может помочь понять причину устойчивой привычки к потреблению контента пользователями с мобильных телефонов и компьютеров. Также мы можем выделить ключевые триггеры, которые чаще всего просматриваются людьми в онлайне и набирают наиболее большое количество лайков и комментариев.

Главное — это простой и понятный, уже ранее видимый образ, но с немного другими измененными характеристиками.

Целесообразным представляется рассмотреть наиболее значимые для усиленного потребления контента способы.

Эффект главенства картинки. Изображения считывается значительно быстрее, чем текст.

Пользователи находят и интерпретируют информацию таким образом, чтобы подтвердить уже имеющиеся знания, в качестве примера может служить использование копии информации из новостных лент с измененным оформлением.

Эффект изоляции. Объект, который отличается от прочих представленных в ленте, запоминается лучше других. Изменение должно затрагивать лишь один критерий, цвет или размер. Слишком контрастный объект будет проигнорирован как случайный.

Человек соглашается с точностью описания своей личности. Гороскопы, тесты на тип личности (кто бы ты был, если был бы собакой) и пр.

Эффект самореференции. Хорошо запоминается информация, которая непосредственно связана со зрителем. Использование имени пользователя в тексте-обращении, использование фотографии пользователя или его текста.

Порционная информация, максимально соответствующая ожиданиям, экономящая время посетителя. Пример: многократно пройден-

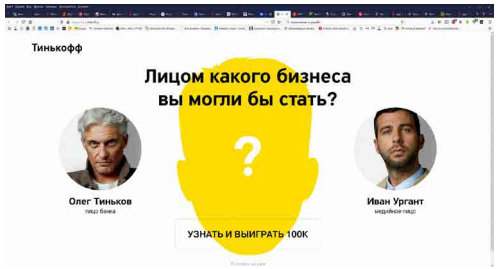


Рис. 5. Пример использования самореференции с сайта



Рис. 1.9. Диаграмма Миллера о запоминании цифр

Рис. 6. График запоминаемости чисел по Джорджу Миллеру

ный тест, подкрепленный выделением дофамина, например, стандартная фотографии девушки, но в другой одежде или локации.

Использование эмоций в фотографии для вовлечения в эмпатию. Использование спектра эмоций для дополнительного вовлечения внимания.

Эти пункты подтверждает гарвардский психолог Джордж Миллер, в 1957 году опубликовавший статью «Магическая цифра семь плюс-минус два: о некоторых пределах нашей способности обрабатывать информацию» [12].

Сейчас эта цифра сдвигается в сторону 3–5 цифр или единиц информации. Люди запоминают еще меньше и хуже. В этом смысле показательными являются слайды, с которыми выступал Стив Джобс, а далее со слайдами, выстроенными по такому же принципу, выступал Тим Кук. Дело в том, что порой на послании не остается даже текста, а только изображение, которое вызывает эмпатию. Только сфокусированное внимание на чем-то одном. Подобный подход к дизайну и к презентациям позволил компании Apple стать самой богатой в мире компанией на 2019 год (205.5 млрд. $).

Основная задача — сделать так, чтобы раз за разом систематически демонстрировать зрителю простые и понятные картинки с легко читаемыми и, главное, воспринимаемыми короткими подписями.

Последовательность вовлечения зрителя

Система восприятия человеком информации строится по следующей последовательности, заложенной эволюционно:

1) Форма → 2) Цвет → 3) Содержание

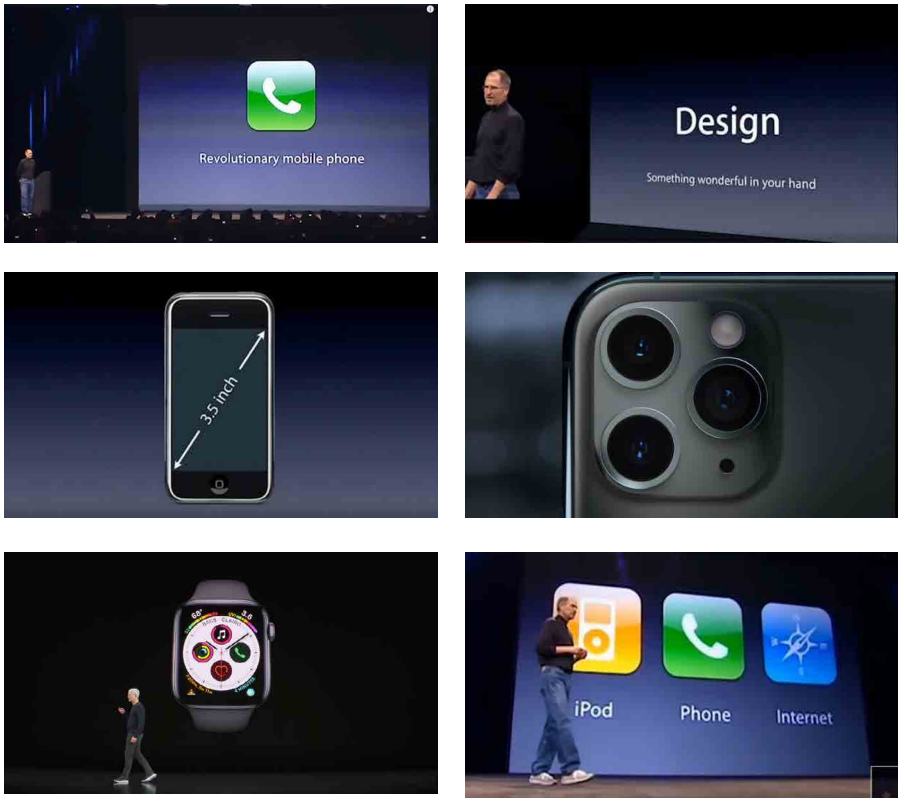


Рис. 7. Презентация iPhone 1, 2008 год, Стивом Джобсом

Исходя из этой формулы, можно проектировать легко воспринимаемый контент. Благодаря такой системе восприятия окружающей среды, человек смог оперативно принять решение и выжить. Человек видит движущийся или неподвижный контур, далее воспринимает цвет, а потом уже видит детали.

Как происходит процесс вовлечения в контент

1) Человек видит в изображение

2) Используется триггер-картинка для привлечения внимания

3) Зритель читает подпись/текст и понимает, в чем суть, оправдался ли прогноз? Дело в том, что это происходит очень быстро, а так

как подобный условный рефлекс уже успешно заранее сформирован, выделяется дофамин.

4) Повтор. Теперь каждый раз при просмотре вашего контента человек будет получать немного удовольствия и тем самым запоминать или вовсе покупать ваш товар. Формирование зависимости.



Рис. 8. Хищник в естественной среде обитания сливается с окружением

Имеет смысл использовать привычные проверенные на большой выборке пользователей шаблоны и паттерны, изменяя их лишь незначительно, для достижения максимального вовлечения. В этом контексте уместна фраза «Также, но по-другому».

Тем самым дизайнеры смогут доносить необходимую информацию до зрителей, испытывающих синдромы интернет зависимости.

Список литературы:

1. Исследования проникновения цифровой среды от We are Social. — URL: https://wearesocial.com/blog/2020/04/digital-around-the-world-in-april-2020. (дата обращения: 24.04.2020).

2. Отчет «State of Mobile 2020» Состояние мобильного сегмента в 2020 году: как победить на этом поле. — URL: https://www.appannie.com/en/insights/market-data/state-of-mobile-2020/ (дата обращения: 25.01.2020).

3. Исследование GFK (Growth from knowledge). Проникновение Интернета в России. Москва. — URL: https://www.gfk.com/ru/insaity/press-release/issledovanie-gfk-proniknovenie-interneta-v-rossii/ (дата обращения: 15.01.2019).

4. Исследование «Книголюб-2019» от 8 Августа 2019. — URL: https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=9841 (дата обращения: 10.11.2019).

5. American Psychiatric Association «Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)». — URL: https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm (дата обращения: 15.04.2020).

6. *Карпова Е.Е.* Теоретический анализ понятия «цифровая зависимость» в зарубежных исследованиях // Вестник ЛГУ им. А.С.Пушкина. — 2017. — № 4. — С. 111. — URL: https://lengu.ru/download/236 (дата обращения: 14.04.2020).

7. Фаббинг. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B1%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D0%B3 (дата обращения: 15.04.2020).

8. ADRIAN F. WARD, KRISTEN DUKE, AYELET GNEEZY, AND MAARTEN W.B. Brain Drain: The Mere Presence of One's OwnSmartphone Reduces Available Cognitive Capacity // The University of Chicago journals. Volume 2. Number 2, 2017. Page 140. — URL: http://www.journals.uchicago.edu/doi/pdfplus/10.1086/691462 (дата обращения: 16.04.2020).

9. *Hyung Suk Seo, M.D.* Smartphone Addiction Creates Imbalance in BrainReleased. Radiological Society of North America. Page 1. November 30, 2017. — URL: https://press.rsna.org/timssnet/media/pressreleases/14_pr_target.cfm?ID=1989 (дата обращения: 17.04.2020).

10. Schultz, W., 2015, Neuronal Reward and Decision Signals: From Theories to Data, American Psysiological Society. Physiol Rev 95 (3) 2015. Page 4. — URL: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4491543/ (дата обращения: 16.04.2020).

11. Sean Parker: Facebook was designed to exploit human «vulnerability». Axios Media. Nov 9, 2017. — URL: https://www.axios.com/sean-parker-facebook-was-designed-to-exploit-human-vulnerability-1513306782-6d18fa32-5438-4e60-af71-13d126b58e41.html (дата обращения: 16.04.2020).

12. Миллер Дж.А. Магическое число семь плюс или минус два. О некоторых пределах нашей способности перерабатывать информацию. — Cambridge, 1976. — P. 1. — URL: https://www.ebbinghaus.ru/wp-content/uploads/2010/02/Miller_564-580.pdf (дата обращения: 16.04.2020).

13. Apple ink. самая богатая компания мира. forbes.com. Рейтинг 2019 года. — С. 1. — URL: https://www.forbes.com/powerful-brands/list/#tab:rank (дата обращения: 16.04.2020).

И.А. ГАДЖИЕВ

Доктор искусствоведения, Член Союза Художников Азербайджана, Член Союза Дизайнеров Азербайджана, Действительный член (академик) АН ТУРОН Республики Узбекистан. Профессор кафедры «Дизайна и национальных искусств» Институт филологии и межкультурной коммуникации Казанского (Приволжского) федерального университета
e-mail: imash.hajiyev@mail.ru

I.A. HAJIYEV

Doctor of Arts, Associate Professor Department of Design and National Arts, Kazan (Volga) Federal University, Institute of Philology and Intercultural Communication Universiade Village, Kazan, Republic of Tatarstan, 420010, Russian Federation
e-mail: imash.hajiyev@mail.ru

НАУКА О ЗНАКАХ: ПРОБЛЕМЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

SIGN SCIENCE: GRAPHIC DESIGN PROBLEMS

В статье о контекстах исторического развития рассматривается одна из современных разновидностей дизайна — графический дизайн. Графический дизайн начал формироваться в начале XX века в связи с возросшим спросом на печатную продукцию. В 1960–70-х годах это направление достигло высшей стадии развития. Графический дизайн сыграл важную роль в производстве товаров народного потребления — в изготовлении товарных знаков, логотипов, эмблем, а также создании художественной упаковки. В настоящее время графический дизайн развивается за счет расширения полиграфической продукции. В статье особое внимание уделяется вопросам разработки товарного знака и логотипа. Приведены примеры известных классических товарных знаков и брендов и рассмотрены основные этапы их эволюции. В заключение, наряду с выводами, обобщаются принципы создания композиции логотипов и товарных знаков.

The article on the contexts of historical development examines one of the modern varieties of design — graphic design. Graphic design began to take shape at the beginning of the twentieth century due to the increased demand for printed materials. In the 1960s and 70s, this direction reached the highest stage of development. Graphic design played an important role in the production of consumer goods — in the manufacture of trademarks, logos, emblems, as well as the creation of artistic packaging. Currently, graphic design is being developed through the expansion of printing products. Particular attention is paid to the development of a trademark and logo. Examples of well-known classic trademarks and brands are given and the main stages of their evolution are considered. In conclusion, along with the conclusions, principles for creating a composition of logos and trademarks are summarized.

Ключевые слова: знак, графика, визуальный язык, дизайн, товарный знак, логотип.
Keywords: sign, graphic, visual language, design, trademark, logo.

Графика является одним из самых развитых и многогранных видов изобразительного искусства. Она характеризуется как самостоятельное творческое направление с особенностями развития графического дизайна.

Слово «графика» имеет греческое происхождение, «grapho» — «пишу, черчу, рисую».

Одним из самых обширных разделов графики является промышленная графика. На современном этапе это направление характеризуется более обобщенным названием — графический дизайн.

Согласно источникам [7, с. 171], полиграфия и графический дизайн стали одной из ведущих областей дизайна в 1920-х годах.

Термин «графический дизайн» впервые появился в 1922 году в эссе «Новый вид печати призывает к новому дизайну» Уильяма Аддисона Двиггинса, американского книжного дизайнера. «Графический дизайн» Раффе, опубликованный в 1927 году, был первой книгой, с этим термином в названии [4]. Официальной датой его рождения принято считать 1964 год, когда состоялся Первый конгресс Международного общества организаций графического дизайна ICOGRADA (International Councilof Graphic Designers Associations) [13].

Согласно источникам, в конце 1960-х — начале 1970-х годов деятельность в отрасли графического дизайна достигла пика своего развития [14, с. 192].

Следует отметить, что этот вид дизайна в процессе развития перетерпел значительные изменения, вплоть до наших дней, и превратился в широкомасштабную творческую деятельность.

Графический дизайн тесно связан с цифровыми технологиями и обеспечивает создание различных видов печатной продукции: книги, газеты, журналы, буклеты, приглашения, плакаты и многое другое, а также качественную подготовку образцов, с точки зрения художественного оформления и печати. Кроме того, также обобщается практика, относящаяся к прикладной графике, — создание фирменных бланков, эмблем и логотипов, художественных упаковок для промышленных товаров, включая рекламу.

Методы графического дизайна являются более универсальными, а также более эффективными для визуального выражения в телевизионной графике и суперграфике. По мнению специалистов, основным показателем универсального графического дизайна является совершенство композиции. Она должна отражать представленную идею в лаконичном виде в законах зрительного восприятия яркими и выразительными цветовыми решениями.

При работе над проектом используются различные компьютерные программы, которые обеспечивают создание электронных видов образца.

В настоящее время возможности графического дизайна широко развиваются в контексте развития широкого спектра полиграфической продукции. Надо отметить, что художественно-технический уровень полиграфической продукции в странах Союза Независимых Государств (СНГ) — в Азербайджане, Узбекистане, в том числе в России и в Татарстане, за последнее годы повысился. Мы убедились в этом во время наших наблюдений за полиграфической продукцией в этих странах.

В нынешнее время, благодаря быстрому росту промышленности в Азербайджане, творческие возможности по промышленному дизайну, включая промышленную графику и графический дизайн, значительно расширились. Стоит упомянуть имя профессора, заслуженного деятеля искусств, выпускника (1966–1971) нынешнего МГХПА Арифа Азиза, который является профессионалом в этой области. Он разработал

множество фирменных брендов в республике, включая организацию, выставки, юбилейные эмблемы и экслибрисы. А.Азиз является автором многих рекламных художественных проектов в стране. Он также продемонстрировал продуктивную творческую деятельность в области живописи, графики и декоративно-прикладного искусства [18]. Кроме того, А.Азиз, имея многолетний опыт в области искусства, с большим энтузиазмом и интересом, с особым профессионализмом обучает студентов формированию творческих навыков и знаний по дизайну в Азербайджанском Государственном Университете культуры и искусств.

Носители визуальной информации символов, выразительные художественно-эстетические характеристики, основанные на конкретных формах, всегда должны быть в центре внимания у специалистов.

В процессе составления этих образцов — этикеток, ярлыков и логотипов — в описании элементов не должны допускаться графические искажения.

Логотип *(от др.-греч. λόγος — «слово» + τύπος — «отпечаток»; англ. logotype, namestyle)* — элемент фирменного стиля, представляющий собой уникальное начертание полного или сокращенного наименования компании. В логотипе, помимо самих букв, могут использоваться дополнительные графические элементы, являющиеся частью надписи [17].

Более в широком смысле — форма, образец, графический знак, символ. Он характеризует полное или сокращенное наименование предприятий различного назначения, в том числе включая товары.

Термин «логотип» появился в начале XIX века в типографии и был синонимом термина «лигатура», то есть обозначал объединение двух или трех знаков в типографическом шрифте. Он возник на волне подъема производства, которая привела к росту объемов производимой продукции, росту экспорта и конкуренции. К середине XIX века логотипом называли любое текстовое клише, которое не нужно каждый раз набирать заново. Например, заголовок — название газеты. В XX веке логотипом стали называть стилизованное шрифтовое начертание названия или самоназвание в таком начертании. Лаконичные этикетки — логотипы, состоящие из стилизованных надписей на товарах, уже применялись в XX веке [8; 9].

Первым официально зарегистрированным логотипом стал шрифтовой товарный знак (в сочетании с графическим — красным треугольником) пива Bass. Регистрация была оформлена в Британском Патентном бюро 1 января 1876 г. под № 1, причем накануне владелец ком-

пании Bass & Co. провел всю новогоднюю ночь у дверей Патентного бюро в ожидании открытия, чтобы обязательно быть первым. К числу первых логотипов относятся Coca-Cola (1886 г.), Gebrüder Thonet (мебель из гнутой древесины, 1859 — без регистрации в то время) [9].

Синонимом товарного знака являются бренд, знак фирмы и эмблема. Логотипы широко применяются в качестве товарных знаков. Для обозначения товарного знака, состоящего из слов, часто используется термин «логотип» [14, с. 199].

Логотип, эмблема — хотя часто эти термины используются как синонимы, но в них тоже есть отличающие нюансы. То есть: чем отличается эмблема от логотипа и какими особенностями он характеризуется — это лаконично объясняется в ниже приведенной цитате.

Эмблема *(от др.-греч. ἔμβλημα — «вставка»)* — условное, символическое изображение идеи, смысла (технически выполняется посредством рисунка, вышивки или другими художественными средствами). С точки зрения графического представления, эмблема может быть как простой, состоящей из одного элемента (символа, знака), так и включать в себя различные составляющие, в результате чего по сложности может напоминать герб. Обычно эмблемы служат идентификаторами определенных социальных или профессиональных групп, спортивных команд и клубов, различных войск, учебных заведений [17].

Товарный знак может состоять из словесных логотипов, букв и цифр, абстрактных символов, форм и элементов различных мотивов. В то же время торговая марка также создается на основе изображения человеческих, животных фигур, растительных изображений, в том числе архитектурных, культурных и других объектов.

Логотипы обычно делятся на четыре вида — символические, текстовые, буквенно-цифровые и комбинированные [2].

Текстовые логотипы делятся на две группы, в соответствии со спецификациями шрифта, — классические и декоративные [16].

В настоящее время, в связи с общим развитием промышленного дизайна, образцы были значительно обогащены в художественно-эстетическом плане и стали еще более лаконичными. Такие образцы основаны на множестве различных изображений, форм и элементов различных мотивов [14, с. 212–215].

Использование этих образцов в качестве наглядного материала в процессе обучения предмета «Графический дизайн», а также при

решении теоретических и практических вопросов в этой области, безусловно, может быть полезным.

Как известно из мировой практики, логотипы могут быть практически применены после их официальной регистрации и утверждения в соответствующих государственных структурах. И поэтому важно обсудить не только художественно-эстетический аспект, но и многосторонние факторы знака на эскизном варианте до официального утверждения. Эти факторы предоставляем в конце статьи.

Как и другие символы, логотипы тоже время от времени поддаются изменению. Этот феномен называют эволюцией логотипов: «Эволюцию логотипов можно наблюдать ещё с истории древней Греции, поскольку каждый правитель считал своим долгом выпустить монеты со своим изображением или своей монограммой. Но логотип в современном понимании появился в период Ренессанса, примерно в XIII веке. Большинство торговцев, масонов, знатных людей имели маленькие печатки с собственным знаком, которыми они запечатывали сургуч на письмах» [1].

Сегодня практически все компании используют идеограммы, символы или комбинации других знаков в качестве логотипа. Существуют изменения, которые происходили в знаменитых логотипах со времен их создания и до наших дней.

Например, Coca-Cola появилась на рынке в 1886 году, и даже тогда ее логотип был бессимвольным. Вплоть до 1985 года изменения в логотипе были небольшими — менялся шрифт основной надписи, и добавлялось небольшое графическое окружение. Затем, в 1985 году, появилась New Coke, которая имела свою линию продукции и полностью свой логотип. Но покупатели не одобрили такого хода, и в 1987 году старый логотип появился на своем месте. Спустя столько лет логотип Coca-Cola удивительно похож на первоначальный его вариант [1].

Другой пример: оригинальный логотип был разработан Роном Уэйном, который участвовал в основании марки Apple, вместе со Стивом Джобсом и Возом. На изображении был представлен Исаак Ньютон, лежащий под яблочным деревом, а по канту изображения шла следующая надпись: «Ньютон… ум, который всегда путешествовал по странным океанам размышлений… в одиночестве». В 1977 году Уэйн продал Джобсу и Возу свою часть компании, и с его уходом Джобс обратился в рекламное агентство Regis Mc Kenna, которое после множества попыток

и потраченных денег представило логотип — радужное яблоко. Красивое радужное яблоко на корпусе Bondi Blue iMac, например, смотрелось бы, по меньшей мере, глупо — тогда было решено перекрасить логотип в простой черный цвет. Спустя несколько лет черный сменился серым [1].

В годы существования Советского Союза, в России и в союзных республиках динамика развития в промышленном секторе непрерывно повышалась. И, в связи с этим, развивалась творческая деятельность по промышленной графике, и появился ряд знаков в деятельности по различным направлениям — образование, издательство, культура, спорт, медицина, туризм и в других отраслях [15] (рис. 1).



Рис. 1. Знаки советской эпохи

Одним из стандартных знаков, применяемых на многочисленных товарах с целью показателя знака качества, являлась симметричная геометрическая пятиконечная фигура, с внутренней надписью «СССР». Этот знак, по сути, символизировал пятиконечную звезду, которая считалась основным геральдическим символом Советского Союза.

Государственный знак качества СССР — обозначение, использовавшееся для маркировки серийной продукции (товаров народного потребления и производственно-технического назначения) высокого качества, выпускавшейся предприятиями СССР. Он был введен в действие 20 апреля 1967 года с целью стимулирования производства.

В эту фигуру под определенными углами при строгом соблюдении размерных линий вписана буква «К», которая означает «Качество».

Буква имеет строгий поворот на 90° [3; 5] (рис. 2).

В 2013 году Минпромторгом было принято решение возродить систему сертификации в России по принципу советского образца. Для этого в 2014 году был проведен конкурс, в результате которого был выбран знак, нарисованный дизайнером Дмитрием Мордвинцевым [6]. Пятиугольная форма российского Знака качества отсылает к образу Государственного Знака качества СССР (рис. 3).

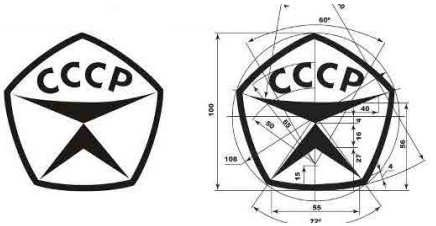


Рис. 2. Государственный знак качества СССР



Рис. 3. Российский Знак качества, утвержденный Министерством промышленности и торговли Российской Федерации в феврале 2014 года

Этот знак размещается на тех товарах (упаковках) российского производства, которые эксперты Роскачества признают самыми высококачественными [3]. И, конечно, знак качества, присвоенный товарному ассортименту производителя, позволит повысить интерес покупателей и реализацию товаров (рис. 4).



Рис. 4. Российский Знак качества на посуде товара

Отметим, что в нынешнее время можно наблюдать знак качества по принципу советского под другими надписями на упаковках. В представленном образце мы видим субъективный вариант знака качества на посуде товара, экспортированного из Белоруссии на Российский рынок (рис. 5).



Рис. 5. Вариант знака качества

Сегодня, с развитием товарного производства в России и в независимых государствах

бывшего Союза наблюдается развитие творческой деятельности графических дизайнеров. В условиях рыночной экономики, новых потребительских товаров и объектов, появляются новые товарные знаки, логотипы (рис. 6).

Следует отметить, часто товарный знак и логотип не могут различить, как эмблему и логотип. Чем же отличаются они друг от друга на самом деле?

Этот вопрос, по приведенным ниже цитатам, комментируется с исторической и научно-теоретической точек зрения: «Если логотип появился в начале XIX века, то о товарном знаке знали еще в древнем мире. Есть данные об индийских ремесленниках, которые ставили свои отметки на продукции, переправляемой в Иран. В то время даже было гончарное клеймо, которое стали копировать и подделывать из-за его популярности. Одним из первых товарных знаков стал Vesuvinum, который находился на упакованном красном вине еще 2 тысячи лет назад» [10]. Далее отмечается: «Товарный знак имеет юридическую силу, поэтому о нем есть информация в законодательстве. Там сказано, что понятие является обозначением для индивидуализации товаров юридических лиц и индивидуальных предпринимателей. Там же, товарному знаку выдается исключительное право и документальное свидетельство. Особенность этого обозначения заключается в том, что его владелец получает особые права на владения. Он может использовать его, распоряжаться и запрещать использовать товарный знак другим» [10].

Надо подчеркнуть, что товарный знак имеют те организации, которые непосредственно занимаются производством и имеют зарегистрированный товарный знак «R» на товарах в виде условного обозначения — ®.



Рис. 6. Образцы знаков, представляющие Азербайджанские продукты в настоящее время

Предупредительная маркировка в зарубежных странах торговой марки — «ТМ» или ™.

Логотип — важнейший элемент корпоративного имиджа компании. Он служит, в первую очередь, для идентификации компании на рынке. Логотипы появились для того, чтобы отличать продукцию различных фирм в рамках одной отрасли. Зарегистрированная торговая марка защищает компанию от недобросовестной конкуренции и позволяет защитить ее права в суде [17].

Более конкретно, «логотип — это фирменный графический знак, слово или изображение, используемое для выделения индивидуальности компании, бренда простого физического лица. Логотип является частью фирменного стиля, помогает выделиться среди конкурентов и повышает доверие покупателей. С помощью логотипа можно отобразить направление деятельности компании» [12].

Отметим, что сегодня, наряду с выразительными логотипами, можно встретить достаточно много образцов, в целом, с некомпозиционными решениями и их невыразительными примитивными элементами, потому что такие образцы часто создаются не профессиональными художниками или дизайнерами, а самими владельцами компаний и другими людьми, не имеющими никакого отношения к искусству и дизайну. Этот факт сам по себе доказывает, что такие образцы не подвергались обширному анализу, научному, художественно-эстетическому обсуждению как продукт субъективного воображения на непрофессиональном уровне.

Кроме того, сегодня можно наблюдать иные проблемы, касающиеся товарных знаков, логотипов, которые называют фальсификацией и имитацией.

Исследуя эту проблему, автор, по приведенным ниже цитатам, пишет: «Реальное положение дел на мировом рынке показывает совместное существование товаров и услуг с хорошей репутацией, которая гарантирует высокое качество (бренд) и продуктов хорошего или сомнительного качества, которые не относятся к какому-либо бренду, но стремятся быть похожими на какой либо бренд. Лексическое созвучие заключается в созвучной имитации оригинального имени. Т.Федотовских и В.Тишкова приводят пример (в статье “Основные способы имитации имени бренда” — И.Г.) нескольких созвучий оригинального называния популярного российского шоколада “Алёнка”: Алина, Олена, Алеша» [11, с. 234–236].

И, конечно, можно привести много таких примеров. Здесь было бы уместно привести другой пример, но в хорошем смысле. Бывает, известные знаки, логотипы пользуются (печатаются) на различных предметах, одежде с целью оформления. Этот способ обеспечивает возможность легкой реализации того или иного предмета (рис. 7).



Рис. 7. На чашке образец — знак представляющий известного Испанского футбольного клуба «Барселона»

Важно помнить, что логотип представляет собой лицо предприятия. Он является носителем информации ограниченными элементами в широких понятиях. В этом смысле логотип должен отличаться от других и создавать серьезную, логичную, четкую информацию о предприятии.

Как профессионалы, так и студенты, будущие дизайнеры, должны запомнить, что композиция логотипа не должна состоять из произвольно расположенных деталей и элементов. Она должна быть основана, согласно структурно-линейному решению, масштабным значениям, чтобы элементы не подвергались искажению, независимо от их размеров (при необходимости уменьшения и увеличения).

Таким образом, следует учитывать нижеследующие факторы и требования при составлении композиции логотипа, товарного знака.

Эстетические факторы:

— оригинальность;

— целостность;

— гармоничность;

— лаконичность;

— выразительность;

— художественность;

— эмоциональность (эмоциональный позыв, эстетическое восприятие);

— современность.

Утилитарно-функциональные требования:

— эффективность визуализации;

— масштабность;

— эргономичность (скорость и ясность передачи информации);

— коммуникативность;

— импрессивность;

— экспрессивность;

— ассоциативность;

— кодирование (при необходимости кодирование элементов и букв). Например, знак качества, как буква «К», которая означает слово «качество». Кроме этого, у каждой из пяти граней звезды есть соответствующие значения.

По нашему мнению, при разработке логотипа считывание выше перечисленных факторов может обеспечить максимальную эффективность того или иного образца.

Список литературы:

1. 20 примеров эволюции логотипа. — URL: http: http://vicer.ru/20-примеров-эволюции-логотипа (дата обращения: 24.12.2019).

2. Виды логотипов. — URL: https://zavadskaya.wordpress.com/2011/11/11/виды-логотипов/ (дата обращения: 24.12.2019).

3. Государственный знак качества СССР // Википедия. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Государственный_знак_качества_СССР (дата обращения: 24.12.2019).

4. Графический дизайн // Википедия. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Графический_дизайн (дата обращения: 24.12.2019).

5. Знак качества СССР на товарах и его история. — URL: https://fb.ru/article/139573/znak-kachestva-sssr-na-tovarah-i-ego-istoriya (дата обращения: 24.12.2019).

6. Знаки качества — дизайн и история. Знак качества СССР на товарах и его история. — URL: https://oepress.ru/znaki-kachestva-dizain-i-istoriya-znak-kachestva-sssr-na-tovarah-i-ego.html (дата обращения: 24.12.2019).

7. *Лаврентьев А.Н.* История дизайна. — Москва: Гардарики, 2006. — 303 с.: ил.

8. Лигатура (соединение букв) — Википедия. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Лигатура_(соединение_букв) (дата обращения: 24.12.2019).

9. Логотип — Википедия. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Логотип (дата обращения: 24.12.2019).

10. Логотип и товарный знак: в чем разница и что общего? — URL: https://fb.ru/article/475770/logotip-i-tovarnyiy-znak-v-chem-raznitsa-i-chto-obschego (дата обращения: 24.12.2019).

11. *Мань Шу*. Мимикрия как стратегия в выборе прагмонимов на рынке производителей современного Китая // Современный ученый. — 2019. — № 3. — С. 234–239.

12. Между товарным знаком и логотипом есть существенная разница. — URL: https://gpr.su/tovarnyj-znak-i-logotip-v-chem-raznitsa (дата обращения: 24.12.2019).

13. Основы композиции в графическом дизайне. — URL: https://studall.org/all-44768.html (дата обращения: 24.12.2019)

14. *Рунге В.Ф.* История дизайна, науки и техники. — Москва: Архитектура-С, 2006. — 368 с.: ил.

15. Советские товарные знаки. — URL: https://www.pinterest.ru/pin/310255861821023333/ (дата обращения: 24.12.2019).

16. Требования к логотипу. Классификация логотипов. — URL: https://d2-art.jimdofree.com/требования-к-логотипу-классификация-логотипов#first (дата обращения: 24.12.2019).

17. *Ширышев А.* Логотип, знак и эмблема. Терминология. — URL: https://zikov.ru/disputes-with-neighbors/chto-takoe-logotip-i-emblema-raznica-mezhdu-logotipom-i-emblemoi.html (дата обращения: 24.12.2019).

18. Şəxsiyyətin və sənətin nuru / A.Султановун редактəси илə. — Бакı: Турал, 2003. — 144 с.: ил. (In Azerbaijan).

С.С. ЧАЙКА

Магистр дизайна, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: stas_chayka@bk.ru

Т.Л. МАКАРОВА

Доктор искусствоведения, профессор, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: 2710tlm@list.ru

S.S. CHAYKA

Master in design, A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: stas_chayka@bk.ru

T.L. MAKAROVA

DSc in Arts, professor, A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: 2710tlm@list.ru

СЕМАНТИКА СИМВОЛА «КРУГ» В СПОРТИВНОМ ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

THE SEMANTICS OF THE SYMBOL «CIRCLE» IN SPORTS GRAPHIC DESIGN

В статье рассмотрено применение символа «круг» в спортивном графическом дизайне в период 2006–2018 гг.: семантика и способы использования. Выявлено, насколько часто данный символ встречается в айдентике Чемпионатов мира по футболу разных стран-организаторов. Результаты исследования можно использовать при создании оформления будущих спортивных мероприятий.

The article discusses the use of the symbol «circle» in sports graphic design in the period 2006–2018: semantics and methods of use. It

was revealed how often this symbol is found in the identity of the FIFA World Cup in different organizing countries. The research results can be used to create the design of future sports events.

Ключевые слова: круг, символ, спорт, Чемпионат мира, футбол, айдентика, дизайн.
Key words: circle, symbol, sport, FIFA World Cup, football, identity, design.

Дизайн — это не только художественное проектирование, но и систематизированное решение проблем. Он охватывает все мыслительные процессы, происходящие в наших головах, когда мы придумываем, как можно что-либо усовершенствовать. Любое действие, которое направлено на достижение цели, является процессом дизайна.

Особое направление, оказывающее огромное влияние на деятельность и восприятие компаний, объединений или мероприятий, — это айдентика. Айдентика — это понимание того, как любое социальное или коммерческое комьюнити будут выглядеть в глазах других людей и как они будут с ним коммуницировать. Так же, как ваши взгляды, привычки и черты характера делают вас уникальной личностью, айдентика выделяет компанию на фоне многочисленных конкурентов. Это совокупность элементов для создания определенного образа. И одним из самых быстроразвивающихся и масштабных направлений айдентики и дизайна в целом является дизайн спортивных мероприятий, таких как олимпиады, турниры, чемпионаты и всевозможные соревнования, которые задействуют огромное количество людей, фирм, рекламы и PR. Как и в любом дизайн-проектировании, в спортивном дизайне используется множество символов и форм, несущих определенный смысл, и одним из таких символов является символ «круг».

Круг символизирует бесконечность, совершенство и законченность. Это универсальный символ, который в своей основе отражает форму Солнца и Луны. Это небесное единство, любое цикличное движение, динамизм, бесконечное движение, завершение и исполнение. Круг является простой геометрической фигурой, которая составляет фундаментальную геометрию нашего мира. Эти формы мы обнаруживаем через наблюдения за природой и используем для проектирования сложных конструкций и создания многоуровневых смысловых и визуальных структур. Они могут стать основой эмблемы, иконки, знака, в т.ч. логотипа и далее фирменного стиля в целом (рис. 1).



Рис. 1. Вариации символа круга. Иконки, эмблемы, дорожные знаки

В дизайне круг является одной из самых часто используемых фигур, так как способен передать огромное количество смыслов, важных для достижения определенных коммуникативных, социальных и коммерческих целей. С помощью данной формы дизайнер способен очень точно донести смысл всего проекта, собранного из множества небольших дизайн-элементов, что очень важно, потому что цель логотипа и айдентики в целом — общаться с клиентом простейшим, но наиболее действенным из возможных способов. Одной из основных функций круга является разграничение внутреннего и внешнего пространства, что также активно применяется в дизайне для разделения смысловых и визуальных блоков. Форма круга подразумевает некое количество или части, которые составляют одно целое. Круг эффективно представляет «охватывающие кольцом» человека социальные группы, такие как коллектив, глобальные организации и государственные учреждения. Логотип, использующий круг, косвенно характеризует компанию как единую, целостную и универсальную. А спортивное мероприятие, использующее круг как элемент фирменного стиля, подсознательно вызывает ассоциации с объединением, сплочением, радостью и единством ради достижения общей цели (рис. 2).

В спорте, например, таком, как футбол, круг может символизировать земной шар, мяч, объединение людей, команды, кубок, Солнце, звезду и траекторию полета. Спортивные мероприятия являются тем событием, где на одной площадке собираются люди со всего мира, а сим-



Рис. 2. Логотипы в дизайне, которые основаны на форме круга

вол круга является очень значимым элементом в культуре различных народов и часто несет в себе этническую отличительную особенность. Именно поэтому «круг» способен выразить как национальную идентичность конкретно взятой страны, так и продемонстрировать единство всех людей в пределах одного мероприятия.

Для анализа актуальности символа «круг» в спортивном дизайне было проведено комплексное исследование иконического материала за период 2006–2018 гг.

Таблица 1. Анализ актуальности символа «круг» в спортивном дизайне на примере Чемпионатов мира по футболу

№	Элементы айдентики, символ «круг»	Описание	Год, страна
1		Круги, символизирующие объединение людей. Круги, изображающие лица людей	Германия 2006 г.
2		Круг как символ единения страны, символ всего мира, футбольного мяча и движения	ЮАР 2010 г.
3		Круг как символ интернациональности и единства. Круг — шар, символизирующий Кубок мира, земной шар, небо и объединение	Бразилия 2014 г.
4		Круг как символ летящей кометы и Кубка мира. Национальные узоры в паттерне	Россия 2018 г.

Символ «круг» широко используется во многих носителях фирменного стиля, передавая как смысловую, так и формообразующую составляющие, зачастую усиливая эффект при помощи ярких цветовых акцентов или контраста.

Мы видим, что за 12 лет символ «круг», как и спортивный дизайн в целом, сильно преобразился — от абстрактных визуальных элементов пришел к осмысленному и лаконичному фирменному стилю, который транслирует идеи национального достоинства принимающей страны-организатора мероприятия (Чемпионата мира по футболу).

Для выявления данного развития символа «круг» было исследовано множество примеров иконического материала за 2006–2018 гг., а также подсчитано количественное соотношение символов «круг» по отношению к другим символам в «спортивном» графическом дизайне. Полученная статистика представлена на Диаграмме 1.

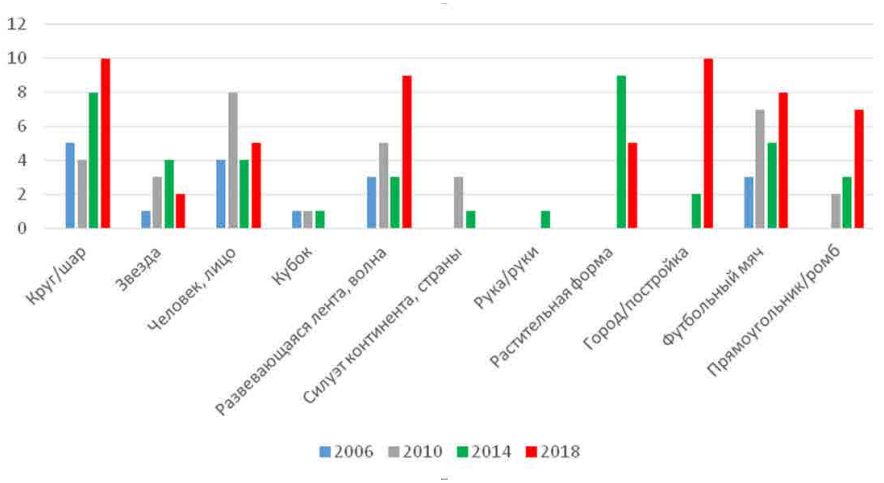


Диаграмма 1. Частота использования символа «круг» в «спортивном» графическом дизайне за исследуемый период, с учетом новых, более сложных символов, которые он образует

Выводы

Форма круга широко применяется в графическом дизайне всего мира. Это тот универсальный символ, с помощью которого можно выразить как идею значимого объединения, так и культурно-массового собрания людей. Круг широко используется в спортивном графическом дизайне как символ, олицетворяющий движение, полет и развитие, а также успешно выражает идею командности, спортивного сообщества.

На протяжении 12 лет круг является одной из самых востребованных форм в спортивном графическом дизайне, не уступая более стро-

гой геометрии. В плане образования единой семантики для символики Чемпионатов мира по футболу круг прекрасно выражает объединенные смыслы: люди, команда, мяч, кубок, глобальность, разные континенты (олимпийские кольца), совершенство мастерства. Дизайнеры всего мира используют самые разные интерпретации символики круга для создания ярких и запоминающихся фирменных стилей, и можно с уверенностью сказать, что данный символ не потеряет своей актуальности в последующие годы и будет активно задействован в грядущих Чемпионатах мира.

Список литературы:

1. *Фролова А.А.* ВИЗУАЛЬНЫЕ АТРИБУТЫ СОБЫТИЙНОГО МЕРОПРИЯТИЯ (НА ПРИМЕРЕ ЧЕМПИОНАТА МИРА ПО ФУТБОЛУ FIFA 2018 В РОССИИ™) / Сборник статей V Международной научно-практической конференции «ЭКОНОМИКА И УПРАВЛЕНИЕ В XXI ВЕКЕ: СТРАТЕГИИ УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ». — В 2 ч. — МЦНС «Наука и Просвещение» — 2018. — С. 95–98.

2. *Алексеев А.В., Гостев Р.Г.* СПОРТИВНАЯ РЕКЛАМА В МАРКЕТИНГЕ ФИЗКУЛЬТУРНЫХ И СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ. — Культура физическая и здоровье. — 2014. — № 4. — С. 3–14.

3. *Марченко Я.М., Лурда Р.В.* НА ПУТИ К ЧЕМПИОНАТУ МИРА ПО ФУТБОЛУ В 2018 ГОДУ. / Сборник статей Международной научно-практической конференции «РОССИЯ-КАЗАХСТАН: ПРИГРАНИЧНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО, МУЗЕЙНО-ТУРИСТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ, ПРОЕКТЫ И МАРШРУТЫ К СОБЫТИЯМ МИРОВОГО УРОВНЯ» — Издательство СГЭУ, г. Самара. — 2016. — С. 106.

4. *Колодочкина Е.А.* ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА ДЛЯ СПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ. — ДИЗАЙН-РЕВЮ (г. Казань). — 2008. — С. 26–29.

5. Даем определение дизайну. — URL: https://medium.com/product-design/даем-определение-дизайну-440b7b5f1c40 (дата обращения: 28.03.2020).

6. *Макарова Т.Л., Макаров С.Л.* ИССЛЕДОВАНИЕ СИСТЕМЫ СИМВОЛОВ КОСТЮМА (ССК) В КОЛЛЕКЦИЯХ ДИЗАЙНЕРОВ 2016 Г. В РУССКОМ СТИЛЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ В РАЗРАБОТКЕ БАЗЫ ДАННЫХ // Вестник славянских культур. — 2019. — Т. 54. — С. 354–364.

7. *Макарова Т.Л., Гуринович Е.Ю.* Исследование анимационных образов в рекламе // Реклама. Теория и практика. — 2019. — № 2. — С. 138–146.

8. *Макарова Т.Л., Макаров С.Л.* Выставки дизайна и рекламы: новые информационные технологии и креативные решения в дизайне, рекламе и сервисе. — Монография. — Москва: РИО МГУДТ, 2016. — 108 с.

9. *Макарова Т.Л., Макаров С.Л.* Информационные технологии в создании образа PR-мероприятий в индустрии моды (2006–2009 гг.). — Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – МГХПА, 2019. – № 1. Часть 2. – 332 с. С. 314 – 322.

10. *Фесенко И. О., Макарова Т. Л.* Спонсорство в рекламе спорта. Технологии маркетинга, бренд-менеджмента и рекламы [Текст]: материалы Всероссийской научно-практической конференции / Государственный университет управления. — М. : Издательский дом ГУУ, 2019. — 263 с. 237–240.

П.Д. РУДЬ

МГУ имени М.В. Ломоносова. Исторический факультет. Кафедра всеобщей истории искусств
e-mail: polinarud46@gmail.com

P.D. RUD

Lomonosov Moscow State University Faculty of History (History of Arts)
e-mail: polinarud46@gmail.com

ОСОБЕННОСТИ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ИСКУССТВА КОЛУМБИИ

CHARACTERISTICS OF CONCEPTUAL ART IN COLOMBIA

В конце 1960-х — начале 1970-х гг. колумбийские художники, в частности Бернардо Сальседо, Хорхе Посада и Антонио Каро, начинают активно экспериментировать с новыми техниками: создают инсталляции, обращаются к исследованиям языка, который впоследствии станет основополагающим элементом их практик. Однако ни один из художников не подкреплял свои работы теоретическими текстами, считая теорию вторичной самому искусству. Таким образом, колумбийский концептуализм в отличие не только от англо-американской, но и от аргентинской и бразильской моделей, характеризуется отсутствием теоретической базы. Другое отличие колумбийского концептуализма заключается в сохранении объекта: художники считали недостаточным использование исключительно языка в качестве художественного средства для произведения визуального искусства. Кроме того, концептуальное искусство Колумбии характеризуется анти-эстетичностью, художественным «непрофессионализмом», подчеркнутой бедностью и социальной вовлеченностью.

The Colombian art witnessed various experiments in late 1960s mostly linked to the artists like Bernardo Salcedo, Jorge Posada and Antonio Caro. At that time, the conceptualists started to focus their activity on linguistic and poetic experiments that would lay the basis for their further practices. However, they did not follow the dematerialization trend evident in other conceptual art scenes. Furthermore, they questioned the role of art as a response to social needs and crises. Colombian conceptual art adopted several practices from mainstream Conceptual art such as use of text and unaesthetic approach to art but stood for importance of the visual experience and diminished the role of theory. Unlike European and United States Conceptual art, the political context of Colombia significantly influenced the discourse of conceptualist artistic practices.

Ключевые слова: концептуальное искусство, концептуальное искусство Латинской Америки, колумбийский концептуализм.
Keywords: conceptual art, conceptual art of Latin America, Colombian conceptual art.

Историки искусств и художественные критики, рассуждая об истоках концептуального искусства в Колумбии, нередко вспоминают выставку «Окружающие пространства» 1968 года. Мария Клара Кортес, исследователь колумбийского искусства, утверждает, что участники выставки, преимущественно отказавшись от объекта при создании своих произведений, стремились активизировать рациональное, нежели чувственное восприятие их работ зрителями [1, с. 23]. Кроме того, в стенах «Окружающих пространств» произведения впервые взаимодействовали с пространством, зритель превращался в участника беседы, которая, в свою очередь, конструировала новые смыслы.

1970 год стал свидетелем двух выставок, на которых были представлены первые концептуальные работы. На 2-й биеннале искусства «Кольтехер» в Медельине разгорелась полемика вокруг работы Бернардо Сальседо «Гектар сена», состоящей из 500 пронумерованных пластиковых мешков с сеном. Некоторые критики писали, что работа не имела ни эстетической, ни смысловой ценности, только мешала проходу посетителей, другие отмечали выход за рамки традиционных техник и новаторский подход к созданию произведения. «Гектар сена» считается одной из первых инсталляций в колумбийском искусстве. Несколько месяцев спустя Сальседо использует эти же полиэтиленовые мешки, только уже без сена, в другой своей работе «Исписанные страницы и наказания», показанной в национальной библиотеке в Боготе. Запах сена от пакетов, усеявших

пол зала библиотеки, заполнял все пространство, на стенах на уровне детских глаз висели тексты с повторяющимися фразами нравственного содержания: «Время — деньги», «я должен ночью спать», а также математические вычисления для подсчета голосов Густаво Рохаса Пинилья и Мисаэла Пастраны Борреро (1). Схватка Пинильи и Борреро за должность президента всколыхнула всю страну: результаты президентских выборов 1970 г. были поставлены под сомнение. Вступление в должность консерватора Борреро воспламенило тлеющее недовольство крестьян, рабочих, студентов и части военных [2, с. 298]. Сальседо содержанием своей работы вторит сомнениям о легитимности избирательного процесса в Колумбии. Ритмичные наклоны зрителей в стремлении узнать информацию, представленную на страницах, намекают, с одной стороны, на стремление узнать правду, с другой — на то, как посредством повторения и дисциплины режим конструирует истины и взращивает в обществе веру в них. Работы Сальседо имели большое значение для молодых художников, особенно для Антонио Каро и Хорхе Посада.

Каро в ноябре 1970 г. на XXI салоне национальных художников представил свою работу «Голова Льераса». Он создал бюст бывшего президента Колумбии Карлоса Льераса Рестрепо, единственное, что отличало его от классического исполнения — материал: соль вместо бронзы. Помещенный в стеклянный куб, бюст экс-президента был погружен на половину в воду. Постепенно тающая голова Льераса — визуальное отражение размышлений художника об эфемерности искусства. Однако ни Сальседо, ни Каро не предполагали, что создают концептуальное искусство, этикетку на их работы повесили позже.

Таким образом, зарождение концептуального искусства в Колумбии связано с именами трех художников: Бернардо Сальседо, Хорхе Посада и Антонио Каро, поэтому на примере произведений (2) именно этих художников автор считает целесообразным проводить анализ особенностей концептуального искусства Колумбии. Эта тема ранее не была освещена в отечественном искусствознании, поэтому заслуживает особого внимания. Социально-политический контекст создания концептуалистских работ в Колумбии созвучен и современным реалиям — в обществе все также сохраняется разрыв между богатыми и бедными, политическую ситуацию едва ли можно назвать стабильной, работа государственных органов пронизана коррупцией, а на улицах господствует преступность. Ввиду этого, значимость статьи объясняется не только

научной новизной, но и актуальностью проблем, которые поднимали художники полвека назад в рамках своих работ.

Работы латиноамериканских, в том числе колумбийских концептуалистов, с одной стороны, использовали практики международного течения концептуального искусства и формально находились в его рамках, но в то же время поднимали острые социальные проблемы и были обращены к местному населению. Столь сильная вовлеченность латиноамериканских художников в социально-политическую повестку не характерна для европейского и североамериканского концептуализма. Безусловно, не стоит забывать об институционной критике, которая пользовалось популярностью у Майкла Эшера, Ханса Хааке, Даниэля Бюрена, Марселя Бродтерса, Рене Грина и других ключевых фигур основной ветви концептуального искусства. Тем не менее, данная стратегия в большей мере была призвана критиковать художественные институции и связанные с ними проблемы (3). Основной же целью латиноамериканских художников было высветить острые социальные проблемы, подчеркнуть кризисное положения общества, живущего в условиях диктаторского режима. Так, концептуалисты латиноамериканского региона следовали двум императивам: быть в ногу с современными тенденциями в искусстве, благодаря чему, например, колумбийские концептуалисты получили колоссальную поддержку культурных институтов (например, Музей современного искусства Боготы, Биеннале искусства «Кольтехер» в Медельин, Американская биеннале графики в Кали), а также принимать во внимание местный контекст и политическую повестку, чтобы в будущем иметь возможность влиять на положение в стране и не только в области искусства.

Что касается тактик, то колумбийский концептуализм частично заимствовал их у традиционного концептуального искусства: использование текста, институциональная критика и отрицание эстетического подхода к искусству. Тем не менее, социально-политический контекст: усиление влияния левых партизанских отрядов, в первую очередь Революционных вооруженных сил Колумбии (ФАРК), уязвимость избирательной системы, а также многочисленные протестные выступления (4) — сформировал особую модель концептуализма Колумбии, отличного от англо-американской ветви. Анти-эстетичность, художественный «непрофессионализм», подчеркнутая бедность и простота, социальная вовлеченность, отсутствие теоретической базы и манифестов, распространенных в традиционном концептуализме — ключевые его характеристики.

В начале 1970-х гг. концептуалисты при создании своих работ все чаще начинают обращаться к исследованиям языка, который впоследствии станет основополагающим элементом их практик. Художники в текстовой форме видят способ обличить правительство, образовательные институты, средства массовой информации и корпорации в злоупотреблении языком: граница между образовательным информированием и убеждением нередко размыта. Таким образом, концептуалистам удается направить оружие соперника против самого соперника. Каждый художник разрабатывает собственные подходы к использованию языка: Антонио Каро, например, часто демонстрирует фактологическую информацию в той форме, в какой это делали низовые организации, стремясь повлиять своими протестами на мнение населения; кроме того, Каро так же, как и Бернардо Сальседо, манипулирует языком посредством пародий. Так, Сальседо в своей инсталляции «Гектар сена», используя метафоричность языка, критикует эксплуатацию земли.

Кроме того, колумбийские концептуалисты, в отличие не только от английских и американских, но также и от некоторых латиноамериканских коллег, никогда не отрицали визуальной и материальной значимости произведения. Они были глубоко убеждены в силе визуального воздействия написанного текста на зрителя и во влиянии материала на значение работы, на ее восприятие.

Лидер аргентинской группы художников «Группа тринадцати» Хорхе Глузберг заказал Сальседо проект для Центра искусства и коммуникаций [3, с. 100, 107–108]. В 1971 г. Сальседо создает сорокастраничную книгу размером 16 х 10 под названием «Что это?». В углу каждой страницы по диагонали написано: утвердительная работа. Надписи на каждой странице отрицательно отвечают на вопрос «Что это?». Некоторые утверждения опровергают традиционные формы искусства («Это не рисунок», «Это не пейзаж»), другие — современные и радикальные («Это не жест»; «Это не объект», «Это не момент»); различные институты, например, музеи или правительственные органы также подвергаются отрицанию (5). Работу можно анализировать с различных точек зрения: как отсылку к тенденции отрицания исторической традиции в авангарде или же как семиотическое исследование восприятия реальности и взаимодействия искусства и жизни, что было характерно для Рене Магритта или Джозефа Кошута (его работа «Один и три стула», где он представляет объект, а также его визуальную и вербальную интерпретации) [4, с. 387].

Кроме того, книгу Сальседо можно трактовать как пародию на новый авангард. Сальседо, создавая свою работу, пользовался редукционистским приемом, характерным как для минимализма, так и для основного направления концептуального искусства. Автор демонстрирует с насмешкой, как редукционизм позволяет бесчувственно перечислить то, чем не является искусство; как он открывает пространство для безграничного отрицания. Однако за вуалью насмешки проглядывает беспокойство: если продолжать все отрицать, что же в результате тогда останется? Колумбийский куратор Мария Йовино в своем каталоге, посвященном ретроспективе работ Сальседо, определила цель бесконечного отрицания возможных ответов — сохранить возможность задаваться вопросами [5, с. 34].

Незаполненное пространство, господствующее на странице, предлагает читателю самому придумать возможные варианты ответов. Книга возлагает бремя определения того или иного понятия или явления на самого зрителя. Интересно, что, несмотря на полное отсутствие изображений в книге, автору удалось сохранить визуальную ценность искусства.

Размышляя над способом воплощения своей идеи, Сальседо неслучайно выбрал книгу. Подобная форма часто использовалась в традиционном концептуальном искусстве. Однако у Сальседо учебник авангарда приобретает еще и политическую коннотацию, так как «Маленькая красная книжица» Мао Цзэдуна пользовалась невероятной популярностью, нередко ее можно было встретить в личных вещах марксистских партизан. Таким образом, данная работа Сальседо еще раз доказывает озабоченность колумбийских концептуалистов социально-политической ситуацией, в то время как большинство концептуалистских работ из США и стран Европы саморефлексивны (6), то есть фокусируются на исследовании искусства как такового, отношении зрителя к нему, а также на критике художественных институций.

Хотя апроприация некоторых практик основного течения концептуализма очевидна, нельзя сказать, что колумбийские художники копировали международный неоавангард (7). Они создали собственный неоавангард, который возник в результате синкретизма современного внутриполитического контекста и международных тенденций в искусстве.

Работа Хорхе Посады «Документы нового авангарда» также демонстрирует, как в рамках колумбийского нового авангарда пере-

секлись политика и искусство. К сожалению, этой работы больше не существует, как и ее фотографий, тем не менее, сохранились описания. Работа представляла собой книгу, сделанную из алюминия, ее содержание ограничивалось исключительно ее материалом — металлом. Колумбийский критик Мигель Гонсалес назвал «Документы нового авангарда» самой экстремальной работой «другого» авангарда, в котором сильна идея сопротивления [6, с. 4].

Дух сопротивления колумбийского концептуального искусства гораздо более глубокий: сопротивление не ограничивается критикой поверхностного отношения к искусству, это сопротивление сложившемуся убеждению публики, в том, что авангардистские работы — бессмысленная пустышка, «новшество ради новшества». Посада отказывается облекать авангардистские идеи в слова, он создает книгу, своеобразный анти-манифест, с ненапечатанным содержанием: страницы твердые и пустые, на их поверхности не начертаны никакие догмы. Груз смысловой ответственности алюминиевая книга Посады получает именно за счет собственной формы.

Посада и Сальседо посредством своих книг высмеивают старую модель авангарда и ратуют за открытость, выстраивание диалога и создание пространства, где коренное население имело бы возможность самостоятельно формулировать, высказывать и воплощать революционные идеи. В сопротивлении старой диктаторской модели авангарда художники-концептуалисты отказываются от какой-либо теоретизации, манифестов и толкований своего творчества, рискуя остаться непонятыми и кануть в историю.

Наиболее яркий персонаж, представитель революционной идеологии Колумбии Камило Торрес (8) считал, что интеллектуальная элита должна не возвышать себя над средним классом, но быть его частью и активно взаимодействовать с ним [7, с. 224]. Многие художники-концептуалисты изучали искусство в Колумбийском государственном университете Боготы, где Торрес преподавал некоторое время перед тем, как присоединиться к национальной освободительной армии. Торрес и его единомышленники, выступая за синтез теории и практики, разработали модель «изучай и действуй». По их мнению, эта модель, еще известная как действенное исследование (от англ. action research) — правильная стратегия борьбы для гуманитарной науки против империализма и колумбийской лигархии. Работы колумбийских концептуалистов были созвучны этой модели. И Посада, и Каро своим творчеством не только стремились оказывать сопротивление и бросать вызов текущему положению вещей, но также пытались вовлечь представителей среднего класса в борьбу против угнетения и тирании. Художники считали, что изобретение средства, которое бы кардинально изменило ситуацию, им не под силу. Однако верили, что смогут дать толчок и поспособствовать началу революции.

В интервью в 1973 г. Каро сказал: «Будучи мелкобуржуазными художниками, мы склонны к революции и близки к рабочему классу» [8, с. 6]. А Посада признавал, что его работы адресованы интеллектуалам и мелкой буржуазии, которых он рассматривает в качестве союзников в совершении революции, с которыми можно эффективно сотрудничать на протяжении долгого времени. В книге Посады страницы, пустые листы металла — не документация планов, инструкций к действию, но отражение зрителя. Таким образом, получается, что разработка плана и тактики — целиком и полностью задача читателя.

Более высокая степень политической ангажированности работ Антонио Каро роднит его творчество с латиноамериканской моделью концептуализма (сложившейся в Бразилии, Аргентине, Чили и Уругвае). Через произведения Каро прослеживается его видение задач искусства: оно должно быть ориентировано на обычных людей и служить народу.

Каро, используя в своей работе «ЗДЕСЬНЕТМЕСТАИСКУССТВУ» визуальные и материальные атрибуты протестов, отсылает зрителя к народным выступлениям. Работа представляет собой фразу, написанную черными заглавными буквами. Каждая буква нарисована на отдельном листе стандартного плакатного размера. В 1972 г. на Национальном салоне Каро повесил вплотную 16 листов. Из-за слитного написания, тяжеловесного и квадратного шрифта фразу крайне сложно прочитать с первого взгляда. Визуальное воздействие выходит на первый план, по сравнению со смысловым: сначала зритель воспринимает «визуальный крик» и только потом уже открывает для себя смысл. Материалы и небрежность в создании придают работе сырой, дешевый и самодельный вид.

Работа настойчиво заставляет обратить внимание на слово ЗДЕСЬ. ЗДЕСЬ двусмысленно: подразумевается сейчас и относится к контексту работы, который может представлять собой и салон, и музей, и страну. В контексте салона, первое понимание зрителем работы

— критика самого салона (9). «ЗДЕСЬНЕТМЕСТАИСКУССТВУ» ставит под сомнение объективность салона — отражает ли он настоящее положение дел в искусстве.

Помимо этого, плакаты Каро осуждали недавние репрессии в отношении участников манифестаций, выступавших за проведение государством реформ. Ключ к такому пониманию работы — в тексте, написанном маленькими буквами внизу каждого плаката: это имена пострадавших, даты и места их насильственной смерти. Чтобы максимально прояснить смысл работы, он включает названия правительственных операций, в результате которых были убиты эти люди, — «Операция Контроль», «Резня 26 февраля». Художник объясняет, что 1970-е годы — время студенческих протестов, преследований коренного населения, обострения проблем рабочего класса.

В рамках работы зритель приглашается провести параллели между гражданскими выступлениями, жестоко подавленными правительством, и протестами художников против политики Салона.

«ЗДЕСЬНЕТМЕСТАИСКУССТВУ» требует радикальных изменений. Но каких именно? Слоган подразумевает отсутствие места для искусства в обществе, в котором карается инакомыслие. Искусство в традиционном смысле — каким оно представляется в государственном музее — становится уже нерелевантным.

Форма и содержание, которые были выбраны Каро, противопоставили работу традиционному музейному пространству. Каро многое заимствовал из эстетики социально-политического протеста, применил его визуальный инструментарий. Каждый постер с буквой и информацией о смерти человека наводит на ассоциацию с фотографиями погибших, которые держали в руках их родственники во время манифестаций против насилия. Отдельные постеры, распложенные близко друг к другу, напоминают плакаты, которые, в свою очередь, символизируют свободу выражения идей и идеалов группы, отражают коллективные желания и нужды, воодушевляют на кооперацию и сотрудничество.

Определенную смысловую нагрузку несет и то, как сделана работа, — вручную, далеко не из самых дорогих материалов: это означает, что произведение было создано быстро, экстренно в ответ на определенную ситуацию, событие. Кроме того, благодаря Каро, феномен протеста появился в стенах музея в совсем не свойственном ему контексте. Так, художник намеревался призвать элиты учитывать происходящее в стране.

Еще одна работа «Документация и информация на основе работы Манюэля Кинтина Ламе», созданная в 1972 г., посвящена колумбийскому индейцу, борцу за права коренного населения. Если «ЗДЕСЬНЕТМЕСТАИСКУССТВУ» — выступление против определенных событий, то это произведение скорее о том, как найти конструктивный способ двигаться вперед, оглядываясь назад, перенимая опыт прошлых социальных сражений.

Каро на одной из стен выставочного зала поместил 10 одинаковых плакатов, на каждом из которых был изображен фрагмент необычной и аккуратно выведенной подпись Кинтина Ламе, с мистическим и замысловатым окончанием, пририсованным к последней букве «е». Как впоследствии объяснял куратор и критик Хосе Рока, «его подпись крайне символична: синкретизм каллиграфии 19 века и местной пиктограммы» [9, с. 33]. На окнах зала постеры были развешены таким образом, чтобы их пустой оборот можно было увидеть с другой стороны окна. Самый последний плакат, ближайший к выходу, раскрывал зрителям некоторые детали биографии Ламе, а на обороте была представлена информация о проекте Каро, которая не была видна изнутри. Таким образом, получилось, что смысл проекта раскрывался до конца только на улице. Работа вышла за рамки выставочного пространства: Каро раздавал листовки, уменьшенные копии финального постера проходящим мимо людям. Каждая листовка была отмечена подписью самого Каро с одной стороны и информировала о личности Ламе с другой.

Подпись Ламе — символ неповиновения, брошенного вызова. Его подпись была одним из самых важных легальных инструментов в борьбе за права и признание людей, которыми всегда пренебрегало правительство. Ламе выбрал закон своим главным оружием для защиты прав коренного населения. На всех письмах, петициях, документах и даже чеках каждый раз он выводил подпись, настолько детально похожую на предыдущую, что создавалось впечатление, будто поставлена печать.

Повторение подписи символизирует возможность обладать властью и распоряжаться ей, другими словами, символизирует количество юридических схваток Ламе с правительством. Или же Каро хотел показать количество коренных жителей, которых представлял Ламе, которые до сих пор все еще нуждаются в защите и потенциально сильны, если едины и организованы. Каро, используя в своей работе подпись Ламе, не только воскрешает события, вычеркнутые власть имущими из

истории, но и делает акцент на силе руки индивида в борьбе против репрессивного режима. А необычное окончание подписи напоминает, что он действует не только от своего лица (индивидуализм как европейская ценность), но является членом общества, представляет тесно связанных общими корнями людей.

Контекст инсталляции — также существенная часть работы. Представляя символ — подпись коренного жителя в элитарном пространстве (частном университете), Каро призывал элиты признать актуальность значимости фигуры Ламе.

Когда Каро работал над этим проектом, фигура Кинтина Ламе была не столь широко известна публике, хотя и пользовалась почетом у местного населения и левых интеллектуалов (10). Годом ранее активистская группа социологов, антропологов, экономистов и историков La Rosca опубликовала мемуары Кинтина Ламе в рамках программы «изучай и действуй» (упомянутой ранее), тем самим добавив в тактический инструментарий технику критического восстановления. Идея критического восстановления заключалась в том, что политическая осознанность и деятельность рабочего класса строится на осведомленности об успешном опыте сражений угнетенных классов против олигархии. В своей работе, посвященной Кинтину Ламе, Каро использовал искусство как возможный инструмент критического восстановления.

В 1973 г. Каро, как и Сальседо в своей работе «Что это?», обращается к личности Мао Цзэдуна. Его фраза «Империализм — бумажный тигр» легла в основу работы Каро. Художник разрезает картонного тигра натуральной величины на двенадцать частей и подвешивает каждую из них на разной высоте к потолку напротив плаката красного цвета, который гласит: «Империализм — бумажный тигр». По мнению художника, это произведение не носит политический характер, оно скорее нацелено на выстраивание диалога с левыми офицерами. Каро выступает в качестве коммуникатора или, как он сама себя характеризовал, «отрегулированная и настроенная на правильную частоту антенна» [1, с. 77].

Подводя итог вышесказанному, можно сказать, что колумбийский концептуализм находится между англо-американской и латиноамериканской моделями. В отличие от латиноамериканского концептуализма, художники Колумбии в большей степени переняли методы и инструменты, используемые англо-американскими коллегами, также они в большей степени были вовлечены в исследование языка. Однако отсутствие теоретической базы, признание материальной значимости объекта не позволяют поставить работы колумбийских концептуалистов в один ряд с традиционным направлением концептуального искусства. Кроме того, колумбийский концептуализм характеризуется высокой степенью политической ангажированности, что, несомненно, роднит его с латиноамериканской моделью, где социально-политический контекст был основополагающим элементом.

Примечания:

1. Густаво Рохас Пинилья и Мисаэль Пастрана Борреро — кандидаты в президенты на выборах 1970 г.

2. Бернардо Сальседо «1971. Что это? Учебник нового авангарда»; Хорхе Посада «Документы нового авангарда»; Антонио Каро «ЗДЕСЬНЕТМЕСТАИСКУССТВУ» и «Документация и информация на основе работы Манюэля Кинтина Ламе».

3. Фокус данной статьи направлен на особенности колумбийского концептуализма, поэтому в рамках данного текста не представляется возможным детально рассмотреть европейскую и североамериканскую модели концептуального искусства. Подробнее о них можно прочесть: *Alberro A*. Reconsidering Conceptual Art, 1966–1977, in A.Alberro and Blake Stimson (ed.), Conceptual Art: A Critical Anthology. — Cambridge, MA and London: The MIT Press, 1999.

4. Так как в статье акцент преимущественно сделан на исследование искусства Колумбии, представляется возможным лишь обрисовать социально-политические условия возникновения колумбийского концептуализма. Подробнее о пути развития Колумбии: Historia de Colombia. Todo lo que hay que saber. — Bogotá: Punto de Lectura, 2011.

5. Произведение отсылает к работе 1972 г., созданной польским художником Ярославом Козловски на выставке «Метафизика». Фотография обычной комнаты с пронумерованными объектами проецировалась на стену. Зритель слышал запись на четырех языках, в которой голос задавал вопросы: «Что это? Комната. Это комната?»

6. Под саморефлексией подразумевается высказывание искусства о самом искусстве. Исходя из анализа работ, можно сказать, что подобная саморефлексия не характерна колумбийскому концептуализму.

7. В данном случае термин неоавангард трактуется автором в соответствии с формалистическим определением авангарда Клемента Гринберга, которое подразумевает исследование/использование новых нетрадиционных прак-

тик, автономию и саморефлексию искусства, что свойственно концептуальному искусству Европы и США, в то время как латиноамериканскому авангарду не свойственна саморефлексия ввиду озабоченности социально-политическим контекстом. Таким образом, возникает синтетичная модель латиноамериканского неоавангарда: с одной стороны, практики заимствуются у международного неоавангарда, с другой — преодолевается автономия искусства и его саморефлексия.

8. Камило Торрес Рестрепо (1929–1966) — колумбийский римско-католический священник, один из основателей теологии освобождения, полтора месяца до своей смерти был членом колумбийской армии национального освобождения (ELN)

9. Речь идет о XXIII салоне, который бойкотировало большинство колумбийских художников ввиду прекращения присуждения наград.

10. Каро отмечал, как повлияла низкая осведомленность о фигуре Квинтина Ламе на то, как работа была принята публикой, сравнивая с презентацией на Национальном Салоне в 1970 г. работы, ключевой фигурой которой выступал на тот момент бывший президент Колумбии Карлос Йерас Рестрепо: «Квинтин Ламе странным образом привлек гораздо меньше внимания, будучи гораздо более значимой личностью. Индихенизм не был в моде или был популярен только среди узкого круга людей».

Список литературы:

1. *Cortés M.C*. Acercamientos a la obra de Antonio Caro. — Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 2001. — 221 p.

2. *Baquero L.E*. Historia de Colombia. Todo lo que hay que saber. — Bogotá: Punto de Lectura, 2011. — 366 p.

3. *Glusberg J*. Del pop-art a la nueva imagen. — Buenos Aires: Ediciones de Arte Gaglianone, 1985. — 193 p.

4. *Iovino M., Salcedo B*. El universo en caja. — Bogota: Biblioteca Luis Angel Arango, Banco de la Republica, 2001. — 215 p.

5. *Gonzalez M*. Salon de Artistas Jovenes // El Paıs. — Cali, 27 July 1972.

6. *Broderick J.W*. Camilo Torres Restrepo. — Chile: Centro de estudios Miguel Enriques, 2007. — 307 p.

7. «Cómo ven los jóvenes el arte colombiano?» // El Tiempo, Bogota. — 1973. — March.

8. *Roca J.* Necrological Flora: Images from a Political Geography of Plants // ReVista: Harvard Review of Latin America. — 2003. — Vol. 2. — №. 3. — P. 33–45.

У ВЭЙ

Аспирант 2 курса, кафедра искусствоведения СПГХПА им. А.Л. Штиглица

e-mail: 137895340@qq.com

WU WEI

2nd year postgraduate student department of Art History of the Stieglitz Academy (SPGKhPA)

e-mail: 137895340@qq.com

ВЯЧЕСЛАВ КОЛЕЙЧУК И ЕГО «НЕВОЗМОЖНОЕ» ИСКУССТВО

VYACHESLAV KOLEICHUK AND HIS «IMPOSSIBLE» ART

Вячеслав Колейчук — русский архитектор, ученый, а также мастер в области кинетического искусства. Его исследования и практика в искусстве внесли большой вклад в развитие русского кинетического искусства в 20 веке. Произведения Колейчука регулярно сохраняются в виде абстрактных скульптур. Его абстрактные кинетические работы имеют тенденцию быть невероятно драматичными и артистичными. Таким образом, статья будет рассматривать «кинетическое искусство» в качестве отправной точки, фокусируясь на влиянии конструктивизма и архитектурного дизайна на творчество автора и интерпретируя его «невозможную» серию работ с точки зрения современной скульптуры.

Vyacheslav Coleychuk is Russian architect, scholar, and he is also the master in the field of kinetic art. His art research and practice have made great contributions to the development of Russian kinetic art in the 20th century. Coleychuk's artwork is regularly preserved in the form of abstract sculptures, and his kinetic abstract works tend to be incredibly dramatic and artistic. Therefore, this article will take «kinetic art» as an entry point, focusing on the influence of constructivism and the architectural design on his creation of artwork, and interpreting his "impossible" series of artworks from the perspective of modern sculpture.

Ключевые слова: Вячеслав Колейчук, кинетическое искусство, конструктивизм, абстрактная скульптура, невозможное искусство самонапряжённая конструкция.
Keywords: Vyacheslav Coleychuk, kinetic art, constructivism, abstract sculpture, impossible art, self-stressed construction.

Вячеслав Колейчук (1941–2018) — мастер современного русского «кинетического искусства», член российской группы «Движение». Его кинетические абстрактные работы имеют тенденцию быть невероятно драматичными и артистичными.

Термин «кинетическая скульптура» принадлежит категории кинетического искусства. Это современная форма искусства, в отличие от традиционной «статичной» скульптуры. На нее в значительной степени влияет сознание модернизма. Первоначально она практиковалась американским скульптором Александром Колдером (1898–1976). Благодаря своим гибким характеристикам, она выходит за рамки холодной, статичной и безжизненной структуры. Художники, кажется, придают скульптуре форму жизни, превращая статическую работу в «подвижную», заставляя ее преобразовывать и трансформировать себя. Тем не менее, эту новую форму сначала приняли с трудом. Лишь к концу 1950-х годов кинетическая скульптура была широко признана и принята в мире искусства. Она поменяла повествовательные характеристики традиционных скульптур и привнесла новый взгляд, с эстетической точки зрения.

Нет сомнений в том, что Вячеслав Колейчук является одним из практиков «кинетического искусства» в России (оригинальное кинетическое искусство в России можно проследить до 1920-х годов до К.Джона, Х.Габора и А.Родригеса). За годы своей творческой деятельности Колейчук создал большое количество абстрактных работ, в том числе крупногабаритные инсталляции, размещенные на открытых пространствах, и скульптуры на полках, которые выставляются на выставках. Монография «Кинетизм» (рис. 1), написанная Колейчуком, была опубликована в 1994 году. Это единственная русскоязычная работа в этот период. Монография предоставляет

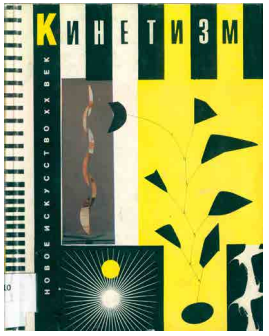


Рис. 1. Вячеслав Колейчук. Кинетизм. Москва Галарт, 1994

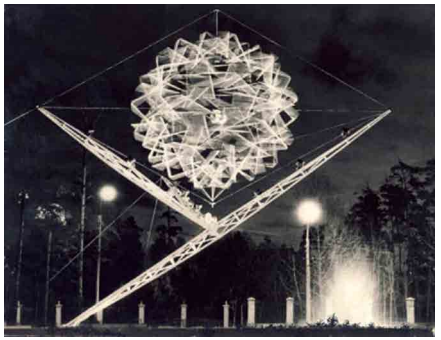


Рис.2. Вячеслав Колейчук. Атом. Площадью Курчатовского института, Москва. 1967



Рис. 3. Вячеслав Колейчук. Атом. Парк Горького, Москва. 2018

подробный обзор кинетического искусства и его истоков в Советском Союзе и в других областях. Мы можем видеть в этой монографии, что кинетическое искусство России началось с конструктивизма, который в начале 20 века развивался и практиковался следующими поколениями художников. Вячеслав Колейчук определяет кинетическое искусство так: «Кинетическое искусство, кинетизм — вид художественного творчества, в основе которого лежит идея движения формы, причем не просто физического перемещения объекта, но любого его изменения, трансформации — любой формы “жизни” произведения в то время, как его созерцает зритель» [1, с. 6].

Колейчук начал свой художественный проект еще в студенческие годы. В 1967 году, в ознаменование 50-летия Октябрьской революции, Институт атомной энергии Академии наук СССР им. И.В.Курчатова заказал проект «Атом» (рис. 2), который был одним из его первых проектов. Полное название этого проекта — «Светлокинетическая композиция — Атом».

Искусство авангарда, в том числе кинетическое искусство, было практически запрещено в то время в Советском Союзе, если только целью не было показать прогресс науки и техники. Но в этот особый год — год 50-летия Октябрьской революции — официальные институты Советского Союза пытались интегрировать искусство в городскую среду, привлекая к сотрудничеству художников. В такой ситуации создавался проект «Атом». Металлическая инсталляция размером почти в 13 метров плавает в воздухе, мерцает в темноте и постоянно вращается на

ветру. Эта, казалось бы, абстрактная форма изображает внутреннюю структуру основных частиц, из которых состоит вещество. 50 лет спустя оригинальная версия «Атома» не сохранилась. От этого великого проекта осталась только фотография в журнале. В мае 2018 года в честь великого художника (Колейчук скончался в январе 2018 года) эта кинетическая скульптура появилась вновь, благодаря усилиям кинетических дизайнеров, на лужайке перед Музеем современного искусства «Гараж» (рис. 3) [2]. Центральная часть инсталляции представляет собой сферу, состоящую из управляемых ветром металлических труб и листов, как ядро в атоме; и внешняя структура полностью состоит из металлических трубок, которые натянуты на веревки. Отражение солнечного света в дневное время и внутреннее свечение ночью формируют фантастические эффекты, подобно траектории движения других элементарных частиц, вращающихся вокруг ядра. Другим большим преимуществом этого проекта является то, что он визуализирует абстрактные физические концепции, так что даже простые люди могли понять прогресс в науке Советского Союза. Эта скульптура, состоящая почти полностью из металлических канатов, стержней из нержавеющей стали и винтовых гаек, создана не только технологией кинетических систем, но и современными средствами искусства, такими как звук, свет и электричество. Днем она отражает солнечный свет, а вечером свет проецируется изнутри.

Рождение «Атома» является не только важным узлом в творческой карьере Колейчука, но и важным признаком диверсификации искусства в бывшем Советском Союзе.

Строго говоря, Вячеслав Колейчук — не скульптор, а архитектор и дизайнер. Вся его биография почти целиком связана с архитектурой и дизайном окружающей среды. Колейчук окончил Московский архитектурный институт в 1966 году по специальности «Градостроительство», а затем работал в Центральном НИИ теории и истории архитектуры и во Всесоюзном НИИ технической эстетики (ВНИИТЭ). Этот опыт работы не только обеспечил ему техническую поддержку для его художественного творчества в будущем, но также сделал его идеи совершенно отличными от идей скульпторов, которые занимались традиционной скульптурой. Колейчук сочетает в себе работу художника и дизайнера и черпает вдохновение из науки. В большинстве работ Колейчука мы можем видеть влияние физики, химии и даже геометрии и математики. Как художник и ученый, Колейчук изучал психологию



Рис. 4–6. Вячеслав Колейчук. Невозможный объект. Красное дерево. 1971–2001

визуального восприятия, в том числе то, как мы воспринимаем мир, как относимся к движению и как распознаем трехмерное пространство. Согласно собственному описанию Колейчука, он всю свою жизнь занимался «иллюзорными вещами» [3].

Уникальность Работ Колейчука — в их «невозможности». Он создает в материале объекты, которые, как считалось ранее, не могут существовать. Речь идет, в частности, о работе «Невозможный объект» (рис. 4–6), который имеет явное внешнее сходство с «Треугольником Пенроуза». «Треугольник Пенроуза» был впервые создан шведским художником Оскаром Рейтерсвардом в 1934 году, а затем разработан и популяризирован британским математиком Роджером Пенроузом в 1950-х годах. В 1958 году Пенроуз (г.р. 1931) опубликовал картину в февральском номере «Британского журнала по психологии» [4, с. 31–33]. На этой картине изображен треугольник с тремя прямыми углами. Он создал форму, которая, кажется, «не может» существовать в трехмерном пространстве, также известную как «Треугольник Пенроуза». Колейчук опрокинул законы геометрии и, основываясь на этой форме, создал объект, который «не может» существовать. Через несколько лет Колейчук завершил свою трехмерную модель и опубликовал ее в 1972 году в журнале «Техника Молодежи» [5, с. 23]. Хотя работы Колейчука очень похожи на «Треугольник Пенроуза», их принципы совершенно иные. Треугольник Пенроуза использует визуальную иллюзию на двумерном рисунке, а «невозможный объект» Колейчука — это реально существующая трехмерная модель скульптуры. На самом деле, три стороны этого треугольника искажены в пространстве. Если смотреть под определенным углом,







Рис. 7. Вячеслав Колейчук. Лента Мёбиуса. Латунь. 36 х 55 х 21 см. 1981. Третьяковской галереей, Москва

Рис. 8. Вячеслав Колейчук. Невозможный Мёбиус. Дерево. 70х70х16 см. 2007

Рис. 9. Вячеслав Колейчук. Стоящая нить. Дюралюминий, стальная нить, дерево. Высота 115 мм. 1976–2000

три стороны становятся прямой линией, а если смотреть под другими углами, они превращаются в совершенно другой объект.

Сходным с «невозможным объектом» («Треугольником Пенроуза») является скульптура Колейчука «Лента Мёбиуса» (рис. 7). «Лента Мёбиуса» — это трехмерная структура, которая имеет только одну поверхность. Она была открыта немецкими математиками и астрономами Августом Фердинандом Мёбиусом (1790–1868) и Йоханом Бенедиктом Листингом (1808–1882) в 1858 году. Эта структура имеет свои уникальные характеристики во многих областях, особенно в математике и физике, а также приносит творческое вдохновение художникам. Многие художники создавали произведения с темой «Лента Мёбиуса», и Колейчук также является одним из них. Колейчук создал разные версии «Ленты Мёбиуса» (1973–2001), одна из которых — скульптура из латуни (1981), находящаяся в коллекции Третьяковской галереи. Эта скульптура выглядит чрезвычайно абстрактно, как специфическая форма звуковой волны. Она искажена в пространстве с иллюзией, которую трудно выразить словами. Эта серия работ состоит из 8–12 металлических полос Мёбиуса, от больших до маленьких. Трудно представить, как он превратил полный кусок меди в такой набор форм, искаженных в пространстве, потому что мы не видим следов сварки. Более интересным является то, что Колейчук соединил «Треугольник Пенроуза» и «Ленту Мёбиуса» вместе и

создал работу «Невозможный Мёбиус» (2007) (рис. 8) [6].

Кроме того, Колейчук — автор серии «невозможных» скульптур, большинство из которых созданы с помощью структурной механики. Колейчук очень чувствителен к трансформации плоскости, он настаивает, что любое изображение на бумаге можно превратить в трехмерную модель, как китайские фонарики или японские игры оригами.

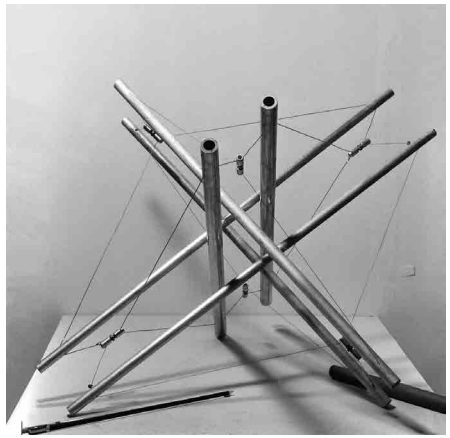


Рис. 10. Вячеслав Колейчук. Самонапряженные колокола. Дюралевые трубы, стальные струны, стопорные элементы. 1981

«Стоящая нить» (1976) (рис. 9) — еще одна «невозможная» скульптура Колейчука. Основная часть скульптуры представляет собой вертикально стоящую струну, закрепленную с одной стороны. И нет никакой опоры с другой стороны. Все зависит только от натяжения между несколькими изогнутыми металлическими фольгами на струне, аналогично принципу натяжения тетивы в луке. Самым гениальным в концепции Колейчука является то, что он может превратить эту механическую нестабильность в визуальную эстетику. Сама скульптура статична, но она создает динамику. Это произведение является самой репрезентативной работой серии вертикального дизайна Колейчука.

В одном из интервью [7, с. 63–65] Колейчук упомянул, что сильное влияние оказало на него мышление Татлина. «Висячий» рельеф Татлина расширяет границы между живописью и скульптурой. Татлин произвольно вешал предметы в пространстве на веревке, образуя набор абстрактных изображений. Отличаясь от традиционной живописи, эти формы изображения реально существуют в трехмерном пространстве. Своими практиками Татлин доказал, что из всего можно сделать живопись. Влияние Татлина на Колейчука может быть подтверждено во многих его последующих работах, особенно в серии «Самонапряжённые колокола» (рис. 10). На персональных выставках Колейчука, которые проходят в России, мы можем увидеть множество скульптур из металлических труб, деревянных полос и канатов. Общая черта этих работ в

том, что все они являются «линейными» структурами. Отличие от работ Татлина заключается в том, что его работы «висят», а работы Колейчука «растягиваются». Протягивая веревку, Колейчук делает стальные трубы, металлические прутья и деревянные полосы соединенными вместе и создает независимую трехмерную абстрактную форму. И сила для объединения этих объектов и поддержания их стабильности исходит от каждого «компонента» в этой форме. Такая структура называется «самонапряжённая конструкция».

Термин «самонапряжённая конструкция» сам по себе является инженерным термином и имеет различные толкования во многих областях. «Самонапряжённая конструкция» в области искусства имеет истоки в творчестве бывшего советского (латвийского) художника-авангардиста Карла Джонсона (1890–1929) в 1920-х годах. Позже, в 1950-х годах, американский архитектор Бакминстер Фуллер (1895–1983) и скульптор Кеннет Снелсон (1927–2016) усовершенствовали и способствовали ее применению на практике. В России эта структура также известна как «мгновенно-жесткая». За последние 50 лет теоретические и практические результаты «самонапряжённой конструкции» во многих областях стали достаточно зрелыми. Использование «самонапряжённой конструкции» стало одним из самых любимых и узнаваемых приемов Колейчука. Вышеупомянутый «Атом» и «Стоящая нить» также сделаны в этой стилистке.

Еще более интересной является работа «Вилки» (1973) в серии «самонапряжённых конструкций», в которой Колейчук сочетает друг с другом обыденные предметы из повседневной жизни. Мы можем видеть в ней влияние американского Поп-Арта с темой элементов кухни. И она резко контрастирует с русским СОЦ-Артом и его социальной идеологией. Мы можем почувствовать влияние западной товарной экономики 1970-х годов на социальную идеологию бывшего Советского Союза.

По сравнению с конструктивистским искусством начала 20-го века, работы Колейчука более утонченные по мастерству, а технология более чиста и современна. Конструктивистское искусство — это стихийное исследование новых форм искусства и новация в русской абстрактной скульптуре. Колейчук практикует современное абстрактное искусство и исследует его на основе работ своих предшественников. В его произведениях каждое лицо, каждый угол, каждая линия точно рассчитаны и учтены. Его работы являются зрелыми абстрактными творениями.

Список литературы:

1. *Колейчук В.Ф.* Кинетизм. — Москва: Галарт, 1994.

2. В столице воссоздали легендарный проект «Атом» художника Вячеслава Колейчука. — URL:http://tvkultura.ru/article/show/article_id/249547/ (дата обращения: 06.05.2018).

3. *Татьяна Стадниченко.* Вячеслав Фомич Колейчук: «Авангардист — это художник-изобретатель». — URL:https://special.theoryandpractice.ru/vyacheslav-koleychuk (дата обращения: 10.02.2015).

4. *Lionel Penrose, Roger Penrose.* Impossible Objects: A Special Type of Visual Illusion // British Journal of Psychology. — 1958. — February. — Volume 49. — Issue 1.

5. *Колейчук В.Ф.* Московский архитектор Вячеслав КОЛЕЙЧУК со своей моделью треугольника Пенроуза. Слева от него — рисунок барельефа «невозможного» трезубца // Техника Молодежи. — 1972. — № 4.

6. *Александр Андреевич Цыганков.* 7 работ Вячеслава Колейчука: советское кинетическое искусство. — URL:https://theoryandpractice.ru/posts/5771-7-rabot-vyacheslava-koleychuka-sovetskoe-kineticheskoe-iskusstvo (дата обращения: 26.10.2012).

7. Беседовал Виталий Пацюков. Вячеслав Колейчук: иллюзия как импульс // Искусство. — 2010. — № 5–6.

М.Г. ЛАРИЦКАЯ
Аспирант МГХПА им. С.Г.Строганова
e-mail: marymidnight@mail.ru

M.G. LARITSKAYA
Post-graduate student of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: marymidnight@mail.ru

МАНИПУЛЯЦИИ ИГРОКОМ ДЛЯ УДЕРЖАНИЯ ЕГО В ВИРТУАЛЬНОМ МИРЕ

MANIPULATIONS BY DEVELOPERS ON A PLAYER TO KEEP HIM IN THE VIRTUAL WORLD

«Продолжительность жизни» игры в индустрии напрямую зависит от степени интереса к ней со стороны игроков. Разработчики применяют различные методы привлечения и удержания игрока в созданном ими мире. В статье автор старается разобрать данный вопрос и проанализировать примеры для выявления методов и инструментов, которые применяют разработчики, чтобы их игровой проект продолжал оставаться интересным и востребованным.

The game's existence depends on the degree of the player's interest in it. Developers use various methods to attract and retain a player in the world they created. In this article, the author tries to analyze examples to identify methods and tools that developers use so that their game project continues remains interesting and in demand.

Ключевые слова: игры, анализ, геймдев, разработка, игрок, видеоигры, TESO, Wildscapes, The Second Life.
Keywords: games, analysis, gamedev, TESO, Wildscapes, The Second Life, develop.

Видеоигры стали важной составляющей человеческого общества, они способны нести в себе несколько функций одновременно. Являясь продуктом проектной деятельности, совмещающей в себе множество различных составляющих, формирующих ее (таких как графика, музыка, эмбиент [1], анимация, сценарий, элементы маркетинга и пр.), игра несет в себе развлекательную, социальную и, частично, а в отдельных случаях даже может быть целиком построена на образовательно-просветительской функции. Данная многогранность открывает столь же обширные возможности, что имеет кино, с той только разницей, что игрок участвует в игре непосредственно, а не является безвольным зрителем задумок автора.

Стоит уточнить, что методы удержания могут быть совершенно различными. Некоторые из них почти незаметны для игрока, а некоторые буквально навязываются разработчиками, что может вызвать отторжение у игроков и даже полный уход из игры. На примере некоторых игр, отобранных автором, попробуем рассмотреть примеры методов удержанием игрока.

1. Wildscapes. Это мобильная игра от компании Playrix. Основная механика — match 3 [2] с элементами пазла. Несмотря на простую, на первый взгляд, механику взаимодействия, игра очень хорошо продумана, с точки зрения комфортной игры, и сочетает в себе чистоту восприятия каждого элемента данного проекта.

Игра отличается интуитивно понятным управлением, что приводит к быстрой адаптации новых игроков. Простота привлекает и одновременно является неким «якорем», удерживающим игрока, ведь привыкать к новой игре — это и время, и отсутствие привычки к новому управлению. Далеко не каждый игрок захочет бросать то, что он так легко «освоил», а в сочетании с положительным общим впечатлением от процесса прохождения уровней, у игрока в целом складывается положительное впечатление и от игры в целом. В результате всего этого возврат в игру будет проходить без принуждения игрока по его собственной воле.

Что же составляет это положительное впечатление? В первую очередь, это разумное, рациональное комплексное сочетание различных элементов дизайна в данной игре.

Простая механика сбалансирована постепенным усложнением «базовых» задач. Если в начале наша цель — это просто собрать предметы определенного цвета, формы, условной функции в ряд из 3, 4, 5 объектов в определенной последовательности для достижения цели (например, для уничтожения смежных объектов, таких как, блог травы или пончики), то со временем игрок уже начинает сталкиваться с объектами,

которые разрушаются лишь после повторного сбора элементов в ряд. А еще дальше появляются и вовсе препятствия, которые обладают способностью поглощать соседние клетки на локации с каждым новым ходом, что усложняет процесс прохождения. Таким образом, игрок постепенно сталкивается со сложностями, которые, однако, не создают чрезмерного давления на игрока.

Это происходит еще и потому, что после удачно пройденного уровня игрок получается своеобразное «вознаграждение» в виде внутриигровой валюты [3], которая пригодится для улучшения зоопарка, и что, в свою очередь, даст отдельные очки для приобретения дополнительных бонусов уже для более эффективного прохождения очередного уровня. Круг замыкается, и интерес подогревается выше перечисленными особенностями усложнения игрового процесса.

Первое впечатление от игры во многом зависит от ее визуальной и видео-звуковой составляющей. Общий стиль игры можно упрощенно обозначить как «мультяшный». Отличительной же особенностью можно назвать качественную скелетную анимацию, которая порой создает иллюзию трехмерного изображения, но не берет на себя все внимание зрителя, а скорее поддерживает интерес и при этом не утомляет, что важно для удержания внимания. Не утомлять зрителя. Ведь цветовая палитра игры довольно яркая, более характерная для детского восприятия. Но локальные цвета все такие разбавлены немного полутонами, и также цвета здесь играют, в том числе, и разделительную функцию, отделяя одни объекты от других по их назначению и возможностям (сок синий, его ценит синий слоненок, оранжевая газировка интересна рыжему тигренку, а красный фрукт — любит красная панда и т.д.; на каждом уровне — свой зверек-«покровитель», и при наборе желаемых лакомств, они дают бонусы, которые можно использовать для прохождения). В игре есть «жизни», условно ограничивающие время игрового сеанса тем, что отнимает одно сердечко при неудачном прохождении уровня. Если сердечки «заканчиваются», то продлить игру, не дожидаясь автоматического восстановления «сердец», можно, но уже за определенную плату или через помощь от друга. Также в игре есть бонусы и вознаграждение в виде сундуков с редкими полезными инструментами, которые могут помочь на уровне, что усиливает погружение игрока и позволяет создать больше вариантов прохождения. Удержание игрока также происходит через магазин, ведь если заканчиваются инструменты, бонусы, сердца, то появляется предложение покупки за реальные деньги, игроки, не желающие ждать несколько часов, продлевают игровой сеанс за реальные деньги, однако это не навязывается разработчиками. Периодически проходят акции на бесконечные сердца, дополнительные бонусы, инструменты в игре и скидки на внутриигровые товары также подогревают интерес игроков и побуждают некоторых из них периодически возвращаться в игру, а постоянная поддержка игры и обновления, добавления новых уровней этому только сильней способствует. Почти всегда при открытии игр типа «match 3,», открываются напоминания об акциях. Если они возникают единожды за день, это не раздражает, но если объявление происходит каждый раз, когда игрок открывает приложение — это становится чем-то неприятным и навязчивым, что в итоге отталкивает игрока от игры.

Wildscapes не предлагает игроку купить что-то чаще, чем нужно.

В магазин игроку предлагают заглянуть, если заканчиваются «сердца», бонусы или «виртуальное золото» для покупки внутриигровых объектов, которые можно заработать при прохождении очередного уровня так же, как и сообщения об акциях, появляются только при открытии приложения. Если оно уже было открыто и находилось в свернутом состоянии, то информация об акциях появляется, только в случае изменений событий в игре. Во всех остальных случаях игрока не вынуждают сталкиваться с магазином ни в коем виде. Другие игры данного жанра от других разработчиков часто грешат тем, что пытаются торопить игрока через таймер, что вполне работает как метод создания напряжения игрока, но если мы говорим об общей аудитории таких игр, то есть семья, особенно дети и мамы-домохозяйки, молодые женщины, то данный прием можно назвать излишним, так как он может вызывать не только чувство азарта, но нервную отрицательную реакцию. Разумеется, такая особенность применима лишь сугубо индивидуально и не может считаться абсолютной. Такое можно наблюдать в играх hidden object [4] и match 3, например, Hidden city от G5. Сама по себе игра кажется очень продуманной, обладающей графикой высокого качества, но во всем присутствует доля суеты и намеренное создание нервных ситуаций для игрока. Например, на уровне поиска предметов и три в ряд постоянно звучит таймер. Его звук неравномерен по громкости и когда время заканчивается, его звук усиливается многократно так, что игроку кажется, будто оно ускоряется. Если человек нечасто играет в игры, то он может становиться более раз-

дражительным (не во всех случаях, но такое случается). Ведь количество попыток ограничено, а время, потраченное на игру, начинает выглядеть слишком дорогим. Вместо положительных эмоций могут быть получены отрицательные. Но это уже вопрос ожиданий игрока, которые могут не совпадать с тем, что сама игра несет и что в нее закладывали сами разработчики. Также имеет смысл признать, что данный прием является очень эффективным способом воздействия. Отличительной особенностью wildsapes от других match 3 игр является то, что в ней сбалансированы лучшие элементы таких игр и реализованы через продуманную, профессионально отработанную графику, благоприятно воспринимаемую определенной категорией зрителей с учетом их восприятия.

2. Если Wildscapes предполагает одиночную игру, то The Second Life полностью построено на общении между игроками. The second life — это виртуальный мир, где игроки буквально сами создают контент в нем. Формируют его согласно своим желаниям и установленным в мире «второй жизни» правилам. По сути, это означает, что данный мир является чем-то вроде песочницы, со своими установками, ограничениями, которые игроки принимают безоговорочно. А наличие инструментов импорта, интеграции, настройки и редактирования загруженных объектов позволяет игроку совмещать в себе частично функции творца — игрового разработчика (в том плане, что игрок может создавать и внедрять контент в данный виртуальный мир) и простого игрока, который пришел за развлечениями и удовлетворением социальных потребностей. Ограничения и правила выполняют же своего рода контрольный пункт, через который не проходит некачественный контент. То есть происходит своего рода естественный отбор. Дополнительное отсеивание контента также проходит на уровне торгово-рыночных отношений и под влиянием своего рода местной «моды». «Вторая жизнь» является отражением нашей жизни, и именно этим она особенно сильно привлекает новых и новых игроков — возможность стать кем-то другим или реализовать себя через виртуальный мир, или просто приятно провести время с друзьями. «Вторая жизнь» позволяет осуществлять буквально любую творческую деятельность, начиная от создания контента для виртуального мира, заканчивая снятием срежиссированных роликов, фотографий через снятие скринов внутри «второй жизни» и продажа виртуального контента в магазине, трансляция своего аудио-визуального творчества и многое другое.

По сути, в The Second Life можно определить типы аудитории как: «тусовщики» и «креативщики» (creator — англ. «создатель», «творец», условно частично — смесь «коллекционеров» и «исследователей» (определенных Ричардом Аланом Бартлом как 2 из 4 психотипов игроков), «креативщики» в данном случае — это отдельный вид игрока, определенный автором статьи). Первые приходят в игру исключительно для общения, вторые — ради того, чтобы создавать и обогащать мир игры своими работами, а также чтобы продавать часть их в местный игровой магазин, который с удовольствием посещают первые. Данный виртуальный мир также становится местом встреч, создания виртуальных университетов, музеев, достопримечательностей, музыкальных клубов, личных виртуальной недвижимости, магазинов и других мест.

Через свободу и возможность выражения своего «я» игрок готов прощать «второй жизни» довольно многие неприятные моменты, например, подтормаживание при взаимодействии с внутриигровым браузером (происходит не на всех машинах, но автор с этим сталкивался на машинах разной мощности и качества онлайн соединения), не самое удобное базовое управление и довольно «дубовая» оригинальная анимация, базовый набор моделей персонажей, предлагаемых при старте и другие моменты. «Вторая жизнь» не об идеале. Этот виртуальный мир — отражение нашего реального мира, но с упором на творческое видение этой реальности. Именно этим она привлекает и удерживает игроков на своих просторах.

3. Кроме творчества, игры могут оглядываться и на свои «старые достижения», использовать их в качестве «приманки», для игроков, которые помнят предыдущий игровой опыт и, встретив намек на него, готовы погрузиться в чувства ностальгии вновь. Именно так действуют поначалу создатели TESO (The elder scrolls online тематически относится к серии игр «древних свитков» (The elder scrolls)). Они поступили очень умно, сделав стартовой локацией в игре тот самый мир из третьей части (The Elder Scrolls II — Morrowind), который в свое время принес немалую популярность данной серии в целом и особенно полюбился игрокам (даже тем, кто не был знаком с предыдущими частями). Мало того, в онлайновых свитках звучит та же фоновая мелодия из третьей части, усиливая эффект ностальгии. Это не говоря о том, что, несмотря на переосмысление дизайна городов, мира Morrowind, многие места узнаются игроками в той или иной степени. То есть разработчики как бы говорят игроку, что «это тот же мир, который тебе так нравился, только

с обновленной механикой и дизайном». И, по сути, так оно и есть. Даже квестам здесь уделено не меньшее внимание, чем в оригинале. Конечно, популярность свитков понятна. Важно пояснить, что ZeniMax Online Studios (которые и занимаются разработкой и поддержкой данной игры) на E3 2018 объявила, что в игре около 11 млн. игроков. Как и у любой другой игры, у TESO есть свои поклонники — как со стороны тех, кто не пропускает игры данной вселенной, так и те, кто ценят ее чисто ммо [5] особенности. В первую очередь нужно понимать, что TESO — не типичная онлайновая игра. В ней присутствуют особенности, которые больше характерны для сингла [6]. Эти особенности (активный пве миссии, квесты с профессиональной озвучкой, характерные для свитков, крафт [7] (множество профессий), развитие навыков, в стиле рпг [8], бои от первого и третьего лица и пр.) обусловлены историей TESO, но сегодня мы об этом не будем говорить. В TESO есть внутриигровой магазин, несколько типов внутриигровых валют, из которых кроны покупаются за реальные деньги либо же даются владельцам платной подписки (по сути, входя в ее стоимость), есть в игре и ныне модные лутбоксы [9], но пользоваться ими, равно как и внутриигровым магазином, совсем не обязательно, ведь товары в нем, кроме дополнений, сундуков для хранения и быстро заканчивающихся предметов постоянного пользования в игре (вроде зелий, одноразовых заклинаний, ломающихся инструментов и т д.), имеют чаще всего косметический характер, выражающийся в виде скинов [10] для персонажа, одежды, небоевых питомцев и разных ездовых животных (которых еще предстоит отдельно прокачивать [11] внутри игры). Кроме того, TESO — одна из тех игр, в которую желательно для получения большего удовольствия нужно учиться играть, нужно изучать механику и алгоритмы взаимодействия с системой и между игроками. Да и сама игра это всячески дает понять. Вся информация никогда не раскрывается полностью, а преподносится порционно и в четно продуманный период относительно уровня игрока и его возможностей. В отличие от прочих ммо, здесь уровень среднестатистических врагов подстраивается под уровень игрока, так что игрок вынужден рассчитывать свои силы, оттачивать навыки боя, развивать свое тактическое мышление и изучать местную механику, в том числе и распределение очков и возможности той или иной экипировки, оружия, зелий и пр.

Таким образом, мы получаем продуманный процесс вовлечения игрока, через довольно хитрую систему, где сложность и насыщенность игры открывается постепенно, и игрок, вникнув во все тонкости и затратив время на изучение, уже не станет покидать игру, разве что совсем потеряв к ней интерес. Кроме того, освоившись в игре, игрок привыкает и принимает мир игры таким, каков он есть. К тому же, кроме классического PvE [12], в TESO есть и pvp режим, состоящий из дуэлей, осад и пр. Другими словами, в данной игре продуман максимальный охват потребностей, в виде как «своих» игроков, так и учтены варианты для привлечения новых более далеких от мира игры пользователи.

Также значительное влияние оказывают и ежедневные события в мире игры, которые только подогревают интерес к ней и привлекает еще большее количество как простых игроков, так и платных подписчиков. Например, сезонные события открывают новые временные товары, в игре имеются сюжетные и ремесленные PvE квесты, которые обновляются каждый день и несут ощутимый на первых этапах игры прирост местных валют, материалов для крафта, а также оружие, броню или даже редкие предметы, рецепты, свитки, что очень важно для начинающих игроков. Таким образом, за потраченное время, игрок получает достойное вознаграждение, которое выше, чем если бы он занимался поиском и набором ресурсов в процессе исследования мира, рыбалкой, охотой и открывал случайно появляющиеся по миру сундуки с сокровищами. Давать игрокам понять, что их время ценится, пусть и лишь ресурсами самой игры, дает возможность игроку почувствовать удовлетворение, а не разочарование от потерянного времени. Отдельно хочется отметить, что не только выше перечисленные примеры используют данные приемы. Такие игры, как Slime Rancher, Minecraft, Subnautica, также удерживают внимание через схожие в совокупности приемы, такие как интересная визуальная составляющая, ненавязчивость, изучение окружающего мира, творческая составляющая игры, частые обновления, события и пр.

В них нет ярко выраженной системы поощрений, но зато сам мир богат на возможности самостоятельного приятного времяпрепровождения и творческой деятельности, особенно это касается двух последних примеров — minecraft и subnautica. В одной игрок получает базовые инструкции о том, что и как работает и с чем какая часть состыкуется при строительстве подводной базы (Subnautica), во второй игрок не получает инструкций вовсе и либо вынужден обращаться на форумы, сторонние ресурсы для получения знаний о рецептах, либо он бу-

дет пробовать и экспериментировать самостоятельно (Minecraft и самостоятельные игры на его теоретической базе. Самая ярко проявляющая себя в этом плане, по мнению автора, — minetest). Поставленный перед игроком фактом, что он должен развлекать себя сам (но при этом у него есть все необходимые для этого инструменты), может, конечно, поначалу сбивать неподготовленного с толку. Однако освоившись, игрок начинает понимать, чувствовать и ценить ту свободу выражения, которую он получает в игре. Как ни странно, может показаться, но именно эта мысль была официально когда-то заявлена разработчиками (Bethesda Game Studios), когда они презентовали игру fallout 76. Здесь игроки действительно вынуждены развлекать себя сами. Однако данная игра с самого начала показала себя не с лучшей стороны, так как по факту являлась (и ею остается) «сборной солянкой» из уже созданных ранее данными разработчиками игр, не привнеся ничего нового, даже с визуальной точки зрения. Конечно, сообщество игроков fallout 76 устраивает периодически коллективные события, сражения и пр., но это скорее выглядит как попытка оправдания потраченных немалых средств на игру. В целом, даже если бы эта игра не имела в своей основе огромное количество багов [13] с анимацией (унаследованные в результате прямого переноса их целиком или частично из предыдущих игр, вроде Skyrim), у нее были бы свои текстуры (а не бережно скопированные из fallout 4) и ее цена была бы хотя бы в половину ниже нынешней, то она бы не создала бы уже такого отрицательного резонанса, хотя на общее положение дел относительно fallout 76 это бы не сильно повлияло. Свобода действий должна быть оправдана идеей, концепцией, миром и нарративом игры, но не желанием сэкономить ресурсы во время разработки.

Процесс вовлечения игрока может быть постепенным, через отсутствие каких-либо объяснений со стороны игры. Например, в игре Hollow knight игрок получает лишь базовые знания о мире и основной идее, лоре игры. Однако по мере прохождения, игрок открывает новые области мира, новые способности, усложняющие и одновременно упрощающие процесс игры. Но самое главная особенность состоит в том, что поначалу игрок вынужден сам изучать мир. Ему дается ровно столько информации, чтобы поспособствовать появлению и развитию интереса у игрока. Но не более того. Сам мир ощущается как нечто самостоятельное, самобытное и отчасти одинокое с долей отчужденности от всего известного игроку. Более глубоко и одновременно жестко в этом плане

поступает с игроком игра Вангеры, которая буквально дает понять игроку с самого начала, что он никто и звать его никак в этом мире. Она не считается с игроком и всячески наказывает его самыми разнообразными способами, начиная от управления и интерфейса, заканчивая самими миром игры: лишь погружаться в нее и превозмогать все трудности прохождения и накапливающийся негативные эмоции, оттого что игра относится к игроку прямо как мир людей в реальности, где любой человек, придя в мир, буквально вынужден доказывать окружающим, что он, его мнение, жизнь, деятельность — значимы. Такой уровень погружения оказывает колоссальное влияние на игрока, который, если решает продолжать играть, вынужден вникать и погружаться глубже в этот сложный далеко не тривиальный мир Вангеров.

Видеоигры и наука

Обоснованность применения тех или иных методов воздействия на игрока полностью основывается на особенностях человеческой психологии. Чтобы это лучше понять, имеет смысл обратиться к исследованиям ученых соответствующих направлений. Выше упоминалось, что совершение определенных действий в игре игроком может служить способом воздействия на него. Например, чтобы получить преимущество в игре, нужно развить персонажа. Чтобы развить персонажа, необходимо регулярно совершать комплекс фиксированных действий, оговоренные правилами игры. Исходя из психогидравлической модели инстинктивного поведения К.Лоренца, мы можем увидеть связь между установленными правилами игры, действиями игрока с выработанной цикличностью выполнения определенных действий (самый прямой пример такой игровой деятельности — гринд (анг. grind — «однообразная работа») — добывание игровых ресурсов с целью получения преимущества в рамках виртуального мира). Игрок видит, какой он получит результат от тех действий, которые от него требует игра взамен тех или иных игровых предметов, опыта и т. д., и ради выгоды он готов производить данные действия в нужных для этого количествах, даже если он будет знать, что получение той или иной награды основано на той или иной процентной вероятности. Если мы вспомним поведения животных, то, получив однажды лакомство от человека, животное попытается получить его вновь, совершив те же действия что и ранее, с целью спровоцировать прежний результат. Человек в этом плане от животных не ушел далеко, и, исполь-

зуя «проверенные» методы действий его инстинктов, он также пытается получать те или иные блага. Кроме того, правила общества и жизни в целом диктуют цикличное поведения и навязывают те или иные ценности, в результате которых человек понимает, что для благополучного выживания ему необходимо совершать те или иные действия на постоянной основе. Например, ходить на работу, выполнять одни и те же действия, и как результат он получит деньги, чтобы иметь возможность выжить, прожить больше и может даже жить лучше, чем он мог бы, если бы не делал необходимых для этого действий, платя за блага самым ценным — временем и своей свободой. Кроме того, он вынужден вести себя определенным образом или участвовать в каких-то мероприятиях, навязанных обществом и правилами. Цикличность и повторяемость во всем. Как верно подметил Рэф Костер в своей книге «Разработка игр и теория развлечений»: «Люди не любят хаос. Нам нравится порядок — не строгая система, но некая стабильная структура, в рамках которой возможны незначительные изменения» [1, с. 24]. У игр с жизнью из общего можно найти выделить то, что участники принимают правила, установленные добровольно, и в играх, в отличие от жизни, человек может поменять, установить свои или принять наиболее близкие для себя. Однако игрок в любом случае принимает их и следует им. Этот вопрос довольно подробно и наглядно рассмотрел Треси Фуллертон, автор книги «Мастерская игрового дизайна. Игровой подход к созданию инновационных игр» [2], когда рассматривал схожие черты между игровыми проектами разных жанров с целью выявления общих черт, характерных для игр в целом. Любые правила определяют и конкретные паттерны поведения, пусть и обусловленные какими-то в дальнейшем результатами в виде игровых ресурсов, опыта, эмоций. И, как было уже сказано ранее, наиболее наглядно такая механика отображена в гринде предметов в mmorpg или в иных играх, где особую роль играют ресурсы и крафт.

Злоупотребление отдельных методов удержания игрока

Основная проблема у некоторых разработчика состоит в том, что в погоне за прибылью или популярностью, или в силу неопытности, или иных причин, он может увлечься использованием механик удержания игрока, что приведет лишь к обратному результату. Например, активное использование внутриигровых уведомлений о том, что в магазине проходит акция на игровые предметы или в игре реклама возникает

слишком часто, то в условно free2play [14] играх это вызывает лишь раздражение у игроков и желание закрыть приложение и не открывать его в ближайшее время. Люди приобретают и скачивают игры для развлечения, а не для полного осознания того, что их используют для получения прибыли. Пользователи этого явно не оценят в положительном ключе. И если в бесплатных приложениях наличие рекламы или магазина может восприниматься снисходительно по понятным причинам, разработчики тоже люди, и для них создание игровых приложений работа, за которую они вправе получать деньги, то в платных играх игрок справедливо более требователен к разработчикам и их приложениям. Следовательно, у игрока больше причин как желать более высокого качества и сбалансированности игры в плане профессионализма, так и меньше видеть рекламы, нарочитого навязывания и манипулирования со стороны разработчиков.

Выводы

Выявленные методы и их типы воздействия на игрока

1) Через осознанные действия игрока: гринд, крафт, магазин.

2) Через интерес игрока: сюжет, мир игры, творческая деятельность.

3) Через эмоции игрока: внутриигровые события, праздники, акции.

4) Через подсознание и инстинкты: поощрения цикличных действий игрока, завязанных на времени (в том числе и вход в игру), простота взаимодействия с игрой (UI, управление), испытание игрока (намеренное вызывание у него отрицательных эмоций с целью вызова желания преодоления трудностей), поощрение и диалог на уровней естественных потребностей игрока (обращение к таким темам, как голод, сон, секс и т.д.) или простейших эмоций (удовольствие, страх, гнев, страсть и т.д.).

Исходя из всего вышесказанного, мы можем понять, что погружение и удержание игрока в виртуальном мире базируется, прежде всего, на умении разработчика слушать игрока, чувствовать его потребности, интересы и удовлетворение их.

Погружение в мир игры может дать игроку не только новые эмоции, но и требует от него затрат энергии, времени и иногда вложения средств. Любая затрата со стороны игрока требует того, чтобы была взаимная отдача, и если игра дается ее, то игрок чувствует, что его жертвы были осуществлены не зря. Игроку нужна причина, почему он

должен играть именно в эту игру. Этой причиной может стать комфорт, уникальность контента, который находит отражение в игроке в той или иной степени, возможность стать тем, кем игрок не может стать в реальной жизни, пережить роль иного персонажа и получить уникальные эмоции, которые он ранее не испытывал.

Такие методы можно назвать естественными, потому что разработчики вызывают понятный и натуральный собственный интерес у игрока к миру игры.

Когда же мы говорим о принуждении в стиле акций в игровом магазине, намеренном внедрении таймера, откровенно рекламные подходы, например, создание ажиотажа вокруг того или иного игрового контента, то мы можем назвать такие методы можно назвать искусственными.

Комбинации и тех и других элементов приводят к тому, что у игрока возникает интерес к игре, как собственный (сюжет, графика, музыка, общая атмосфера, впечатления, социальная составляющая), так и производственного происхождения (магазины с контентом, обновления имеющихся механик, награды за ежедневный вход, победы (поощрение ожидания выгоды), намеренное упрощение отдельных механик в угоду расширения аудитории и т.д.). Разумеется, разработчикам важно, чтобы их игру больше покупали и в нее играли. Однако мы видим, к чему может привести злоупотребление искусственными методами удержания игрока или даже его обман. Он приводит к смешанным и отрицательным рейтингам игры, массивной критике со стороны думающих игроков, временной вспышке популярности в системе запросов и в дальнейшем — неизбежное угасание интереса, если разработчик не помял своего отношения к своему проекту.

Примечания:

1. Э́мбиент (англ. ambient — «окружающий») — стиль электронной музыки, основанный на модуляциях звукового тембра; основная особенность эмбиента заключается в том, что он может дополнять художественное произведение, являясь его фоном, создающим определенное настроение, атмосферу.

2. Match 3 — жанр компьютерных игр, в котором игровой мир базируется на таблице или сетке элементов. Основная задача игрока состоит в манипуляции игровыми объектами этой сетки так, чтобы совпали данные игрой шаблонные комбинации, после выполнения комбинации собранный игроком ряд

объектов исчезает, а оставшиеся объекты на сетке или их часть смещаются, закрывая образовавшиеся пустоты.

3. Внутриигровой валюта — игровой ресурс, выполняющий роль денежных единиц в рамках игрового проекта. Например, она может зарабатываться за выполнение игровых заданий и использоваться для покупки внутриигровых предметов. Обычно не предполагает взаимодействия с реальными денежными единицами.

4. Hidden object — жанр игр, который базируется на поиске определенных предметов на локации.

5. MMO (англ. Massively Multiplayer Online Game) — Массовая многопользовательская онлайн-игра.

6. Сингл (англ single — «одинокий, один») — однопользовательская игра, рассчитанная на одиночное прохождение.

7. Крафт (анг. craft) — процесс создания одних игровых предметов через совмещение, комбинирование или изменение с другими игровыми объектами с использованием специальных средств игры. Цель крафта — получение игровых преимуществ, предметов, которые невозможно или проблематично получить иным путем в игре.

8. Rpg (РПГ от англ. *role-playing game*) — Ролевая игра, жанр, в котором игроку предлагается вжиться в роль, получить определенный опыт, то есть пережить отдельные ситуации, фрагменты, эпизоды жизни, приключений одного из персонажей игры или главного героя. Изначально данный жанр берет свое начало из настольных игр. Особенно популярным сеттингом для рпг можно считать средневековое фентези, но игра ни в коем случае не ограничивается им.

9. Лутбокс (лут — предметы, получаемые в игре, посредством выполнения заданий или выполнения определенных действий в игре, и бокс — от англ. — коробка, он же «кейс» или «контейнер») — чаще всего это предмет, содержащий в себе случайную единицу или несколько единиц внутри игровых предметов. Своего рода лотерея, где игрок может получить как чисто декоративный предмет, так и полезный и даже редкий предмет игры.

10. Скин (анг. skin — «кожа») — визуальная оболочка, текстура, модель или фрагменты для персонажа, несущие чисто декоративный характер.

12. Прокачка персонажа — его развитие, получаемое путем совершение цикличных действий, определенных внутри игры и ведущих к получению специальных очков.

12. PvE (player versus invironment) — режим игры, в котором игрок или игроки сражаются против окружения и / или простив неиграбельных (то есть не управляемых игроком) персонажей, являющиеся частью игры (нпс — npc).

13. Баг (англ. bug — «жук») — программная ошибка, ведущая к непредсказуемым результатам. Столь странное название берет свое начало из истории компьютера. Первый раз было применено 9 сентября 1947 года Грейс Хоппер (Гарвардский университет), когда насекомое попало в вычислительную машину Harvard Mark I, вызвав, таким образом, ряд ошибок.

14. Free2play — игры, распространяющиеся по бесплатной модели. Монетизация таких игр идет через рекламу, встроенные микротранзакции или сторонние методы монетизации контента, так или иначе связанного с игрой.

Список литературы:

1. *Костер Р.* Разработка игр и теория развлечений. — США: Параглиф (Paraglyph), 2005. — 256 с.: ил.

2. *Фуллертон Т.* Мастерская игрового дизайн. Игровой подход к созданию инновационных игр (Game design Workshop. A Playcentric Approach to crearing Innovative Games). — Morgan Kaufmann Publishers., 2008. — 491 с.: ил.

3. Антропологические концепции современной науки. Учебное пособие по курсам «Концепции современного естествознания» и «Антропология» для студентов специальностей «Социология» и «Социальная работа»: в 2 частях. Часть 2: антропосоциогенез / Э.Д.Владимирова. — Самара: Универс-групп, 2008. — 72 с.

Ссылки на электронные ресурсы:

1. Психотипы игроков. — URL: https://habr.com/ru/company/mailru/blog/263839/ (дата публикации: 30 июля 2015 в 14:03) (дата обращения: 15.12.2019).

2. URL: https://kanobu.ru/news/bethesda-v-fallout-76-dlya-animatsii-odnogo-iz-suschestv-ispolzovala-skriptyi-drakonov-iz-skyrim-409145/ (дата публикации: 28 ноября 2018, 18:25, автор: Дмитрий Кинский) (дата обращения: 20.12.2019).

3. URL: https://www.youtube.com/watch?v=7smUD83nb_8 (дата публикации: 19 дек. 2019 г. Канал: БУЛДЖАТЬ) (дата обращения: 18.12.2019).

4. Инстинкты. — URL: https://studopedia.org/5-49363.html (дата публикации: 28 Ноября 2014) (дата обращения: 16.12.2019).

И.А. ЧЕРНИЙЧУК

Доцент кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова, кандидат искусствоведения
e-mail: premura@mail.ru

I.A. CHERNIYCHUK

Assistant professor of the Stroganov Academy (MGHPA), Candidate of art history
e-mail: premura@mail.ru

СПЕЦИФИКА ПРОФЕССИИ МОУШН-ДИЗАЙНЕРА

SPECIFICITY OF THE MOTION DESIGNER PROFESSION

В статье изучаются особенности профессии моушн-дизайнера. Выявляются личные и профессиональные требования, которые необходимы для работы в данной среде. Рассматриваются возможности обучения и совершенствования профессиональных навыков. Определяются трудности и достоинства профессии. Исследуются составляющие профессии моушн-дизайнера, ее цели, задачи, способы достижения.

The article examines the features of the profession of a motion designer. It identifies personal and professional requirements that are necessary to work in this environment. Opportunities for training and improving professional skills are considered. The difficulties and advantages of the profession are determined. The components of the profession of a motion designer, its goals, objectives, methods of achievement are investigated.

Ключевые слова: анимация, профессия, дизайнер, востребованность, специалист, развитие, качества.
Keywords: animation, profession, designer, demand, specialist, development, characteristics.

Понятие «моушн-дизайн» берет свое начало от английского словосочетания motion design. Это область дизайна, у которой нет рус-

скоязычного названия. Возможно, оно так и не будет сформировано. Данное предположение можно объяснить тем, что некоторая традиция его использования уже сложилась. Появилось сообщество дизайнеров, определяющих область своей деятельности именно данным термином. Профессия «моушн-дизайнер» новая и чрезвычайно востребованная, а главное — перспективная. Ее появление неразрывно связанно с классической анимацией, применяющейся в киноиндустрии. Однако если анимация имеет достаточно длительную историю, то моушн-дизайн можно считать относительно молодым направлением. Только с середины XX века начинают появляться первые предвестники современного моушн-дизайна.

Моушн-дизайн как направление дизайна возник в качестве ответа на запросы современного общества. В условии перенасыщения информацией стали необходимы новые методы эффективного донесения информации до зрителя. В отличие от традиционной анимации, в моушн-дизайне содержится информативное послание, подтекст, ради которого и создается данный вид графики. «Анимация как произведение искусства самодостаточна и неутилитарна, а моушен-дизайн всегда является частью системы коммуникаций или продвижения чего-либо и имеет утилитарное назначение». [2, с. 94] Сейчас моушн-дизайн активно применяется в самых различных сферах: телевидение, киноиндустрия, видеоклипы, реклама и маркетинг, интернет пространство, образование, бизнес и презентации, мобильные приложения, игры, индустрия развлечений, 3D-mapping, интерактивный дизайн. В связи с таким широким охватом, потребность в специалистах в моушн-дизайне растет постоянно.

В среде интернет пространства часто возникает вопрос: «Как стать моушн-дизайнером, что для этого нужно?». На данный момент наблюдается недостаточное количество образовательных учреждений и центров, способных предоставить быстрое и качественное обучение в данной сфере.

В связи с доступностью части учебной информации в интернет среде, область моушн-дизайна привлекает большое количество людей, которые необъективно оценивают профессию и сводят ее к умению владеть программным продуктом, отвергая необходимость художественного образования. Академическое образование в данном контексте зачастую расценивается как навязывающий стереотипы пережиток

прошлого, а не реальный инструмент, с помощью которого можно и нужно начинать освоение профессии моушн-дизайнера.

Получение художественного образования хотя и занимает длительное время, однако представляет собой универсальную базу для дальнейшего творческого становления дизайнера. В его основу входят изучение основ рисунка, понимание законов композиции, колористики, знание истории искусства и истории дизайна. Владение художественными приемами помогает грамотно организовывать визуальный ряд, превращает анимацию в авторский контент, повышает ее ценность.

Помимо классического художественного образования, будущему моушн-дизайнеру необходимо знание компьютерных программ и технологий создания видеороликов. Программы и тренды в моушн-дизайне быстро устаревают, становясь невостребованными, поэтому в настоящее время в России обучение моушн-дизайну реализуется, в основном, на основе программ магистратуры, где срок обучения, по сравнению с бакалавриатом, менее длительный. В магистратуру студенты поступают с уже сформированными художественными навыками. Один из недостатков такого обучения — отсутствие реального опыта работы, что не дает возможностей быстрого трудоустройства и понимания специфики работы в реальных условиях. В зарубежных студиях чаще реализуется обучение с вовлечением в реальные проекты, со стажировкой на производстве и составлением полноценного портфолио с уже реализованными работами.

Еще один недостаток существующей системы образования состоит в том, что профессия моушн-дизайна продолжает быстро развиваться, это требует постоянного изменения учебной литературы и программного обеспечения. В условиях классического академического образования эти запросы вызывают затруднения и не позволяют сформировать постоянную методическую базу, установить единый стандарт контроля знаний, в результате чего во всех учебных заведениях применяются различные методики, качество которых трудно оценить.

Альтернативным способом получения профессии моушн-дизайнера является окончание специализированных курсов. Однако ни одни из существующих курсов не дают всесторонней подготовки. Обычная их длительность один или два года. Учиться более длительное время для данной профессии проблематично, что связано с быстро изменяющимися рынком труда и технологиями. Основной акцент делается на

освоение актуальных программ и технологий. Данный способ обучения позволяет нарабатывать опыт на реальных проектах и реализуется вполне успешно. Его особенность состоит в том, что приходя на такие курсы, нужно уже иметь образование в художественной сфере, владеть рисунком, композицией, пониманием основ цветовых схем. Отсутствие художественной подготовки вызывает в будущем уже у практикующих дизайнеров неуверенность в своих знаниях и возможностях.

Еще один из способов овладения профессией моушн-дизайнера заключается в возможности самообразования, посещения различных краткосрочных курсов и получении личного опыта работы на реальных проектах. Данный способ также подразумевает наличие художественного образования. Проблема самообразования заключается в том, что доступная в интернете информация существует в виде разрозненных видео-уроков и статей, не позволяющих системно выстроить процесс обучения и получить исчерпывающие знания в изучаемой области. При данном способе освоения новой профессии крайне важны мотивация и самодисциплина. Большим плюсом является знание иностранных языков, что позволяет охватить большее количество полезной информации в виде разнообразных статей, видеоматериалов и уроков.

В настоящее время существует высокая востребованность специалистов в области моушн-дизайна. Нужны специалисты как широкого профиля, так и хорошо владеющие какой то одной из сторон применения моушн-дизайна: иллюстрация, 3D анимация, персонажная анимация, компоуз и другие, поэтому после изучения общей базы обычно наступает момент, когда становится необходимо определиться с дальнейшей областью уже для более глубокого изучения. Из-за того, что рынок применения данной профессии продолжает расширяться, возникает потребность во все более узкой специализации моушн-дизайнеров, что связанно с возникновением новых областей применения и требующихся навыков. Появляются новые направления, обучение которым в принципе еще не сформировалось.

Чем же занимается моушн-дизайнер? Если определять в общем, то соединением видео, аудио и текста в форме видеоролика. Для чего это делается? Основное предназначение такой комбинации состоит в том, чтобы донести до зрителя некое послание, информацию в удобной и интересной форме. Задача работы моушн-дизайнеров состоит в том, чтобы привлечь внимание зрителя. «Важнейшей компе-

тенцией моушен-дизайнера является управление вниманием зрителя, для чего необходимо изучать особенности восприятия информации с экрана компьютера, телевизора, а также знать современные тенденции, вкусы потребителя, его психоэмоциональные ценностные установки» [1, с. 125]. За счет чего моушн-дизайнер добивается поставленной цели? Для привлечений внимания зрителя необходимо вызвать эмоциональное сопереживание, интерес, «найти принципиально новое визуально-графическое решение, поразить идеей — наверное, самое важное в motion-дизайне и анимации на сегодняшний день» [3, с. 141]. Правильный подход помогает удержать внимание зрителя, донести и раскрыть информацию, повысить запоминаемость контента.

В качестве профессии область моушн-дизайна подходит не всем желающим, так как большое значение имеют изначальные творческие способности. Также специфика профессии моушн-дизайнера заключается в том, что дизайнер должен обладать широким спектром навыков, быть знаком со многими программами и технологиями, при этом эти знания могут носить не исчерпывающий характер. Для успешной работы дизайнеру важно иметь широкий кругозор и продолжать его расширять, чтобы при возможности переключаться с одних программ на другие, применять различные приемы, в зависимости от поставленных задач. Таким образом, моушн-дизайнер представляет собой широкопрофильного специалиста. Для работы дизайнер применяет междисциплинарный подход, который позволяет контролировать различные сферы проекта, понимать, что требуется для выполнения различных задач. Для успешной работы моушн-дизайнером существует целый ряд требований. Эти требования относятся как к личным, так и к профессиональным качествам дизайнера.

Личные качества

1. Креативность и художественные способности, развитое чувство стиля.

2. Стрессоустойчивость и умение работать в сжатые сроки.

3. Способность к самообразованию и хорошая организованность.

4. Умение работать с информацией: систематизировать, анализировать, применять.

5. Мультизадачность. Умение быстро переключаться с одной задачи на другую, умение быстро адаптироваться.

6. Критическое мышление и объективное оценивание результатов работы.

7. Умение отстаивать идеи, правильное восприятие критики.

Профессиональные качества

1. Базовые знания в области рисунка, живописи, композиции, колористики.

2. Владение правилами типографики и инфографики.

3. Владение инструментами создания графики, специализированными программами (анимация, создание 2D и 3D графики), стремление к изучению новых технологий.

4. Понимание и освоение новых стилевых направлений, изучение трендов в различных областях дизайна.

5. Знание основ драматургии и режиссуры, сторителлинга, основ монтажа и анимации.

6. Знание технологической цепочки производства графики.

7. Знание и владение специфической терминологией.

8. Умение взаимодействовать с заказчиком и доносить идею.

9. Умение работать в команде.

10. Базовые знания по психологии, культурологии, искусствоведению.

Моушн-дизайн сильно подвержен изменениям под действием модных тенденций, что стимулирует бесконечные поиски новых решений. Каждый год появляются новые программы, ставящие дизайнеру новые задачи и открывающие новые возможности. Все самые свежие идеи, рождающиеся в любых областях дизайна, будь то графический или web-дизайн, моментально адаптируются для использования в моушн-дизайне. Можно проследить по годам, какие идеи и тенденции влияли на стилистику. Тенденции последних лет включали в себя акварельные рисунки и их послойную анимацию, минималистичный 3D дизайн на основе граней, стилистику комиксов Marvel, использование Flat графики и мультипликации, анимированные digital иллюстрации. В 2019 году все это уже утратило актуальность, и на смену им пришли тренды на фотореалистичные рендеры и VFX в рекламе, новые способы смешения 2D и 3D элементов, ретро графику, цифровой сюрреализм и синемаграфию.

Как и у любой профессии, у моушн-дизайна есть свои достоинства и недостатки. К достоинствам профессии можно отнести следующие аспекты: интересная творческая профессия, новая, перспективная, активно развивается, можно получить высокий доход, востребованность и небольшая конкуренции на рынке труда. Профессия позволяет работать удаленно на фрилансе и не устраиваться на постоянную работу в компании. Из недостатков профессии: нет достаточного количества вузов и контроля получаемых знаний, длительная работа за компьютером, зачастую ненормированный рабочий день, зависимость от вкусов и требований заказчиков, постоянная критика работ и способностей дизайнера, необходимость непрерывно генерировать свежие идеи, непрерывное изучение нового материала и технологий для того, чтобы оставаться конкурентоспособным.

В перспективе индустрия моушн-дизайна продолжит развиваться, что связанно с качественным усовершенствованием технологий и появлением новых возможностей для расширения профессиональной специализации моушн-дизайна. Информация и программы, которые используются моушн-дизайнерами, устаревают, на их смену продолжают приходить обновленные версии или совершенно новые продукты. Это делает невозможным для дизайнера длительное время находиться в мейнстриме. Чтобы оставаться востребованными, моушн-дизайнерам нужно постоянно следить за происходящими изменениями в индустрии и развиваться как специалистам, что требует большой степени гибкости и способностей подстраиваться под меняющиеся стилевые направления и запросы общества.

Список литературы:

1. *Елингер И.Г.* Специфика обучения специальности моушен-дизайнер // Материалы II международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования» / ответственный редактор О.А.Воробьёва. — Минск: БГУ, 2018. — С. 152–156.

2. *Кочнева А.В.* Анимационный дизайн: социокультурная специфика // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2018. — № 1 (36). — С. 92–95.

3. *Мозговая А.В.* Профессия motion-дизайнер // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: сборник научных статей по материалам I Международной научно-практической конференции, Минск, 26–28 апреля 2017 г. — Минск: БГУ, 2017. — С. 139–143.

А.В. ЯКИМЕНКО
Доцент кафедры «Дизайн средств транспорта» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: iakimenko@yandex.ru

A.V. YAKIMENKO
Assistant Professor, Transportation Design Department, Stroganov Academy
e-mail: iakimenko@yandex.ru

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ДИЗАЙНЕ ЭКСПЕДИЦИОННЫХ КРУИЗНЫХ СУДОВ. ПОПЫТКА ПРОГНОЗА

THE CONTEMPORARY CRUISE EXPLORER SHIPS DESIGN TRENDS. A FORECAST ATTEMPT

Статья анализирует возможные направления эволюции формообразования экспедиционных круизных судов в связи с взрывным ростом их строительства. Применение простых статистических методов к данным об этих судах позволило спрогнозировать вероятный вид этих судов через несколько лет.

The paper treats the contemporary trends in the explorer cruise ships evolution in connection with the abrupt growth in the new builds number. The application of some basic calculations makes resulted in a rather reliable short-term forecast.

Ключевые слова: дизайн, корабельная архитектура, круиз, морской дизайн.
Keywords: design, naval architecture, cruise, marine design

Морской круизный отдых является одной из активно растущих отраслей туристической индустрии. Постоянный рост спроса на этот вид отдыха на протяжении последних 40 лет и связанная с этим ростом эволюция архитектуры круизного судна сформировала круизный лайнер, построенный по той же логике, что и пляжный отель [1, с. 156]. Эта архитектура определена, в первую очередь, требованиями оптимизации потоков

пассажиров, цепочек снабжения, сервисных линий. Массовым сегментом круизной отрасли на настоящее время являются крупные лайнеры пассажировместимостью до 6000 человек. Такой масштаб делает экономически целесообразным высокое разнообразие развлекательных услуг на борту лайнера. Но сфокусированность на внутрикорабельных сервисах отвлекает туриста от взаимодействия с морем, не дает ощущения контакта с природой, создает искусственную среду для отдыха, тем более, что высота, с которой пассажир такого судна смотрит на море, составляет десятки метров.

Хорошо описан феномен искусственной, имитирующей аутентичность культурной программы на борту такого рода лайнеров [2], [3]. Крупные размеры таких лайнеров ограничивают варианты портов захода специально для них приспособленными, также способствуя искусственному характеру рекреационной среды. Кроме этого, такой лайнер ориентирован на плавание в тропических и субтропических водах, не рассчитан на сложные погодные условия и большое волнение, что подтверждает локализация большинства современных круизов в бассейнах Карибского и Средиземного морей [4].

В то же время, круизный отдых как отрасль в момент своего возникновения в конце XIX в. был построен на прямом общении с природными красотами — как северными (круизы в шхеры Норвегии), так и южными (рейсы по Средиземноморью). В первом случае центральной частью круиза была высадка на дикий берег, во втором — виды красивых побережий и культурные достопримечательности в портах захода, но оба случая характеризуются малым масштабом группы путешественников и активным взаимодействием с внешним миром. Небольшое количество судов, спроектированных в такой парадигме, эксплуатировалось на всем протяжении XX века. Растущее с начала 1990-х гг. общественное внимание к вопросам экологии вызвало рост спроса на близкий контакт с морем и берегом, путешествия в не освоенные и не измененные человеческой деятельностью места [5]. Учитывая характерные особенности географии России, экспедиционные лайнеры, приспособленные для условий Севера и Дальнего Востока, являются крайне актуальными для развития премиального сегмента отечественного водного туризма.

Указанный выше рост спроса удовлетворяли как перестройка и переоснащение, так и строительство специально спроектированных для экспедиционных круизов судов. В целом, формообразование определялось функцией, пользовательским сценарием. В силу отличий в сценарии (прежде

всего, следовало учитывать климат районов плавания и ориентированность на высадку на берег) архитектура этих лайнеров несколько отличалась от массовой, формируя внешний образ крепкого, компактного гибрида рабочих судов для экстремальных условий и традиционного круизного лайнера.

Начиная с 2019 года, наблюдается взрывной рост строительства новых судов для экспедиционного рынка (см. табл. 2). Если до 2019 года строилось не более 4, а в среднем — менее двух судов в год, то, начиная с 2019, запланировано не менее 10 спусков на воду в год. Очевидно также, что возросло разнообразие архитектурных решений в этом сегменте.

В силу того, что круизный лайнер является крупным и долгосрочным капиталовложением, актуален прогноз, позволяющий определить основные архитектурные решения. Современный туризм является экономикой впечатлений, и эмоциональная составляющая крайне важна [6]. Моральное устаревание судна с несовременной внешностью может стать причиной его неудачи на рынке. При этом, если в массовом сегменте в целом архитектурные решения, как будет показано ниже, единообразны, то резкий всплеск разнообразия в экспедиционном сегменте не дает в настоящий момент возможность сформулировать какой-то один основной тип формообразования.

Если предположить, что проектирование лайнеров разными командами ведется независимо друг от друга (и, следовательно, комбинации их характеристик независимы), уместным будет применение про-

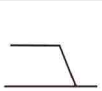
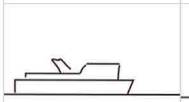
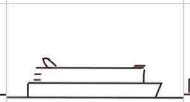
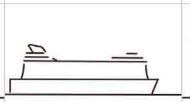
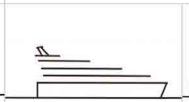
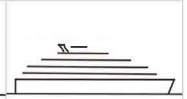
Клиперный форштевень	Ледокольный форштевень	Прямой форштевень	Обратный форштевень	Xbow
				
Надстройка выше к носу	Прямоугольная надстройка	“Два горба”	Альтенативные варианты (примеры)	
				

Таблица 1. Анализируемые параметры

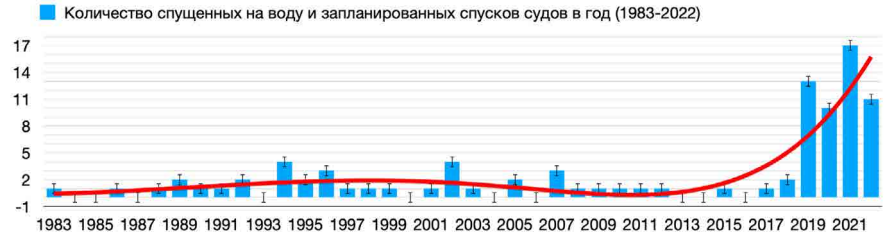


Таблица 2. Динамика спусков на воду экспедиционных лайнеров*

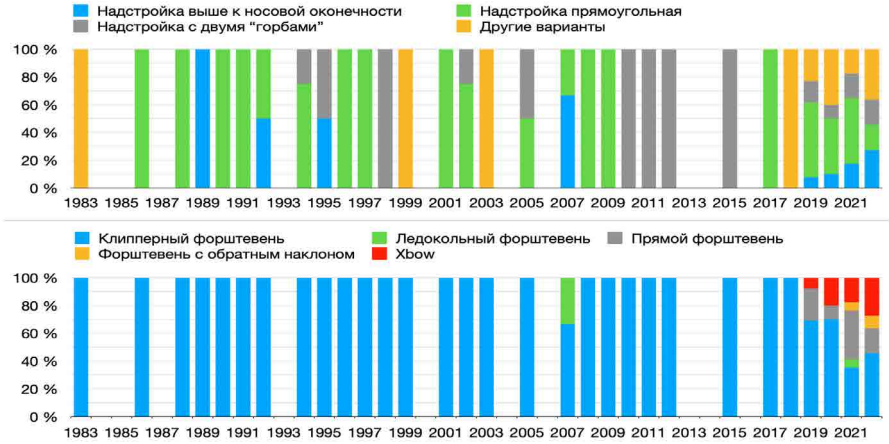


Таблица 3. Соотношение типов форштевня и надстройки экспедиционных круизных лайнеров в зависимости от года постройки, %*

стейших методов численного анализа данных об основных архитектурных решениях и экстраполяция этой динамики в ближайшее будущее. В качестве демонстрации предлагаемого метода можно сосредоточиться на некоторых характеристиках наиболее характерного вида любого судна — вида сбоку, профиля. Были выбраны два качественных (см. табл. 1) и два количественных параметра, по которым отличаются профили экспедиционных круизных судов:

• форма носовой оконечности судна — клиперный, круглый (ледокольный), прямой форштевень, форштевень с обратным наклоном, либо x-bow;

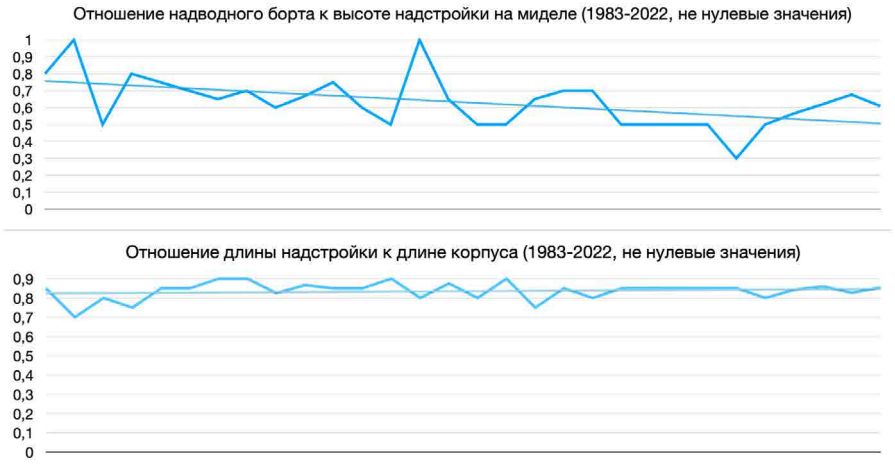


Таблица 4. Соотношение размеров надстройки и корпуса экспедиционных лайнеров*

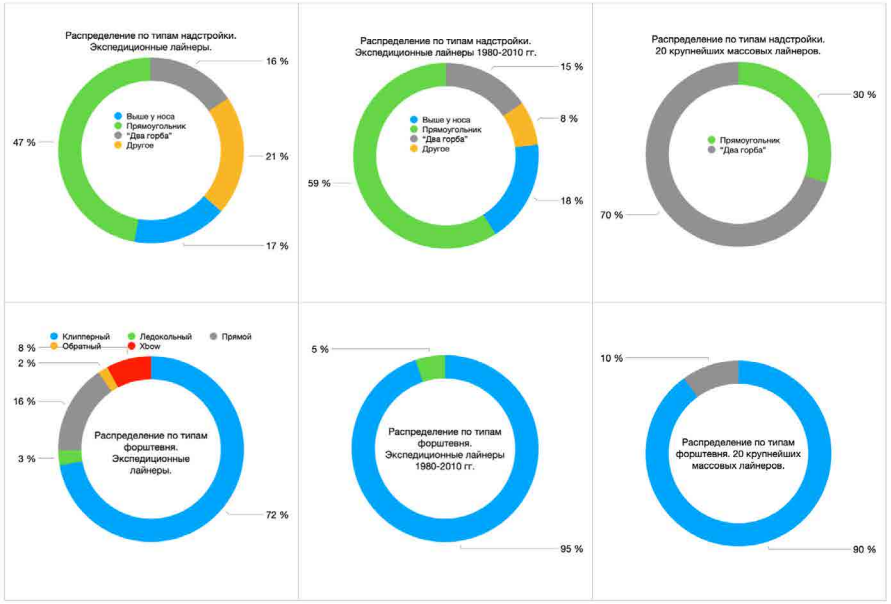


Таблица 5. Сравнение распределения типов форштевня и надстройки у экспедиционных и массовых круизных лайнеров*

• структура надстройки — с выраженным подъемом в носовой части, выражено горизонтальная (типа «коробки»), имеющая два выраженных возвышения («горба») в верхней части, либо имеющая отличные от этих основных трёх типов пластические решения;

• соотношение высоты борта и надстройки на миделе;

• соотношение длины корпуса и надстройки.

Для анализа были собраны данные о флотах 21 компании, действующей на этом рынке. Рассматривались как узко специализирующиеся на экспедиционных круизах, так и компании другого профиля, имеющие в своем флоте экспедиционные круизные суда, либо разместившие заказы на постройку таких судов. Рассматривались только суда, находящиеся в эксплуатации на начало 2020 года и строящиеся, либо запланированные к постройке. Источником информации о составе флотов и характеристиках судов являются официальные публикации пароходных компаний, верфей, имеющих с такими компаниями контракты, а также сервисов, предоставляющих услуги по информационной поддержке морского сектора и геопозиционированию судов.

Совокупный экспедиционный флот этих компаний на начало 2020 года составлял 77 лайнеров, достоверно известные заказы на 2020–2023 гг. составляют еще 28 судов, и еще о 10 объявленных контрактах нет информации о дате спуска на воду. Таким образом, массив данных для анализа относится к 115 экспедиционным круизным лайнерам, эксплуатируемым или строящимся. Характерным признаком взрывного роста рынка можно считать то, что из 21 рассмотренной компании 8 на настоящий момент не имеют экспедиционных судов, но на их долю приходится 27 из 38 строящихся и запланированных к постройке.

Для всех известных строящихся и эксплуатируемых экспедиционных лайнеров эти характеристики были найдены и систематизированы с помощью электронных таблиц. В качестве контрольного массива данных использованы те же четыре характеристики для 20 крупнейших по пассажировместимости массовых круизных лайнеров. Для аппроксимации данных по спускам на воду за долгий срок (1983–2023) применена полиномиальная регрессия, для данных за период бурного роста, начиная с 2019 г., в силу их малого количества, — линейное приближение. Усреднение данных об отношении размеров надстройки и корпуса проводилось с отбрасыванием нулевых результатов для лет, когда не было спусков на воду.

Результаты для большей наглядности сведены в таблицы 2–7.

	Надводный борт/высота надстройки	Надводный борт/высота надстройки, среднеквадратичное отклонение, %	Длина надстройки/длина корпуса	Длина надстройки/длина корпуса, среднеквадратичное отклонение, %
Экспедиционный лайнер	0,65	31,8	0,83	11,5
Массовый лайнер	0,47	12,8	0,94	2,1

Таблица 6. Среднее по массиву отношение размеров надстройки и корпуса судна*

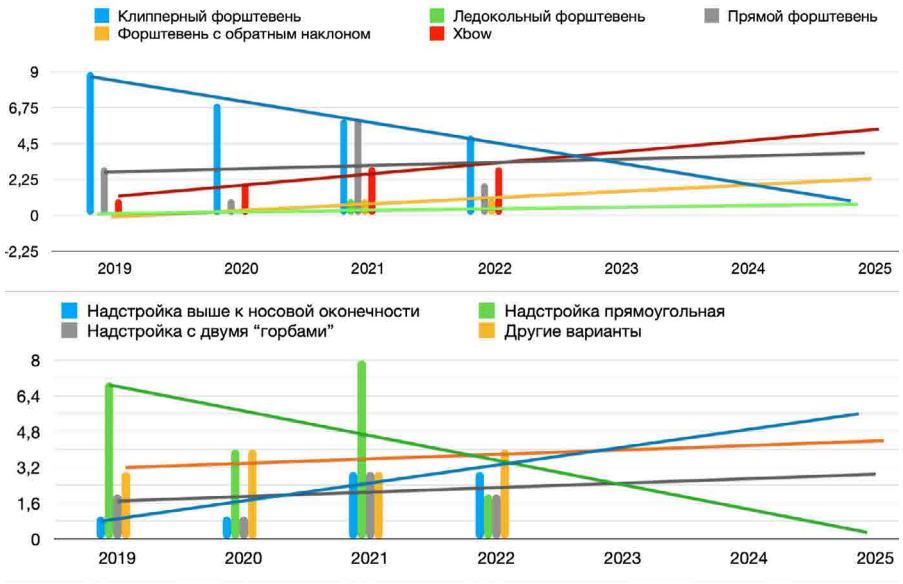


Таблица 7. Количество спускаемых на воду судов по типам форштевня и надстройки 2019–2022 гг.* с экстраполяцией до 2025 г.

*Численные и качественные данные в таблицах 2–7 являются результатом обработки исходной информации с официальных сайтов пароходных компаний, верфей, навигационных сервисов

Основываясь на численном анализе можно сделать следующие выводы.

1. График ввода экспедиционных круизных лайнеров в строй (табл. 2) четко делится на две части: с 1956 по 2018 год идет очень медленный рост количества новых судов, темпы нового строительства не превышают четырех судов в год. С 2019 года вводится или запланировано к вводу не менее 10 лайнеров в год.

2. Взрывной рост количества вводимых в строй судов коррелирует с резким увеличением разнообразия форм надстройки и форштевня круизных лайнеров экспедиционного класса (табл. 2 и 3). Надо отметить, что форма форштевня, за исключением круглого ледокольного носа в условиях, кроме штормовых, слабо коррелирует с потребительскими свойствами круизного судна, поэтому следует считать массовое появление носовых окончаний, отличных от клиперного именно модой, стремлением получить сходство с рабочими судами для высоких широт, добавить мужественности.

3. Изменение во времени выбранных для анализа количественных параметров невелико, но устойчиво (табл. 4), в целом у более новых лайнеров надстройка больше как по отношению к надводному борту, так и относительно длины корпуса.

4. Разнообразие вариантов архитектурных решений круизных лайнеров гораздо выше, по сравнению с лайнерами массового сегмента, это верно в отношении всех выбранных параметров (табл. 4 и 5). В случае численных параметров, стандартное отклонение на массиве экспедиционных лайнеров больше в разы.

5. Из таблицы 4 видно, что если исключить из рассмотрения экспедиционные лайнеры постройки 2019 г. и позже, то распределение форм носовой оконечности у экспедиционных и массовых лайнеров гораздо ближе друг к другу. Распределение форм надстройки отличается, но при отбрасывании результатов от 2019 г. и далее очевидно одно доминирующее решение, как и у массовых лайнеров. Таким образом, до последнего времени существовал устойчивый тип архитектуры экспедиционного лайнера, но в настоящий момент его уже нельзя считать доминирующим стандартом.

6. Экстраполяция наблюдаемой динамики в интервале 2019–2022 гг. спуска на воду позволяет (с осторожностью из-за короткого периода наблюдений) спрогнозировать возможное формообразование в чуть более далекой перспективе до 2025 г. (табл. 7).

На рис. 1а. представлен типовой вариант экспедиционного лайнера ранней постройки (табл. 5 и 6). Он имеет клиперный форштевень, надстройку типа «прямоугольник», высота надводного борта составляет 0,65 от высоты надстройки, длина надстройки — 0,83 от длины корпуса.

Согласно данным табл. 7, наиболее вероятными типами форштевня на 2025 г. будут являться XBow и прямой форштевень, типами надстройки — с подъемом к носу и «другое», то есть не прямоугольная, не поднимающаяся к носу и не имеющая два выраженных «горба».

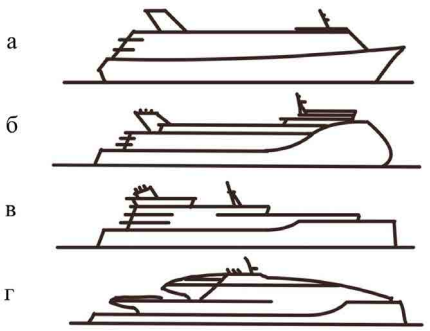


Рис. 1. Профили экспедиционных круизных лайнеров
1а. Типичный экспедиционный круизный лайнер ранней постройки
1б. Прогнозируемый вариант № 1
1в. Прогнозируемый вариант № 2
1г. Концепт полярного экспедиционного лайнера согласно [6]

На рис. 1б — прогнозируемый вариант № 1. Он имеет форштевень типа XBow, надстройку, повышающуюся к носу судна, высота надводного борта составляет 0,5 от высоты надстройки, длина надстройки — 0,85 от длины корпуса.

На рис. 1в — прогнозируемый вариант № 2. Он имеет прямой форштевень, надстройку, повышающуюся к корме судна, высота надводного борта составляет 0,5 от высоты надстройки, длина надстройки — 0,85 от длины корпуса.

Можно отметить, что прогнозируемый вариант № 2 близок к предложенному группой из университетов Ковентри и Эйндховена проекту полярного судна для экспедиционных круизов [7], разработанному по методике «Дизайн как двигатель инновации» [8] (рис. 1г). Тип форштевня и надстройки и отношение длины надстройки к длине корпуса совпадают, существенно отличается только отношение надводного борта к высоте надстройки, 0,25 против 0,65, что объяснимо гораздо большими размерами проекта [7] при неизменной высоте надводного борта.

Таким образом, предложенная методика прогноза формообразования показывает хорошую корреляцию численных параметров с сущностными отличиями объектов (массовый лайнер и экспедиционный лайнер, современный и более ранней постройки). Кроме этого, один

из вариантов прогноза совпадает с дизайн-концепцией, полученной из других соображений. Это позволяет рассчитывать на разумную точность предложенного метода для прогноза среднесрочных тенденций в формообразовании объектов дизайна. Уточнение влияния на корректный характер прогноза выбора дополнительных параметров и характерных временных шагов (особенно для более динамичных областей дизайна, таких, как модная индустрия) требует дополнительного рассмотрения.

Кроме этого, разумно предположить, что учет отмеченных изменений в эстетическом компоненте архитектуры корабля при новом строительстве экспедиционных круизных судов мог бы отложить их моральное устаревание и продлить эффективный срок службы.

Список литературы:

1. *Philip S.Dawson.* Cruise Ships: An Evolution in Design. — Conway Maritime, 2000.

2. *Marie Karner, Anton Escher, Helena Rapp.* «Cinematic Cruising»-mit dem «Traumschiff» auf hoher See: Spielfilme geographisch sehen lernen — Filmische Narrationen aus fachwis-senschaftlichen und didaktischen Perspektiven. — Mainz, 2019: 31–53.

3. *Lallani Shayan S.* «The World on a Ship: Producing Cosmopolitan Dining on Mass-Market Cruises» Food // Culture & Society 22, no. 4 (2019): 485–504.

4. *Soriani Stefano, Bertazzon Stefania, Cesare Francesco DI and Rech Gloria* (2009) «Cruising in the Mediterranean: structural aspects and evolutionary trends». — Maritime Policy & Management, 36:3 (2009): 235–251.

5. *Eke Eijgelaar, Carla Thaper and Paul Peeters.* «Antarctic cruise tourism: the paradoxes of ambassadorship "last chance tourism" and greenhouse gas emissions» // Journal of Sustainable Tourism. — 2010. — Vol. 18. — №. 3. — April, 337–354.

6. *Marjana Johansson, Lovisa Naslund & Welcome to Paradise.* Customer experience design and emotional labour on a cruise ship // International Journal of Work Organisation and Emotion (IJWOE). — 2009. — Vol. 3. — №. 1.

7. *McCartan, Dr Sean & mori, luca & Boote, Dario & Verheijden, Bob & Schouten, Rono & Barrett, Alan & Swinfield, Lawson.* «SUSTAINABLE LUXURY ICE-CLASS ARCTIC EXPLORER VESSEL FOR MILLENNIALS». Proceedings of International Conference on Design & Construction of Super & Mega Yachts. — RINA, London, 2017.

8. *S McCartan, D Harris, B Verheijden, S M Lundh, M Lutzhoft, D Boote, J.J. Hopman, F.E.H.M. Smulders, S Lurås, K Norby.* «EUROPEAN BOAT DESIGN INNOVATION GROUP:THE MARINE DESIGN MANIFESTO» Proceedings of International Conference on Maritime Design. — RINA, London, 2014.

А.Ю. АГАФОНОВА

Кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Монументально-декоративная живопись» МГХПА им. С.Г. Строганова, секретарь секции ДИ ТСХР, член Союза Дизайнеров России, член МСХ

e-mail: avrora-kreuser@yandex.ru

Р.Р. МУСИНА

Доктор искусствоведения, профессор кафедры «История и теория декоративного искусства и дизайна» МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: vr.goda5@gmail.com

A.Y. AGAFONOVA

Master's in History of Art. Professor in the Department of Monumental-Decorative Art of the Stroganov Academy (MGHPA). Secretary of the Section of Decorative Art of the Creative Union of Artists of Russia, Member of the Union of Designers of Russia, Member of the Moscow Union of Artists

e-mail: avrora-kreuser@yandex.ru

R.R. MUSINA

Doctor of art, professor of the department of history and theory of decorative art and design of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: vr.goda5@gmail.com

АКАДЕМИЧЕСКАЯ ШКОЛА СОВРЕМЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЭМАЛИ (РАЗВИВАЯ ТРАДИЦИИ)

ACADEMIC SCHOOL OF MODERN ART ENAMEL (DEVELOPING TRADITIONS)

В статье рассматриваются процессы формирования отечественной школы станковой эмали, получившие свое развитие в художественно-промышленной академии МГХПА им. С.Г.Строганова и на международных выставочных проектах.

The article deals with the formation of the national school of easel enamel, which received its development in the art and industrial academies of of the Stroganov Academy (MGHPA) and international exhibition projects.

Ключевые слова: эмальерное искусство, эмали, профессиональный интерес, выставки, международные и национальные проекты.

Keywords: enamel art, enamels, professional interest, exhibitions, international and national projects.

В основах государственной культурной политики Российской Федерации одной из ее важных целей обозначено «сохранение исторического и культурного наследия и его использование для воспитания и образования», создание условий для реализации каждым человеком его творческого потенциала» [1]. В этой связи «сохранение традиций и создание условий для развития всех видов народного искусства и творчества, поддержка народных художественных промыслов и ремесел» [2] остается приоритетной задачей отечественной культуры, образования и просвещения. Изучение традиций эмальерного искусства открывает широкие возможности современным молодым художникам и студентам раскрыть свой творческий потенциал и профессионально совершенствоваться, а любителям искусства познакомиться с удивительным миром художественной эмали.

Роль творческих вузов в решении этих задач определена в современных образовательных стандартах и примерных программах высшего образования. Изучение традиционного народного искусства и включение его практику современных образовательных технологий Московской художественно-промышленной академии им. С.Г.Строганова остается по-прежнему актуальным. Исследуя наследие, применяя в своих работах изобразительные мотивы лучших образцов традиционной материальной культуры, студенты, слушатели академии не только получают необходимый практический опыт в освоении специальности художник декоративно-прикладного искусства, но и учатся понимать и любить национальное искусство и культуру, обеспечивая условия преемственности, сохранения и приумножения методов проектирования и воплощения художественных произведений.

Доподлинно неизвестно, когда впервые техника эмалирования впервые была использована, то есть когда в расплавленное цветное стекло добавили окислы металла, соединив с металлической основой. В некоторых научных трудах древние египетские украшения ошибочно приписывают к процессу изготовления в технике эмали, поскольку технология художественного обогащения металла стеклом в большей степени относится к инкрустации. Поэтому вопрос остается дискуссионным, так как эмаль — химическое взаимодействие стеклокерамической массы со сталью, алюминием, томпаком, чугуном, медью, серебром или золотом.

В произведениях декоративно-прикладного искусства греческих и римских мастеров первых веков нашей эры широко применялась выемчатая эмаль, с применением стекловидной массы. Византийские ювелиры в X–XV веках достигли высокого уровня технологического совершенства, используя как основу под эмаль перегородки из металла, припаянного к металлическому фону Мастера Киевской Руси владели секретами изготовления эмалевых красок, что подтверждается археологическими артефактами [3].

В процессе генезиса искусства эмали было сформировано большое разнообразие техник и пластических приемов. Среди специалистов принята классификация, которая основывается на способе изготовления изделий с применением эмали. Художественные эмали делятся на выемчатые (по резьбе, по гравировке, по литью, по чеканке, по штамповке); перегородчатые (перегородки из листа, из проволоки, эмаль из скани, оконная эмаль); сплошные (с накладками из металла, рельефные, расписные, живописные и засыпные).

Все вышеперечисленные техники вплоть конца 18 века были подчинены всецело задачам декорирования [4]. Эмалью украшались церковные и светские предметы обихода, ювелирные изделия, оклады икон, оружие, атрибуты царской власти. Традиционно эмалировали цветные (медь) и драгоценные (золото, серебро) металлы. Пластического богатства в разнообразных художественных изделиях добивались сочетанием эмалевых вставок и драгоценных и полудрагоценных камней.

Значимый этап в развитии техники работы эмалями на цветных металлах возник в XIX веке. «В XIX в. в условиях индустриализации получила развитие другая важная область применения эмали, которая впоследствии стала совершенно самостоятельной, — техническая бытовая эмаль на чугуне и стали. Уже в 1761 г. Иоганн Генрих Готлиб фон Юсти

предложил покрывать эмалью предметы домашнего обихода, с тем, чтобы улучшить их эксплуатационные свойства. В 1785 г. на металлургическом заводе Лаххамера впервые были покрыты эмалью чугунная посуда и детали каминов и печей. В 1810 г. начали эмалировать сталь, с 1836 г. в Тале уже изготовляли эмалированную посуду, которая очень быстро получила известность и понравилась потребителю. С изобретением в 1846 г. французом Жапи вытяжного пресса и с развитием способа получения нержавеющей стали по Бессемеру и Сименсу-Мартину в 1856–1863 гг. стало возможным изготовление более дешевым способом.

Опираясь на опыт ювелирного эмалирования, постепенно развивалась специальная рациональная технология подготовки изделия к эмалированию, нанесению и обжигу эмали. В дальнейшем удалось разработать для технических целей эмали, свойства которых удовлетворяли все возрастающим требованиям. Этому способствовали относящиеся к 1859–1900 гг. разработка кобальтсодержащей грунтовой эмали и применение криолита» [5].

В этот период активно разрабатывались новые технологические приемы изготовления и применения непрозрачной эмали в художественном творчестве. Первые предпосылки приобретения художественной эмали черт станкового произведения становятся очевидными в период, когда предметы, украшенные ею, начинают терять свое функциональное предназначение. Например, произведение «Туалет Венеры», работа лиможского мастера конца XIX — начала XX века из собрания Ольги Затеевой, выполнено как небольшое станковое произведение.

Инициаторами освоения новых технологий во второй половине XX века стали художники-монументалисты, графики, живописцы и скульпторы, проводившие эксперименты с новыми материалами и технологиями.

Одними из первых в Западной Европе техникой эмалирования на черном металле стали заниматься венгерские художники и в 70–80-х годах получили господдержку на проведение эмальерных симпозиумов. В результате их практики совмещения приемов работы опаками и ювелирными эмалями на стали и на меди были получены интересные художественные результаты.

Особой выразительности при работе с новаторскими эмальерными технологии добились венгерские эмальеры: Эндре Тури, Карой Барон, Джозеф Штронер, Каталин Холоши, Эдит Морелли, Дензо Беднай, Мария Суранси и многие другие великолепные мастера.

Российские художники, побывавшие на эмальерных симпозиумах в городе Кечкемете в 1980–2019 годах, поддержали творческие эксперименты венгерских коллег. Именно они подняли художественное качество работ на новый художественный уровень.

Участниками этих международных симпозиумов, начиная с 1977 года, были Василий Бубнов, Олег Осин, Вадим Кулаков, Феликс и Ольга Кузнецовы, Николай Вдовкин, Алексей Талащук, Виталий Петров, Александр Карих и др.

В сферу профессиональных интересов отечественных художников всегда входило применение большого многообразия сложных техник и технологических приемов. Они были изначально нацелены на изучение, освоение нового и адаптацию полученного опыта в решении профессиональных задач. Высокий уровень образования в МВХПУ (б. Строгановское), ЛГХПИ (быв. ЛВХПУ им. В.И.Мухиной) позволял отечественным художникам при создании станковых эмальерных произведений свободно применять академические знания рисунка, живописи, композиции. Многие советские художники в своей творческой практике также имели колоссальный опыт создания масштабных монументальных композиций, что позволяло им широко задействовать технологию без перегородчатой опаковой эмали в творческой деятельности и быстро оптимизировать процесс изготовления эмалевых произведений. Изготовление эмали размером 2 х 3 метра в технике классической перегородчатой эмали могло занять годы, а работа непрозрачными эмалевыми красками — менее месяца. Красота и выразительность, драгоценность эмали, ее износостойкость, соизмеримые с искусством мозаики, обладали рядом преимуществ по меньшей себестоимости и скорости исполнения.

В 90-е годы также большое значение приобрели международные эмальерные симпозиумы в Лиможе, Дзинтари и Паланге. Они внесли весомый вклад в дело популяризации и распространения искусства современной эмали. С 1990 по 2013 год в России были открыты эмальерные центры и мастерские в Ростове Великом, Ярославле, Минеральных Водах, Екатеринбурге, Санкт- Петербурге и Москве.

Художественные произведения, украшенные горячей эмалью, подробно изучены и представлены во многих коллекциях ведущих музеев мира. Богатыми собраниями ювелирных украшений и предметов домашнего обихода разного времени, с обширной географией и разнообразной технологией изготовления эмалевого декора располагают: Государственный музей Московского Кремля, Государственный исторический музей, Государственный Эрмитаж, Государственный музей декоративно-прикладного искусства в Москве, Центральный музей древнерусской культуры и искусства имени Андрея Рублева, Лувр, Будапештский Музей прикладного искусства, Епархиальный музей Лиможа, Музей Виктории и Альберта в Лондоне, Бостонский Музей изящных искусств, Русский музей и др.

Большой научный и практический интерес представляет коллекция авторской художественной эмали 1970–90-х годов XX века Всероссийского музея декоративно-прикладного и народного искусства. Именно она заложила основополагающую идею, одну из важных концептуальных составляющих «Третьей московской международной выставки художественной эмали», которая проходила в музее с 6 августа по 13 сентября 2020 года.

Современное искусствоведение нацелено на всестороннее изучение художественной практики, особенно конца XX века, как яркого и уникального периода в развитии эмальерного искусства. В залах музея были показаны, вошедшие в каталог «Третьей московской международной выставки художественных эмали», произведения выдающихся художников Александра Бородая (Украина), Андреу Виласиса (Испания), Николая Кузмича (Белоруссия), Урбанса Индулиса (Латвия), созданные в 1970–90-х годах прошлого века. Представленные в одном экспозиционном пространстве прославленного музея вместе с работами других художников, датируемые 2015–20 годами XX века, они составляют истеблишмент коммуникационного пространства музея, осуществляя возможность прогнозировать дальнейшее развитие художественной эмали как самостоятельного вида декоративно-прикладного искусства. В зале музея представлены работы из 20 стран, тщательно отобранные для экспозиции кураторами проекта, подчеркивающие важность «Третьей московской международной выставки художественной эмали» в исследовательской, художественной и просветительской деятельности.

Традиционно основу экспозиционного пространства занимают эмальерные работы художников современности, плодотворно работающих с уникальными эмальерными техниками, разнообразного тематического содержания, объединенные станковым форматом работ, с узнаваемым авторским почерком.

Важной особенностью данного проекта является широко представленная на выставке тема применения перспективных технологий деколи в современном искусстве. Развивая творческие эксперименты, российские художники стали вводить в оригинальные композиции декаль [6], Применяя деколь [7] в своих работах, художники-эмальеры добиваются пластического обогащения фактурами и изобразительными мотивами поверхности эмалевых пластин. Такой прием позволяет придать работам законченный вид, подчеркивает богатство и многослойность эмали, наполняет блеском неоднородную поверхность пластины и придает визуальную глубину изображению. Это работы известных художников, членов академиков РАХ: К.Худякова, В.Калинина, М.Кишева, С.Курасова, К.Маркова, М.Киреева, Н.Вдовкина.

Необходимо отметить, что проект Московских международных выставок имеет свою историю и является продолжением многолетней творческой, преподавательской и организационной деятельности председателя секции Декоративное Искусство Творческого союза художников России известного художника-эмальера Евгения Матько.

В 2013 году на Манежной площади в Москве широкому кругу общественности была показана «1-я Московская Международная выставка художественных эмалей», которая ознаменовала собой переломный этап в развитии и популяризации этой редкой техники декоративно-прикладного и монументального искусства. «1-я Московская Международная выставка художественной эмали» стала первым международным открытым проектом, осуществленным в центральном регионе России за последние 20 лет. Ее отличал необычный формат (в экспозиционном пространстве были продемонстрированы не только изделия, выполненные в ювелирной технике, но и станковые, и монументальные произведения художников из 12 стран) и звездный состав участников; работы Зураба Церетели, Николая Вдовкина, Георгия Лиховида, Праска Вити и других именитых эмальеров позволили поддержать интерес к этому виду творчества, заложить фундаментальную концептуальную основу проекта.

В 2015 году «2-я Московская Международная выставка художественной эмали» была с успехом представлена в академии им. С.Г.Строганова, в государственном выставочном зале «Тушино», в Северокавказском филиале государственного музея искусства народов Востока, в выставочном зале в Абрау-Дюрсо.

Первая выставка проекта «Третьей международной выставки художественной эмали» состоялась в государственном выставочном зале «Тушино» в марте 2020 года и ознаменовала собой новый этап в развитии интереса профессионалов к технологии горячего эмалирования.

Подводя итоги, важно отметить, что только объединенными силами государственных, общественных, частных организаций, сплоченными усилиями энтузиастов-художников, поддерживающих эмальерное искусство своим творчеством и всецело преданных ему, можно продолжать, преумножать и развивать художественное наследие. Проект состоялся благодаря исключительной поддержке Творческого союза художников России, Поволжского отделения РАХ, Российской академии художеств, МГХПА им. С.Г.Строганова, Государственного выставочного зала «Тушино», Всероссийского музея декоративно-прикладного и народного искусства, при участии Министерства культуры, что вселяет уверенность в успехе эмальерного движения.

В этом созидательном и просветительском процессах задействована сложившаяся система образования в МГХПА им. С.Г.Строганова. Она отличается гибкостью обучающих программ, ориентированных на изучение лучших произведений мирового искусства, уникальных образцов национальной культуры, сохранение и развитие редких методик работы с художественными материалами, а также широким привлечением инновационных технологий, тем самым способствуя созданию прочного фундамента российской академической школы монументально-декоративной и станковой эмали.

Примечания:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями 2017–2016 года. — URL:http://zakon-ob-obrazovanii.ru/ (дата обращения: 05.04.2018).

2. Там же.

3. См.: Русская эмаль XII — начала XX века из собрания Государственного Эрмитажа. — Л.: Художник РСФСР, 1987. — 260 с.: ил.

4. См.: Гилодо А.А. Русская эмаль: 19–20 век: Альбом. — М.: БЕРЕСТА, 1996. — 196 с.: ил. (Русский художественный металл). — С. 30.

5. См.: Конченков А. История возникновения и развития искусства эмали. — URL: www.art-katalog.com (дата обращения: 01.04.2020).

6. Дека́ль (англ. decal) — «переводная картинка», метод непрямой печати изображений переносом с бумажной основы, а также само изображение — прим. авторов.

7. В полиграфической промышленности и в профессиональном сообществе художников-эмальеров обычно используется термин «деколь» — прим. авторов.

Список литературы:

1. 2-я Московская международная выставка художественной эмали / Каталог выставки / под общей редакцией Е.Е.Матько, А.Ю.Агафоновой. — Москва, 2015.

2. Невозможное искусство и оптические иллюзии в технике эмали / Каталог выставки / под общей редакцией Е.Е.Матько, А.Ю.Агафоновой. — Москва, 2016.

4. *Матько Е.Е., Агафонова А.Ю.* Новые технологии в эмальерном искусстве. Декоративное искусство и предметно-пространственная среда // Вестник МГХПА. — 2018. — № 2. — Часть 2. — С. 29–33.

5. *Агафонова А.Ю.* Системообразующая роль МГХПА им. С.Г.Строганова и СПГХПА им. А.Л.Штиглица в формировании отечественной школы станковой эмали. Декоративное искусство и предметно-пространственная среда // Вестник МГХПА. — 2019. — № 2. — Часть 2. — С. 199–208.

6. *Агафонова А.Ю.* Продолжая традиции эмальерного искусства. Третья Московская международная выставка художественной эмали / Каталог выставки / под общей редакцией Е.Е.Матько, А.Ю.Агафоновой. — Москва, 2015. — С. 17–23.

К.С. ИВШИН

Доктор технических наук, профессор, заведующий кафедрой дизайна института искусств и дизайна ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», Ижевск
e-mail: ivshic@mail.ru

А.В. ЛЯНЦЕВИЧ

Член Союза дизайнеров России, доцент кафедры изобразительного искусства и дизайна института культуры и искусств ФГБОУ ВО «Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина», Сыктывкар
e-mail: lanelic@yandex.ru

K.S. IVSHIN

Doctor of technical sciences, Professor, head of the design department,
Institute of Arts and Design, Udmurt state university, Izhevsk
e-mail: ivshic@mail.ru

A.V. LYANTSEVICH

Member of the Union of Designers of Russia, associate Professor Department of Fine Arts and Design, Institute of Culture and Arts, Syktyvkar state university named after Pitirim Sorokin, Syktyvkar
e-mail: lanelic@yandex.ru

ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВЫСТАВОЧНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

ERGONOMIC SUPPORT FOR DIGITAL TECHNOLOGIES IN AN EXHIBITION SPACE

В статье рассматривается основные направления эргодизайна с точки зрения проектирования экспозиционной среды, а именно: эргономика восприятия и взаимодействия. Учитывая техническое развитие современного экспозиционного дизайна, мы наблюдаем необходимость в развитии новых подходов к использованию эргономических знаний при проектировании цифровых технологий в выставочных пространствах.

The article discusses the main directions of ergo-design from the point of view of designing an exposition environment, namely: ergonomics of perception and interaction. Considering the technical development of modern exhibition design, we see the need to develop new approaches to the use of ergonomic knowledge in the design of digital technologies in exhibition spaces.

Ключевые слова: эргономика, экспозиционный дизайн, дизайн-проектирование, техническая эстетика, цифровые технологии.
Keywords: ergonomic, exhibition space, design engineering, technical aesthetics, digital technologies.

На протяжении истории своего развития экспозиционный дизайн формировалась в качестве и в статусе объекта средового искусства, а профессиональный дизайнер — как обязательный участник процесса ее создания. Таким образом, экспозиция являлась объектом и продуктом дизайн-проектирования. В связи с современной модификацией среды, участником формирования данных процессов становится еще и программист, который работает совместно с дизайнером.

Актуальное экспозиционное пространство непосредственно связано с современными культурными процессами, а современная экспозиция должна демонстрировать связь творческих концепций и науки.

Следовательно, экспозиция является самостоятельный жанром в дизайн-проектировании благодаря использованию художественно-выразительных средств. Важным моментом является конструирование образа, формирование сценария с элементами драматургии и четко прописанного дизайн-кодирования. Благодаря такому подходу, формируется ансамбль на основе экспоната и всех компонентов среды: сюжетно-концептуальных, эмоционально-образных, предметно-пространственных, визуальных.

Однако все больший акцент на популяризацию экспозиционных объектов делается с помощью использования современных технологий. Программные возможности позволяют формировать интерактивную среду, что позволяет сформировать принципиально новое выставочное пространство.

В современном экспозиционном дизайне возрастает актуальность анализа интерактивных устройств с бесконтактным управлением, используемых в предметно-пространственной выставочной среде. Интерактивные технологии — это специальная форма представления информации, основанная на живом взаимодействии субъекта интерактивной среды — человека — и объекта данной интерактивной среды — видеоконтента [5; 7].

Интерактивные экспозиционное устройство можно рассмотреть в следующей системе взаимосвязи: ввод информации, носитель и вывод визуальной информации (рис. 1).

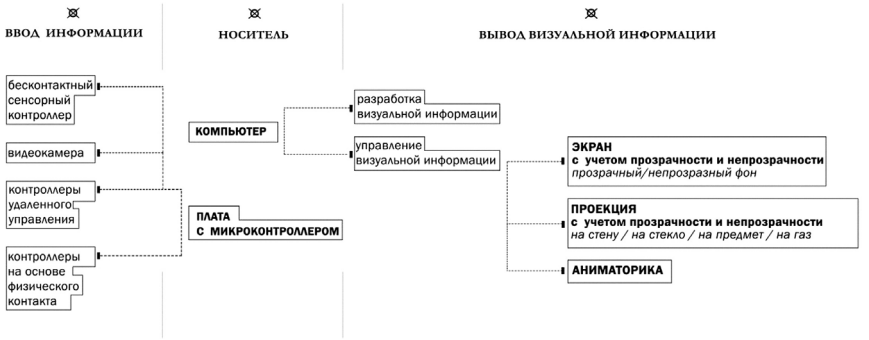


Рис. 1. Типовая схема интерактивного устройства

Прогресс в развитии экспозиционного дизайна связан с расширением области применения мультимедиа технологий и поисками новых подходов к обеспечению качества взаимодействия человека с устройствами, расширением разнообразия типов интерактивного оборудования.

Характеристика качества определяется через соответствия психологических и психофизиологических характеристик пользователей и параметров интерактивных объектов [8].

Один из новых эргономических аспектов в контексте современных интерактивных систем в экспозиционной среде — это проектирование опыта взаимодействия, т.е. описание возможного поведения пользователя и определение того, как интерактивная система будет адаптироваться под пользователя [1].

Функционал системы зависит от согласования характеристик технических систем с эстетическими вкусами человека, с его психологи-

ческими и физическими возможностями, и конструируется как объект окружающей визуальной среды.

Применение модернизирующихся интерактивных выставочных систем помогает решить вопрос развития восприятия, наглядности и компактности информации для пользователя на основании сомасштабности и гармонизации пространства; сохранения психофизиологического здоровья в искусственной среде с точки зрения видеоэкологии [10].

Направления эргономики с точки зрения дизайн-проектирования экспозиционной среды разделяются на два типа: эргономика восприятия и эргономика взаимодействия.

1. Эргономика восприятия. Учитывается на антропометрических данных пользователя и основывается на принципах графического и коммуникативного дизайна, а именно на дизайн-проектировании интерфейса и графического контента.

Пользователь с помощью технических средств может конструировать дополненную реальность, таким образом происходит его активное вовлечение в искусственную виртуальную среду. Соответствие информации алгоритму взаимодействия с момента его переработки осуществляться через сценарные паузы. Нужно учесть, что чрезмерная перегрузка зрительного канала подробностями визуальной сцены приводит к снижению и качеству восприятия информации у пользователя [2].

Информационное поле подразделяется на зоны возможности комфортного обозревания с помощью движения головы и глаз, поэтому в зоне наилучшей видимости размещаются наиболее важные информационные данные.

Если ранее визуальные средства — тексты, знаки, изображения — обычно отталкивались от репрезентации реальности, то современные технологии позволяют переходить к сконструированной реальности.

Дизайнер при проектировании интерфейса должен использовать образные визуальные метафоры и психологические модели, обеспечивать согласованность и обратную связь с пользователем, предусматривать подразумеваемые пользователем действия.

Визуальное оформление, главным образом, отвечает за эргономическую и эффективную трансляцию основных целей и задач любого экспозиционного решения. Эргономические требования, предъявляемые к грамотному отображению визуальной информации, разделяются по следующим параметрам: по содержанию (грамотное отображение информации по объектам управления внутренней и внешней среды); по объему представленной информации (соблюдение информационного и визуального баланса); по форме и композиции (соответствие элементов информационной трансляции поставленным целям и задачам) [9].

Средства отображения конструируются на основе адаптивной верстки, что позволяет подстраивать визуальную трансляцию под конкретного пользователя [3].

Из этого следует, что юзабилити и эргономические составляющие интерфейса — это, прежде всего, проектирование продукта, формирующее качественный пользовательский опыт:

Предложены эргономические схемы для интерактивного экспозиционного оборудования, где применяются принципы эргономики восприятия: видеостена, интерьерная видеопроекция и архитектурный видеомэппинг, видеопроекция на объект, интерактивный промоутер (рис. 2).

2. Эргономика взаимодействия формируется по законам дизайна среды, учитывая физиологические и психологические данные человека. Соответствие характеристик формирования интерактивного пространства по зрительным, слуховым, осязательным возможностям пользователя.

На данном этапе развития современных интерактивных систем существуют следующие органы управления: механические (исполнительная часть является электронным, гидравлическим или электромеханическим устройством) и сенсорные (интерактивное управление элементами информационной модели). Эргономика органов управления подстраиваются индивидуально под пользователя.

При внедрении интерактивных систем в контекст экспозиции необходимо обеспечивать стабильность поля зрения, следовательно, исключить любые искажения изображения, сформировать единую систему навигации в пространстве единого информационного поля [4].

Предложены эргономические схемы для интерактивного экспозиционного оборудования, где применяются принципы эргономики взаимодействия: интерактивная доска, интерактивный пол, интерактивный стол и интерактивная книга, электронная книга (рис. 3).

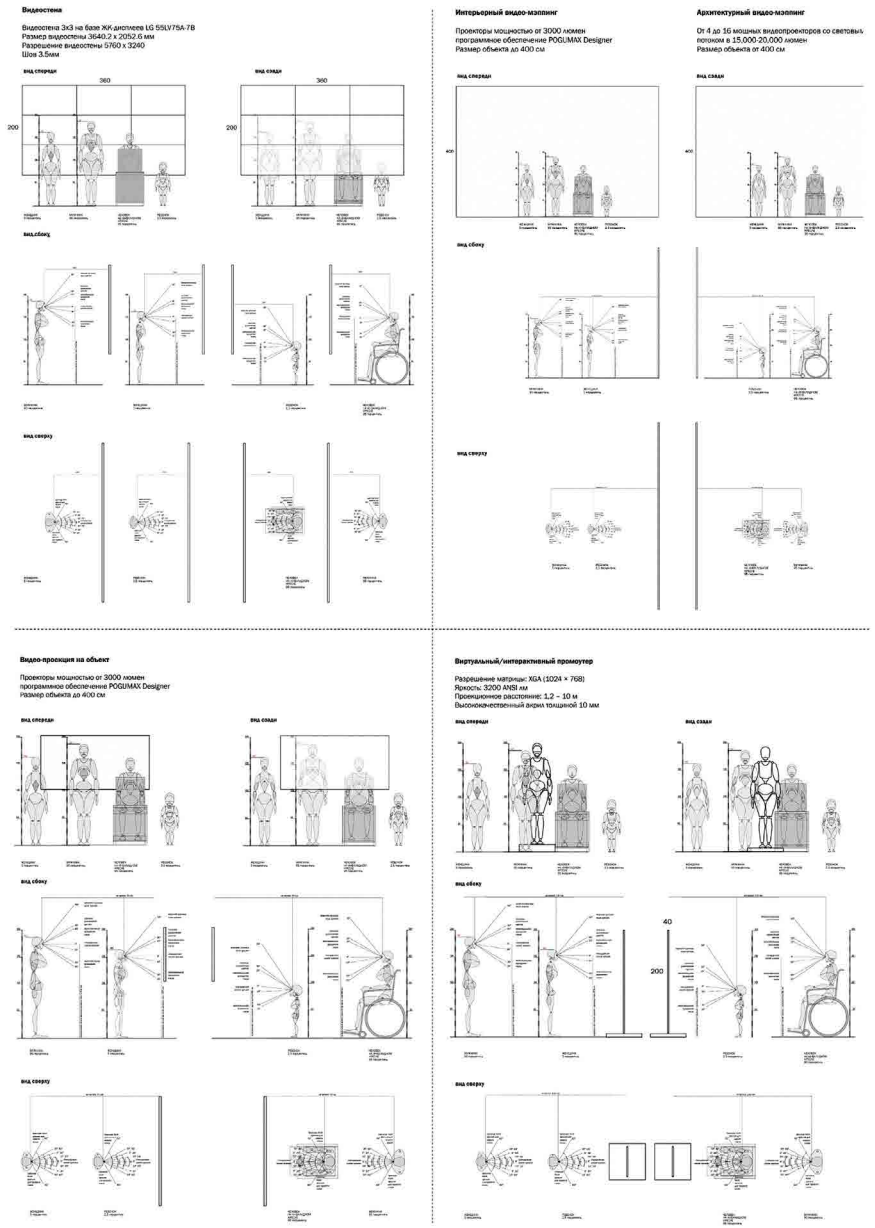


Рис. 2. Типовые эргономические схемы, где применяются принципы эргономики восприятия

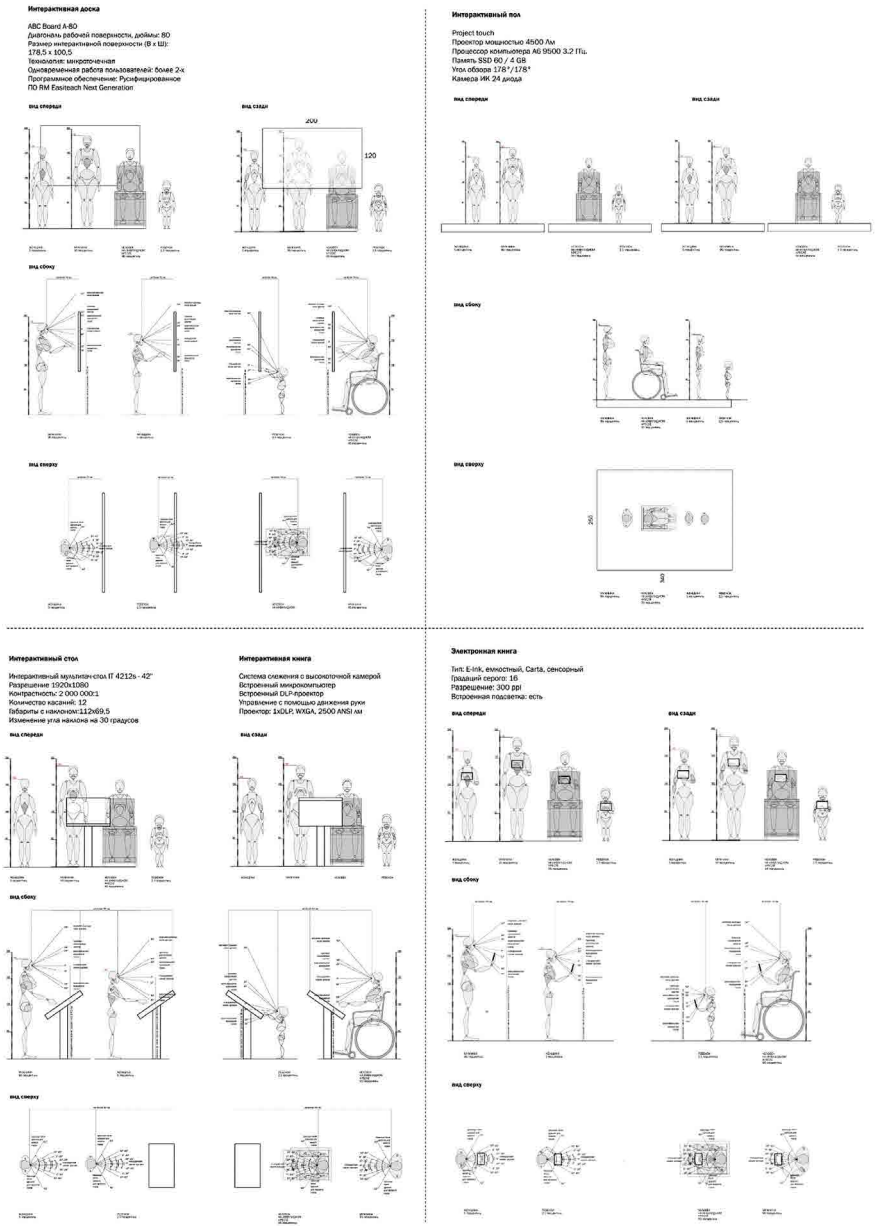


Рис. 3. Типовые эргономические схемы, где применяются принципы эргономики взаимодействия

Нужно отметить, что в современном выставочном дизайне на популяризацию экспозиционных объектов влияет использование современных технологий. Обширные программные возможности позволяют формировать принципиально новое альтернативное средовое пространство. Законы эргономики как составной части дизайн-системы формируют гармоничную предметно-пространственную среду, а в контексте экспозиционного пространства — это, прежде всего, грамотная организация взаимодействия современных технологий, экспонатов и человека, а также обеспечение необходимого комфорта в восприятии информации и взаимодействия с интерактивными объектами.

Список литературы:

1. *Баканов А.С.* Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия / А.С.Баканов, А.А.Обознов. — Москва: Институт психологии РАН, 2011. — 176 с.

2. *Купер А.* Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / А.Купер, Р.Рейман, Д.Кронин. — Санкт-Петербург: Символ-Плюс, 2009. — 688 с.

3. *Раскин Д.* Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем / Д.Раскин. — Санкт-Петербург: Символ-плюс, 2007. — 272 с.

4. *Раш М.* Новые медиа в искусстве / Майкл Раш. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. — 256 с.

5. *Унгер Р.* UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия / Р.Унгер, К.Чендлер. — Санкт-Петербург: Символ-Плюс,2011. — 336 с.

6. *Шкиль О.С.* Основы эргономики в дизайне среды / О.С.Шкиль. — Благовещенск: Изд-во АмГУ, 2010. — 164 с.

7. Ergonomics in Design: Methods and Techniques / Marcelo M. Soares, Francisco Rebelo. — CRC Press, 2016. — 532 p.

8. Human Factors and Ergonomics Design Handbook / Barry Tillman, David J. Fitts, Rhonda Rose-Sundholm, Peggy Tillman, Wesley E.Woodson. — McGraw-Hill Education — Europe, 2016. — 896 p.

9. *Lyantsevich A.V., Ivshin K.S.* Graphic content design of the digital interactive book / A.Lyantsevich, K.Ivshin // National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald. — 2019. — № 1. — P. 182–186.

10. Lectures in Ergonomics: Focus on environment and human performance / Ajediran Bello. — LAP Lambert Acadmic Publishing, 2014. — 64 p.

А.В. СКВОРЦОВ

Доцент кафедры «Академический рисунок» МГХПА им С.Г. Строганова

e-mail: ak-ris@mghpu.ru

A.V. SKVORTSOV

Assistant professor of the department of academic drawing of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: ak-ris@mghpu.ru

РИСОВАНИЕ ФРАГМЕНТОВ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА И ИХ ПРОСТРАНСТВЕННО-ПЛАСТИЧЕСКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В ПРАКТИКЕ АКАДЕМИЧЕСКОГО РИСУНКА

DRAWING FRAGMENTS OF THE HUMAN BODY AND THEIR SPATIAL-PLASTIC IMAGE IN THE PRACTICE OF ACADEMIC DRAWING

Автор анализирует особенности академического рисунка фигуры человека в контексте подготовки художников дизайнерской и декоративно-прикладной направленности, где важно понимание пространственно-пластического устройства и конструкции формы.

The author analyzes the features of the academic drawing of a human figure in the context of the training of designers and decorative-applied artists, where it is important to understand the spatial-plastic structure and construction of the form.

Ключевые слова: академический рисунок, МГХПА им. С.Г. Строганова, рисование фигуры человека, пространственно — пластическое устройство формы.

Keywords: academic drawing, the Stroganov Academy (MGHPA), drawing a human figure, spatial — plastic form device.

Рисунок, существуя как самостоятельный вид искусства, является основой для всех видов изобразительных и пластических искусств

— архитектуры, скульптуры, живописи, графики, а также дизайна практически всех специализаций. Все профессиональные художники проходят через этапы обучения рисунку в специализированных художественных вузах различной направленности.

В данной публикации рассматриваются особенности и некоторые проблемы в рисунке, с которыми сталкиваются студенты на начальном этапе обучения рисунку, преподаваемого в художественных вузах декоративно-прикладной направленности. Хотелось бы обратить внимание на практический подход и возможную реализацию в конкретных зарисовках и рисунках, представленных в этой публикации. Основное влияние в программах по академическому рисунку уделяется рисованию и изучению человеческого тела, прежде всего, с натуры, и это неслучайно. Многовековая рисовальная практика показала — если художник за время рисования с натуры научился достоверно изображать человека и его среду обитания, то ему в его творчестве становится подвластно изображение любых объектов, как с натуры, так и по представлению. Более того, рисуя человека, он развивает свое воображение и фантазию, зрительную память, что позволяет ему решать любые творческие замыслы и задачи.

Мы живем в трехмерном предметном мире и, в частности, занимаясь учебным рисованием, изучаем, прежде всего, пространственные и визуальные свойства этого мира. Тем самым развиваем, кроме всего прочего, объемно-пространственное мышление — важнейшее для художника качество восприятия, что позволяет в дальнейшем создавать не только классические станковые художественные произведения, но и новые предметы, а также предметную среду, тем самым, меняя, совершенствуя среду обитания человека.

Нельзя не сказать, что на сегодняшний день существует весьма большое количество методических пособий по учебному рисованию человека, как зарубежных авторов, так и отечественных, где рассматриваются и предлагаются самые разные подходы и методы решения проблемы.

В большинстве из них начинающему рисовальщику предлагается осваивать внешние, самые общие правила рисования, в основном базирующиеся только на светотеневом решении по принципу: наблюдаю, вижу, рисую. При этом, за редкими исключениями, внимание обучающихся не направляется на анализ, понимание видимых признаков, свойств трехмерности, прежде всего, глубины и объемности предметов,

лежащих в основе восприятия предметов пространства их структуры. Хотя в истории искусств, начиная с эпохи Возрождения, есть множество художников, уделяющих этой проблеме огромное внимание (Микеланджело, Леонардо и т.д.), где светотеневые отношения использовались как одно из средств передачи пространственности, усиливающего эмоциональную составляющую рисунка, и, конечно, правдоподобие настоящему времени, обозначились некоторые проблемы преподавания рисунку, которые, в общем-то, существуют достаточно давно и иногда становятся дискуссионными во время учебных просмотров по дисциплине «Академический рисунок».

В настоящее время существует несколько подходов к методике обучения рисунку. Считаем возможным конкретно их обозначить.

1. Копирование наблюдаемых объектов при рисовании с натуры по принципу — «вижу — рисую», то есть практически идет срисовывание, неосознанное, механическое воспроизведение увиденного на картонной плоскости. По факту: чем точнее, ближе к натуре, чем похожей получается объект, чем натуралистичней, тем лучше. Отсюда и исходит конечная оценка качества рисунка. В дальнейшей практике художника рисовать по представлению становится проблемой.

2. Изучение не только внешних свойств освещения предметов, но и их внутреннего устройства, структуры. Внимание направляется на построение, выявление пространства, занимаемого самим предметом или группой предметов, по законам линейной перспективы. Рисунок становится осознанным, анатомическим. Развивается абстрактное мышление и творческий подход к изображению постановки. При этом естественные признаки освещения, тональные отношения становятся второстепенными, дополнительными. Уже на уровне эскизирования, даже в линейном выражении зарисовки, проявляется глубинность пространства постановки. Рисунок становится осознанно управляемым, выявляются главные и второстепенные признаки.

3. Специализированный рисунок. Каждая специализированная кафедра стремится приспособить рисунок под свои задачи по освоенному профилю, определяемому, прежде всего, композицией, проектированием. При этом акценты, требования к рисунку и мера условности, форма, определяются задачами, стоящими перед специализациями кафедр.

Академический же рисунок является самостоятельным видом искусства, имеющим свои задачи, свои средства, свои цели и свои до-

стижения. Повторяясь, скажем — он является на протяжении веков развития основой практически для всех видов изобразительного творчества как таблица умножения.

Спец-рисунок, если он необходим, становится отдельной дисциплиной и должен обладать своими качествами и методикой. Конечно, необходимо отметить значения, влияния на направленность развития учебного рисунка и личности студентов и профессиональные качества преподавателя, обучающего студентов. Решающее же значение должна иметь личность самого преподавателя — его опыт как художника и рисовальщика, его методические принципы, его интеллект, его способности и умения донести до учащихся смысл и понимание визуальной информации постановки. Ставить на каждое задание конкретную задачу и обозначить методы, способы ее решения. В реальной практике учебного рисования изучение свойств натуры рисующий сталкивается с проблемами не только передачи общего «литературного» описательного характера светотеневого рисунка, но и с трудностями проработки деталей, фрагментов, частей человеческого тела. Глубокое понимание внутреннего устройства, визуальных изменений внешних признаков деталей, их ракурсных и перспективных сокращений, деформаций, а также развитого трехмерного восприятия, позволяют завершить рисунок, сделать его законченным, усилить его глубину, достоверность и выразительность, выйти на окончательный образ. При этом возникает ряд условий и проблем, преодолев которые можно добиться успеха в этом нелегком деле, что позволит успешно освоить программу по академическому рисунку. Вот кратко эти условия.

1. Необходимы хорошие, основательные знания по пластической анатомии человека, скелета, его пропорциональных закономерностей, мышечного покрова, с учетом его функций.

2. Важно понимание влияния и значения наблюдаемых перспективных сокращений. Ведь существование и движение тела происходят всегда в трехмерном пространстве, а, следовательно, надо знать законы классической линейной перспективы.

3. Наблюдая натуру в различных положениях, особенно в динамике изображения конечностей, рисовальщик сталкивается с проблемами ракурсных изменений, сокращений отдельных фрагментов модели и деформации поверхностей. Эти изменения, пластические взаимосвязи, увиденные рисовальщиком, поняты им правильно, в его рисунках передают сложность и красоту физических возможностей человеческого тела, его гармоничность.

4. Видение и понимание индивидуальных особенностей натуры в пропорциональных соотношениях. Не искажая пропорции, выявлять узнаваемость и характер модели, ее возраста и пола.

5. Все выше сказанное, в основном, относится к рисованию обнаженной модели. В обыденной жизни мы чаще встречаем человека одетым. Встает проблема — при изображении одетого человека понимать и знать некоторые особенности и закономерности рисования одежды человека, ее деформации, выраженной в виде возникновения складок в статике и движении. Это отдельная сложная задача и тема для художника-практика, требующая особого внимания и большой работы.

6. Человек видит мир освещенным, и художнику необходимо понимание светотеневых отношений их разницы и изменений. Учитывать влияние освещения на тон предметов, их разницу и связь, а также выявления при помощи светотени и техники штриха характерных особенностей, фактуры поверхности тела, пластику и ритмические связи.

7. Умение организовать картинную плоскость, создавать гармоничную композицию. Определять масштабность изображения. Учиться выделять главное от второстепенного, исходя из поставленной основной задачи. На заключительном этапе работы над рисунком стремиться к обобщению изображения. «Анализ-синтез».

8. Владение графической культуры изображения. К ней можно отнести:

а) владение композиционными приемами определения масштаба изображения;

б) изучение и совершенствование опыта работы графитным карандашом, так как этот материал является основным в учебном рисунке; осваивать штриховую манеру исполнения рисунка, добиваться выразительности и информативности штриха, линии, пятна;

в) умение использовать различные графические материалы, знание и использование их эстетических свойств и приемов исполнения (штриховка, тушёвка, смешанные техники и т.д.).

Список литературы:

1. *Баммес Готфрид.* Образ человека. Учебник и практическое руководство по пластической анатомии для художников. — Москва: Дитон, 2012.

2. *Горелов М.В, Ковальчук А.Н.* Аналитический метод в учебном рисунке высшей художественно-промышленной школы. Учебно-методическое пособие. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2020.

3. *Козорезенко П.П.* Пластические искусства: Академическая живопись, академический рисунок. Учебно-методическое пособие по дисциплинам. Для слушателей художественной школы Академии искусств «Строгановские традиции». — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2019.

4. *Скворцов А.В.* Рисование одежды человека // Декоративное искусство и предметно-пространственная среды. Вестник МГХПА. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова. — 2019. — № 3. — Часть 1. — С. 393–397.

Иллюстрации

На стр. 335 представлены примеры схем построения различных фрагментов фигуры человека: череп и схемы построения головы; торс и фигура; схемы пространственно-пластической организации форм рук, коленей, стопы. Рисунки выполнены автором на полях студенческих работ для демонстрации основных принципов организации пластической формы и характера их сопряжения.



Декоративное искусство и предметно-пространственная среда Вестник МГХПА

Научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения

Издание зарегистрировано в Роскомнадзоре

Свидетельство о регистрации средств массовой информации
ПИ № ТУ 50 - 02598
от 26.04.2018

Подписной индекс 81174
В каталоге Роспечати

Свободная цена

16+

Подписано в печать 11.09.2020
Формат 60х90/16; Усл.-изд. л. 20,87.
Бумага офсетная, гарнитура PT Serif
Тираж 500 экз.

Адрес редакции:
125080, Москва, Волоколамское ш., д. 9