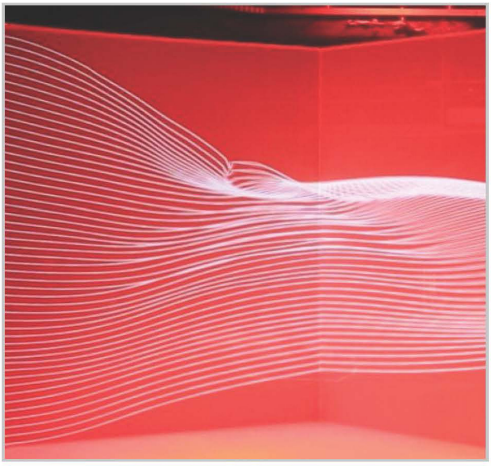
ВЕСТНИК
РГХПУ
имени С.Г.Строганова

ДЕКОРАТИВНОЕ ИСКУССТВО И ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА



научно-аналитический
журнал по вопросам
искусствознания

2/2026
часть 2

ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет имени С.Г. Строганова»

ДЕКОРАТИВНОЕ ИСКУССТВО И ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА

Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова

Сборник подготовлен в рамках разработки научных направлений:

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

2/2026
Часть 2

ББК 30.182
ISSN 1997-4663

Научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения

«Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова» / Российский государственный художественно-промышленный университет имени С.Г. Строганова. – РГХПУ, 2026. – № 2. Часть 2. – 618 с.

Включен ВАК РФ в перечень ведущих научных журналов и изданий для публикации основных научных результатов диссертаций на соискание ученой степени доктора и кандидата наук по научным специальностям: 5.10.3. Изобразительное и декоративно-прикладное искусство, архитектура; 5.10.3. Техническая эстетика и дизайн

Учредитель: ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет имени С.Г. Строганова»

Главный редактор: доктор искусствоведения, профессор А.Н. Лаврентьев
Члены редакционной коллегии:
Курасов С.В. — действительный член РАХ, доктор искусствоведения, профессор, ректор РГХПУ им. С.Г.Строганова
Бурганов А.Н. — действительный член РАХ, доктор искусствоведения, профессор
Бурганова М.А. — действительный член РАХ, доктор искусствоведения, профессор
Ганцева Н.Н. — кандидат философских наук
Жердев Е.В. — доктор искусствоведения, профессор
Кошаев В.Б. — доктор искусствоведения, профессор
Лободанов А.П. — почетный член РАХ, доктор филологических наук, профессор, декан факультета искусств МГУ имени М.В.Ломоносова
Лоддер Кристина — доктор философии, профессор, Школа искусств, Кентский университет
Смекалов И.В. — доктор искусствоведения, старший научный сотрудник, ГТГ
Малолетков В.А. — действительный член РАХ, доктор искусствоведения, профессор
Майстровская М.Т. — доктор искусствоведения, профессор
Назаров Ю.В. — доктор искусствоведения, профессор, член-корреспондент РАХ
Трощинская А.В. — доктор искусствоведения, профессор
Цивьян Ю.Г. — доктор философии, почетный профессор имени Уильяма Колвина, Университет Чикаго

Свидетельство о регистрации средств массовой информации
ПИ № ФС77-84243 от 28 ноября 2022 г.

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

Подписной индекс 81174 в каталоге Урал-Пресс

Зам. главного редактора: Н.Н. Ганцева
Редактор: Ю.Б. Иванова

© Российский государственный художественно-промышленный университет имени С.Г. Строганова, 2026

Scientific-analytical magazine of art studies

«Decorative Art and environment. Gerald of the RGHPU» / Russian State University of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov. – RGHPU, 2026. – № 2. Part 2. – 618 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 according to scientific specialties: 5.10.3. Fine and decorative arts, architecture; 5.10.3. Technical aesthetics and design

Publisher: Russian State University 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. — Full-member of Russian Academy of Arts, Doctor of Art Criticism, Professor, Rector of the Stroganov University
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
Gantseva N.N. – Candidate of Philosophy
Koshayev V.B. — Doctor of Art Criticism, Professor
Lobodanov A.P. — Honorary member of Russian Academy of Arts, Doctor of Philology, Professor, Head of the Faculty of Art of the Lomonosov Moscow State University
Lodder Christina — PhD, Professor, School of Arts, University of Kent
Maistrovskaja M.T. — Doctor of Art Criticism, Professor
Maloletkov V.A. — Full-member of Russian Academy of Arts, Doctor of Art Criticism, Professor
Nazarov Y.V. — Doctor of Art Criticism, Professor, corresponding member of the Russian Academy of Arts
Troshinskaya A.V. — Doctor of Art Criticism, Professor
Tsivian Youri — PhD, William Colvin Emeritus Professor, University of Chicago
Zherdev E.V. — 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; vestnik_mghpa@mghpu.ru

Subscription index 81174 in the Ural-Press catalogue

Deputy editor-in-chief: N.N. Gantseva
Editor: Y.B. Ivanova

© Russian State University of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov, 2026

СОДЕРЖАНИЕ / SUMMARY

Техническая эстетика и дизайн / Technical aesthetics and design

Изобразительное и декоративно-прикладное искусство, архитектура / Fine and decorative arts, architecture

А.В. Безин, Е.В. Жердев
A.V. Bezin, E.V. Zherdev

Метафоры и художественные смыслы в творчестве фотографа Родни Смита
Metaphors and Artistic Meanings in the Works of Photographer Rodney Smith 15

Е.А. Заева-Бурдонская
E.A. Zaeva-Burdonskaya

Виртуализация профессионального проектно-художественного сознания
Virtualization of professional design and artistic consciousness 26

Е.А. Заева-Бурдонская
E.A. Zaeva-Burdonskaya

Роль дизайна как инструмента создания каналов коммуникации в цифровой среде digital art
The role of design as a tool for creating communication channels in the digital art environment 33

М.М. Зиновеева
M.M. Zinoveeva

Металлообрабатывающий факультет ВХУТЕМАСа на Международной выставке Современных декоративных и промышленных искусств в Париже 1925 г. К 100-летию Международной выставки
Metalworking Faculty of VKHUTEMAS at the International Exhibition of Modern Decorative and Industrial Arts in Paris in 1925 on the occasion of the 100th anniversary of the International Exhibition 41

А.А. Долматова
A.A. Dolmatova

Влияние технологических, культурных и экологических факторов на современный дизайн
The Influence of Technological, Cultural and Environmental Factors on Contemporary Design 56

И.Б. Волкодаева, А.С. Сологуб
I.B. Volkodaeva, A.S. Sologub

Особенности становления отечественного экспозиционного дизайна в 20-е годы XX века
Features of the Development of Domestic Exhibition Degign in the 1920s 69

Р.В. Войтов, Н.И. Барсукова
R.V. Voytov, N.I. Barsukova

Влияние творческих течений СССР 1930–1950-х годов на проекты общественных интерьеров Новосибирска (на примере осветительных приборов)
The Influence of the Creative Trends of the USSR in the 1930s and 1950s on the Projects of Public Interiors in Novosibirsk (using the Example of Lighting Devices) 82

В.А. Ворожейкина
V.A. Vorozheykina

Мультимедийные компоненты в системе навигации в пространственной среде города
Multimedia Elements in the Wayfinding System of the Urban Spatial Environment 104

А.В. Сазиков
A.V. Sazikov

«Лестница Парижа» А.Э. Гутнова как основание глобального телекоммуникационного проекта
“Paris Stairway” by A.E. Gutnov as the foundation of a global telecommunications project 114

П.Г. Василенко, А.В. Афиногентова, М. С. Шатунова
P.G. Vasilenko, A.V. Afinogentova, M.S. Shatunova
Синтез принципов wabi-sabi и интуитивного дизайна как методология создания психологически комфортной городской среды
Synthesis of wabi-sabi principles and intuitive design as a methodology for creating a psychologically comfortable urban environment 127

Т.О. Бердник, Е.А. Джонуа
T.O. Berdnik, E.A. Jonua
Экологический контекст развития кемпингов в формировании туристической гостиничной системы
The Ecological Context of Camping Development in the Formation of the Tourist Hotel System 139

О.С. Гольцева, Е.А. Семенова, М.Р. Андреев
O.S. Goltseva, E.A. Semenova, M.R. Andreev
Современные инновационные технологии и их взаимодействие с дизайном музейного пространства
Contemporary innovative technologies and their interaction with museum space design 149

Т.В. Ананьева, В.А. Кукушкина, Д.В. Каковкин, М.В. Решетова, И.В. Блинова
T.V. Ananyeva, V.A. Kukushkina, D.V. Kakovkin, M.V. Reshetova, I.V. Blinova
Синтез искусств в интерьерах исторических зданий. Ансамбль монументальной живописи, лепного декора и предметного убранства в архитектуре русского классицизма
The synthesis of arts in the interiors of historical buildings. An ensemble of monumental painting, stucco decoration, and object decoration in the architecture of Russian classicism 158

А.В. Васильев
A.V. Vasiliev
Организация и проведение практических занятий по дисциплине «Академический рисунок» для дизайнеров с применением инструментов цифровой графики в системе центров креативных индустрий
Organizing and conducting practical classes in the discipline "Academic Drawing" for designers using digital graphics tools in the system of creative industries centers 169

О.А. Хмелевская, А.В. Васильев, М.В. Горелов
O.A. Khmelevskaya, A.V. Vasiliev, M.V. Gorelov
К вопросу об инновационных методах преподавания академического рисунка на старших курсах РГХПУ им. С.Г. Строганова
On the issue of innovative methods of teaching academic drawing to senior students at the Stroganov Russian State University of Art and Industry 183

А.В. Васильев
A.V. Vasiliev
Особенности использования цифровых инструментов 2D и 3D графики в работе над академическим рисунком на старших курсах в РГХПУ им. С.Г. Строганова: рисунок фигуры человека в ракурсе
Using 2D and 3D digital graphics tools in academic drawing for senior students at the Stroganov Russian State University of Art and Industry: Drawing a Human Figure from a Foreshortened View 200

А.В. Мишина, А.В. Васильев, М.В. Горелов
A.V. Mishina, A.V. Vasiliev, M.V. Gorelov
Модульный подход в организации аудиторий для занятий по дисциплине «Академический рисунок» в креативных кластерах. Методология ведения занятий с применением инструментов цифровой графики

	A modular approach to organizing classrooms for "Academic Drawing" in creative clusters. A methodology for teaching classes using digital graphics tools	214
О.С. Кононова, Е.Н. Баранова *O.S. Kononova, E.N. Baranova*	Концептуальные решения для инклюзивной адаптации настольных игр *Conceptual solutions for inclusive adaptation of board games*	234
Т. В. Ананьева, В. А. Кукушкина, М. В. Решетова, Н. А. Коробцева, И. В. Блинова, Д. В. Каковкин *T.V. Ananyeva, V. A. Kukushkina, D.V. Kakovkin, M.V. Reshetova, N.A. Korobtseva, I.V. Blinova*	Трансформация визуального языка в современной цифровой среде. Влияние интерфейсов, видеоигр и социальных сетей на графический дизайн и искусство *The transformation of visual language in the modern digital environment*	248
Н.В. Котляревская, Е.Н. Алексеева *N.V. Kotlyarevskaya, E.N. Alekseeva*	Авторский плакат в современной культуре: аспекты проектирования и методика создания *The Author's Poster in Contemporary Culture: Aspects of Design and Creation Methodology*	257
Ю.Э. Таримова, Е.А. Верхошанская *Y.E. Tarimova, E.A. Verhoshanskaya*	Современный подход в создании перекидного календаря *A Modern Approach to Creating a Switching Calendar*	267
Д.Д. Хрипко *D.D. Khripko*	Зин в современной визуальной культуре: между книгой художника и графическим дизайном *Zine in Modern Visual Culture: Between an Artist's Book and Graphic Design*	277

Д.А. Богатырева, М.Н. Марченко *D.A. Bogatyreva, M.N. Marchenko*	Особенности использования китча в графическом дизайне пищевой упаковки *Features of using kitsch in graphic design of food packaging*	292
Е.В. Гильмутдинова, Т.В. Белько *E.V. Gilmutdinova, T.V. Belko*	Современные исследования визуальной культуры в контексте анализа дизайна комиксов *Modern Studies of Visual Culture in the Context of Comic Book Design Analysis*	302
С.С. Гончарова *S.S. Goncharova*	Вклад Дзюнъити Накахара в формирование культуры «сёдзе» в Японии: от модных иллюстраций к манга и современной индустрии моды *Junichi Nakahara's Contribution to the Shojo Culture in Japan: From Fashion Illustrations to Manga and the Modern Fashion Industry*	320
И.С. Самойленко, С.Э. Никишина, Н.Д. Седова *I. S. Samoylenko, S.E. Nikishina, N.D. Sedova*	Семантика визуальной айдентики культурных центров: современное развитие визуальных кодов и смыслов (на примере мировых культурных центров) *Semantics of the Visual Identity of Cultural Centers: Modern Development of Visual Codes and Meanings (on The Example of World Cultural Centers)*	327
Д.В. Перевощиков, М.Б. Удальцова *D.V. Perevoshchikov, M.B. Udalcova*	«Функциональный комплекс» Виктора Папанека как инструмент этической оценки в дизайне современного медицинского оборудования	

	«Victor Papanek's "Functional Complex" as a Tool for Ethical Assessment in the Design of Modern Medical Equipment»	342
А.К. Трофимова, Н.Ю. Казакова, Г.А. Бастов *A.K. Trofimova, N.Y. Kazakova, G.A. Bastov*	Теоретическая основа алгоритмизации направленного и фантазийного мышления в дизайне предметов *The Theoretical Basis of Algorithmization of Directional and Imaginative Thinking in the Design of Objects*	352
В.А. Курочкин, В.И. Исаченко *V.A. Kurochkin, V.I. Isachenko*	Актуальные аспекты формообразования транспортных средств для развития регионального туризма *Current Aspects of Transport Formation for the Development of Regional Tourism*	364
А.И. Лившиц *A.I. Livshits*	Плавучие жилища и их типология *Floating dwellings and their typology*	375
О.В. Ковалева, С.М. Арефьева, А.Н. Синявская *O.V. Kovaleva, S.M. Arefyeva, A.N. Sinyavskaya*	Медиаискусство в цифровую эпоху: генезис, интерактивность и трансформация художественной коммуникации *Media Arts in the Digital Age: Genesis, Interactivity, and Transformation of Artistic Communication*	387
Т.В. Белько, А.Э. Козорезова *T.V. Belko, A.E. Kozorezova*	Виды проекционного мэппинга и его применение в театральной сценографии *Types of Projection Mapping and its Application in Theatrical Scenography*	399

Т.В. Литвина, В.С. Васюра *T.V. Litvina, V.S. Vasiura*	Критический анализ историографии иммерсивных медиа (Vr/Ar): от экранной репрезентации к пространственной агентности *Critical Analysis of the Historiography of Immersive Media (Vr/Ar): from Screen Representation to Spatial Agency*	411
А.М. Султанова, Д.Ю. Чеченова *A.M. Sultanova, D.Y. Chechenova*	Генеративный дизайн: сотрудничество дизайнера и ИИ в создании визуальных решений *Generative Design: Cooperation between a Designer and AI in Creating Visual Solutions*	421
Н.П. Ефанов, Н.Ю. Казакова *N.P. Efanov, N.Yu. Kazakova*	Генеративный искусственный интеллект: парадокс замещения творчества в дизайне *Generative Artificial Intelligence: the Paradox of Replacing Creativity in Design*	426
Л.Б. Каршакова, П.С. Зуева, М.К. Чеховская *L.B. Karshakova, P.S. Zueva, M.K. Chekhovskaya*	Художественная обработка фотографий средствами нейросетевых технологий *Artistic Processing of Photographs using Neural Network Technologies*	442
Л.А. Федотова *L.A. Fedotova*	Уточнение понятия «фотограмма» в контексте современных художественных практик *Clarification of the Concept of "Photogram" in the Context of Contemporary Artistic Practices*	450
Е.Р. Фашаян *E.R. Fashaian*	Сторителлинг в контексте музейного веб-дизайна *Storytelling in the context of museum web design*	461

М.В. Мамонова, О.В. Ковалева
M.V. Mamonova, O.V. Kovaleva
Рекламные баннеры мобильных приложений
Advertising Banners of Mobile Applications 469

А.Д. Смагин
A.D. Smagin
Расширеная методика преподавания студентам программы Adobe Premier Pro с последующим созданием авторского видеоролика
Methodological Principles for Teaching Creation of Educational Video Content using Adobe Premiere Pro 483

Г.А. Умарова
G.A. Umarova
Национально-этнический компонент в системе профессиональной подготовки современного дизайнера в высшей школе Таджикистана
National and Ethnic Component in the System of Professional Training of a Modern Designer at a Tajik University 493

Ван Цзюньцин, Ю.В. Назаров, Н.Ю. Казакова
Wang Junqing, Y.V. Nazarov, N.Y. Kazakova
Применение лазерной гравировки в резьбе по нефриту
The Application of Laser Engraving in Jade Carving 501

Сюе Биньюань, Т.М. Журавская
Xue Bingyuan, T.M. Zhuravskaia
Искусство создания цифровых садов
The Art of Creation of the Digital Gardens 514

Чжан Цзюньцин, А.Г. Пушкарев
Zhang Junqing, A.G. Pushkarev
Исследование методов инновационного применения цветовой палитры монгольских орнаментов в бренд-дизайне
Research on Innovative Application Methods of Mongolian Pattern Colors in Brand Design 527

Ян Сюэтин, Н.Ю. Казакова
Yang Xueting, N.Y. Kazakova
Функции перелистывания страниц и читательское взаимодействие в структуре мультимодального визуального повествования иллюстрированной книги
Page-turning functions and reader interaction in the structure of a multimodal visual narrative of a picture book 543

Т.В. Литвина, Лю Фэнюань
T.V. Litvina, Liu FengYuan
Цифровые игры как фактор развития традиционного нематериального культурного наследия Китая: на примере игры «Где встречаются ветры»
Digital Games Empowering China's Traditional Intangible Cultural Heritage: The Case of «Where Winds Meet» 553

Тань Ифу
Tan Yifu
Исследование общих формальных эстетических принципов традиционного китайского театра теней и пропагандистских плакатов советской эпохи
Formal Aesthetic Commonalities between Traditional Chinese Shadow Puppetry and Soviet Propaganda Posters 561

Т.В. Литвина, Ху Жуй
T.V. Litvina, Hu Rui
Исследование культурного значения «окна» в классических китайских садах и его визуальной трансформации
Research on the Cultural Connotation of "Window" in Classical Chinese Gardens and its Visual Transformation Application 577

Гэ Сяофан
Ge Xiaofang
Проектный подход в исследовании реальности и некоторые тенденции развития современной китайской фотографии
A Project-Based Approach to Reality Research and Some Trends in the Development of Contemporary Chinese Photography 586

Р.М. Мурзаканова, Е.И. Ильиных
R.M. Murzakanova, E.I. Ilyinykh
Нарукавники как этнографический маркер в костюме адыгов: ретроспектива и современность
Armsleeves as an Ethnographic Marker in the Adygei Suit: Retrospect and Present 593

С.А. Смирнов
S.A. Smirnov
Эволюционная зрелость продукта как объективный закон в промышленном дизайне
Evolutionary Maturity of the Product as an Objective Law in Industrial Design Development 598

Е.А. Житкова, Ю.В. Назаров, Н.Ю. Казакова
E.A. Zhitkova, Y.V. Nazarov, N.Y. Kazakova
Цифровые технологии в художественном проектировании предметно-пространственной среды для детей (на примере детских онкологических центров)
Digital Technologies in Artistic Design of the Subject-Space Environment for Children (on the Example of Childhood Oncology Centers) 608

А.В. БЕЗИН
Кандидат искусствоведения, декан факультета дизайна, доцент кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: bezin@mghpu.ru

Е.В. ЖЕРДЕВ
Доктор искусствоведения, профессор кафедры промышленного дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: zerdev-design@yandex.ru

A.V. BEZIN
PhD in Art History, Dean of the Faculty of Design, Associate Professor of the Department of Academic Drawing of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: bezin@mghpu.ru

E.V. ZHERDEV
Doctor of Art History, Professor of the Industrial Design Department of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: zerdev-design@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_15_25

МЕТАФОРЫ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СМЫСЛЫ В ТВОРЧЕСТВЕ ФОТОГРАФА РОДНИ СМИТА

METAPHORS AND ARTISTIC MEANINGS IN THE WORKS OF PHOTOGRAPHER RODNEY SMITH

В статье рассматриваются метафоры и художественные смыслы в творчестве фотографа Родни Смита в контексте сюрреализма. Затрагивается период его творческого пути с начала 1970-х, а также, формирование авторской концепции фотографа на протяжении всего времени, приводятся в пример фотоснимки в период с 1997 года вплоть до 2013 года. В данном вопросе большое значение отводится влиянию художников-сюрреалистов на фотоискусство.

The article examines metaphors and artistic meanings in the work of photographer Rodney Smith in the context of surrealism. It covers the period of his creative journey from the early 1970s, as well as the development of his artistic vision throughout his career, with examples of photographs taken from 1997 to 2013. The article emphasizes the influence of surrealist artists on the field of photography.

Ключевые слова: метафора, смысл, фотография, творчество, влияние, художники-сюрреалисты.
Keywords: metaphor, artistic, meaning, photography, creativity, influence, surrealist artists.

Фотоискусство является разновидностью художественного творчества, в основе которого лежит использование выразительных возможностей фотографии. Особое место фотографии в художественной культуре определяется тем, что она стала первым в истории «техническим» искусством, которое могло возникнуть лишь на основе определенных достижений в науке и технике [2].

Фотография стала неотъемлемой частью нашей жизни, частью разнообразных фотосессий, составления семейных альбомов, организации фотовыставок. Фотография помогает зафиксировать в аналоговом (на отпечатке), либо в удобном цифровом формате важные моменты жизни. Фотоснимки можно пересмотреть в любой удобный момент и ощутить те же эмоции и чувства снова. Каждая фотография является отражением внутреннего мира автора, его творческого состояния и ощущения найденного сюжета или мотива.

Фотоискусство в целом и фотография как частный артефакт являются исключительным средством коммуникации. Фотофиксация определенного момента, ситуации, обстоятельств, объекта или персоны позволяет оставить след в истории как в глобальном масштабе, так и в границах личного (семейного) архива. В разрезе пространственно-временных ограничений, фотография стирает границы и расстояния. Например, в 2007 году компания «Гугл» первой создала сервис панорам городов для просмотров улиц онлайн. В свою очередь, отечественная компания «Яндекс» успешно запустила свой сервис – «Яндекс.Панорамы». Данная форма виртуального путешествия позволяет ознакомиться с потенциальными местами для реальных путешествий, составить маршрут и определить обязательные к посещению места [3].

В этом контексте значительный интерес представляет творчество Родни Смита (1947–2016) — американского фотографа, мастера разножанровой фотографии. Он родился 24 декабря 1947 года на Манхэттене в Нью-Йорке. Его отец был президентом гиганта индустрии моды. Чувство стиля, чувство меры, чувство красоты и изящества — все это было важно в воспитании сына. Родни Смит говорил, что он абсолютно знал, что будет фотографом. После изучения английской литературы и религиоведения в Университете Вирджинии в 1970 году он получил степень магистра богословия [1].

Фотографическая карьера Смита началась в 1970-х годах. В 1976 году Смит провел 100 дней в Иерусалиме. Он фотографировал жителей Святой земли. Из 88 отснятых пленок он составил два портфолио, которые позже стали его первой книгой: «В стране света: Израиль, портрет его народа» (1983). В 1990-х годах Смит уже был востребованным фотографом. При этом Смит работал в разных коммерческих компаниях. После возвращения из Иерусалима Смит некоторое время работал адъюнкт-профессором в Йельском университете. В 1990-е годы Смит постепенно переключился с корпоративных проектов на модную фотографию. В настоящее время его работы представлены в ряде галерей как в США, так и в Париже, Швеции, и др. Он получил более 50 наград за высокий уровень фотографического искусства.

Смит, в основном, фотографировал на 35-миллиметровую пленку камерой «Лейка М4». Затем он перешел еще и на среднеформатный «Хассельблад» с объективом 80 мм, предназначенный для фотопленки 120 типа. Смит предпочитал освещать объекты съемки естественным светом, но иногда использовал вспышку. Он снимал преимущественно на черно-белую пленку, но также экспериментировал с цветной пленкой. Его работы называют классическими, минималистичными и причудливыми.

Искусству съемки он учился у фотографа Уокера Эванса (1903–1975) — одного из самых влиятельных фотографов XX века. Элегантные и кристально чистые фотографии Эванса вдохновили несколько поколений художников. Эванс был основоположником документальной традиции в американской фотографии. Он много читал, постепенно перенаправил свои эстетические порывы, чтобы воплотить литературные стратегии в фотографии. Большинство ранних фотографий Эванса свидетельствуют о влиянии европейского модернизма, в частности, его формализма и акцента на динамичные графические структуры. В этом плане Смит постепенно отошел от стиля Эванса, чтобы развить свои собственные выра-

зительные средства в создании поэтических сюжетов. В поэтике фотоискусства фундаментальным законом является переход от знака к образу, от образа к смыслу. Основу поэтики составляет художественный язык, обусловленный образными смыслами — уподоблением искомого содержания другому содержанию.

Поэтика (от греч. poietike — «поэтическое искусство»), термин, означающий совокупность художественно-эстетических и стилистических качеств, определяющих своеобразие того или иного явления искусства, архитектуры, дизайна, фотографии и др., а также одну из дисциплин литературоведения, включающую изучение общих устойчивых элементов, из взаимосвязи которых слагается художественная литература, литературные роды и жанры, отдельное произведение словесного искусства. Поэтика по своей языковой функции объединяет все виды художественного творчества. В этом смысле говорят о поэтике кино, драмы, романа, архитектуры, дизайна, фотографии и т. п. Однако специфика их языков отличается тем, что литература основана на вербальном языке, а остальные виды художественного творчества — на невербальном. Язык невербальных искусств иногда называют метаязыком.

В контексте фотоискусства поэтика постоянно взаимодействует с историей и эстетической критикой, на данные которых она опирается и которым, в свою очередь, дает теоретические критерии и ориентиры для классификации и анализа изучаемого материала, а также для определения его связи с традицией, его оригинальности и художественной ценности. Поэтика может быть подразделена на общую (оперирующую общими закономерностями и элементами литературы и искусства) и частную (поэтику жанра, вида и др.). В этом контексте представляет интерес такое направление в фотоискусстве как сюрреализм. Именно это направление больше всего стало интересовать Родни Смита в области профессиональной фотосъемки [6; 7].

Сюрреализм (франц. surrealism, букв. — «сверхреальность» или «выше реальности») — это явление в художественной культуре XX века активно вошло в авангардистское направление, которое изначально возникло во Франции. В начале сюрреализм преимущественно развивался в литературе, затем проник в живопись и скульптуру, а теоретически и организационно сложился уже к середине 1920-х годов. Автором первого манифеста сюрреализма стал А. Бретон в 1924 году – «Манифест сюрреализма» в журнале «Сюрреалистическая революция» (1924–29 гг.). Среди основателей сюрреализма были писатели Л. Арагон, Ф. Супо, П. Элюар и

др. Первая выставка художников сюрреализма состоялась в 1925 году в Париже. В ней приняли участие художники М. Эрнст, Х. Миро, М. Дюшан, С. Дали, Р. Магритт [8].

Важно отметить основу концепции нового направления в искусстве, ведь в парадигму переустройства вкладывался смысл интуитивизма, где логика и рациональность художественного мышления уступили подсознательному хаосу, бреду, либо фиксации собственных снов на бумаге, полотне или вообще в кино и фотографии [9]. В качестве медиума в искусстве служили материал, техническая форма или среда, в которой воплощалась идея. Медиум может быть как материальным (камень, дерево, холст, металл), так и нематериальным (запах, звук, взаимодействие с аудиторией). В современном искусстве медиум — не просто «носитель», а часть содержания. Понимание «языка» медиума позволяет передавать идеи через форму, текстуру, фактуру и др. Выбор медиума становится смысловым жестом: он может поддержать идею или разрушить ее. Художнику важно осознанно выбирать медиум в диалоге со смыслами, которые он транслирует.

Медиум может быть метафорой, которая помогает выделить сущностное значение, смысл. Метафора – это троп, основанный на переносе значения с одного предмета или явления на другое по принципу сходства. Это не буквальное описание, а образное обозначение, способ выразить смысл через ассоциацию. В основу метафор может быть вложено сходство разных признаков предметов: цвета, формы, объема, назначения, положения и так далее. Например, в кинематографе сюрреализм часто выражен в безудержной фантастике алогично чередующихся фрагментов, ошеломляющих странно состыкованных между собой кадров, сцен.

В изобразительном искусстве основные тенденции сюрреализма были представлены имитацией художественных приемов первобытного искусства, творчества детей и душевнобольных, вычленением конкретных объектов из естественной для них среды, их «эстетизацией» путем отстранения от реальной функции или парадоксального сочетания с иными объектами (техника коллажа), наконец, натуралистически осязаемым воспроизведением фантастических видений, либо отдаленно и смутно ассоциирующихся с предметным миром, либо в паталогически отталкивающей форме сплетающих абсолютно реальные, но органически несовместимые элементы природы.

Родни Смит в своих сюрреалистических фотографиях отталкивался, в первую очередь, от творчества французского художника-сюрре-

алиста Рене Магритта (1898–1967), считал, что он выражает мысль, изображенную на полотне.

В контексте сюрреализма у Магритта есть картина под названием «Фальшивое зеркало» (1935), на которой изображена инверсия глаза. Художник изображает глаз не в функции вглядывания вовнутрь, в человеческую душу, а в функции зеркального отражения всего того, что находится снаружи. В частности, он изобразил в форме глаза небо, по которому бегут облака.

Также для Смита большой интерес представлял и испанский художник-сюрреалист Сальвадор Дали (1904–1989), который считал, что в момент засыпания сознание начинает обрабатывать информацию, поступающую за день. Его картины выглядят не фантастически, а именно так, как выглядели бы фотографии снов. Главный смысл его работы «Сон» (1937) заключается в тяжести и в то же время хрупкости сна, на которые нам указывают громоздкая голова и непрочные опоры. Одновременно с этим неустойчивые подпорки могут символизировать тонкую связь с реальностью — они не дают спящему полностью уйти в бессознательное. А голова в этом случае ассоциируется с мозгом, который переносит в сон образы из жизни: собак, лодок и др. Одной из главных характеристик творчества Дали является использование символов и метафор, которые наполняют его картины смыслом и глубиной. Один из наиболее известных символов, использованных Дали, — это часы, которые растекаются и тают. Они изображены на таких картинах как «Постоянство памяти» (1931), «Треугольный час» (1933), «Сон» (1937) и др. Дали показывает, как работает время во сне. Сон — это место, где за одну ночь можно прожить 10 лет, а за другую почувствовать 30 секунд. Объективное время во сне не работает, оно как бы теряет свою форму, поэтому часы на картине плавятся, буквально выходя за собственные границы. При этом Дали отчетливо понимает, что часы — это хронометрический прибор, а время — это философская категория. Художник пришел к идее расплавленных циферблатов, когда в один августовский жаркий день он рассматривал кусок сыра «камамбер». Этот сыр быстро тает при повышенной температуре и не может сопротивляться ей. Картина «Сон» была для Дали прямым порталом в бессознательное. Изображая свой спящий профиль, художник словно открывает мир собственного сновидения для зрителя. Сальвадор Дали считал, что во сне подсознание освобождается, поэтому голова художника на его картинах расплывается, напоминая метафорически моллюска, что символизирует беззащитность человека. Сам Дали говорил о своей

картине: «…Сон — это поистине окуклившийся монстр, чьи формы и душевная тоска подперты одиннадцатью основными костылями…» [5].

Костыли часто служат опорой для мягких предметов, таких как кожа. Костыли поддерживают те предметы, которые нуждаются в опоре. Костыли можно интерпретировать как связь между сознательным миром и подсознанием. Деревянные выдвижные ящики символизируют бессознательное и скрытые желания, которые могут быть обнаружены только путем исследования и анализа — «открытия». Ящики представлены как загадочные объекты, которые могут содержать тайны и секреты. Человек может обнаружить свои скрытые желания и страхи только путем исследования своего бессознательного. В этом плане Дали написал картину под названием «Антропоморфный шкафчик» (1936).

Все искусство Дали пронизано скрытыми смыслами, шифрами и кодами, которые можно разгадывать бесконечно. Слоны идут на длинных ногах, готовых подломиться. Слоны — символ будущего. Слабые ноги сильных животных символизируют недолговечность и уязвимость.

В плане метафорики Дали сравнивает улитку с головой человека. Снаружи она твердая, а внутри такая хрупкая и уязвимая, в точности как черепная коробка человека с мягким мозгом внутри. Картина С. Дали «Череп-улитка» (1938) была создана во время встречи художника с З. Фрейдом (1856–1939). Улитка символизирует контраст между внешней суровостью, жесткостью и мягким внутренним содержимым. В скульптуре «Улитка и ангел» (1977) улитка представлена символом медленного течения времени, ход которого не в силах ускорить даже ангел; в руках его костыль — символ бессилия. Спиральная ракушка символизирует бесконечность времени [5].

В фотографиях Родни Смита прослеживается параллель с приемами, используемыми сюрреалистами в живописи. Сюжетные изображения схожи со снами и являющимися там образами, причудливыми наслоениями происшествий и неестественными по общему наполнению коммуникационными артефактами. Как и во снах, задача сюрреализма — развить бессознательные идеи в широком диапазоне различных смыслов. При этом в анализе полотна или фотографии зрителем подключается персональный ассоциативный ряд, поиск и обретение новых образов и смыслов. Применение фотографами нестандартных подходов в создании новых фотоснимков рождает иную реальность, которая открывает различные формы игры нашего подсознания.

Одним из ключевых приемов в съемке, используемых Смитом, которое позволяет добиться сюрреалистического эффекта, является слу-

чайность. Значительная часть его снимков получилась, благодаря стечению некоторых обстоятельств в процессе работы, хотя при этом они выглядят постановочными, с большим объемом подготовительных работ. Его взгляд через объектив созерцателен и устремлен к главному герою кадра, чем вызывает визуальный диалог со зрителем. Этот психологический эффект одновременно позволяет «читать» фотографию через невербальный язык и контекст вложенных загадок автором от самого сюжета, до поиска наблюдателем уникальных композиционных и ритмических связей. Фотограф идеально подходит к решению задач, когда необходимо выявить стремительность течения времени или наоборот, — останавливает время.

Путем поиска различных локаций и новых сценарных решений для интересных сюрреалистических эффектов также можно добиться с помощью инвентарного антуража: увеличительное стекло, кресло, стремянка или лестница и пр. С помощью окружающего пространства и вспомогательных тематических объектов можно перенести главного героя в необычное окружение, заменить различные части тела какими-либо предметами, изменить законы гравитации, изменить размеры объектов, создав таким образом эффект нереальности происходящего [10].

«Композиция в фотографии подобна ритму в музыке», — поделился он с интернет-журналом, посвященным культуре и искусству, «My Modern Met», в 2015 году. «Я — продукт более ранней эпохи, например, когда чувство композиции таких фотографов, как Анри Картье-Брессон, У. Юджин Смит, Андре Керц и др., было безупречным; всё было на своих местах». В эпоху, когда мы привыкли видеть фотоманипуляции, важно отметить, что композиции Смита создавались непосредственно в камере. Будучи преданным поклонником пленочной фотографии, он никогда не переходил на цифровые технологии, предпочитая творить волшебство на месте, а не в процессе постобработки [4].

Смит — мастер сюрреализма и идеальной композиции. На фотографиях Смита линии и диагонали ведут взгляд зрителя именно туда, куда хочет автор. Благодаря чистоте кадров в фотографиях Смита, ничто не отвлекает от главного сюжета. Его работы отличаются четким контрастом света и тени в духе классической черно-белой фотографии. Он часто снимал спонтанно, двигаясь и резко останавливаясь, чтобы поймать момент, когда все элементы сходятся идеально. В качестве примера можно привести несколько фотографий Смита в духе сюрреализма (названия данные фотографом указаны в кавычках, остальные названия



Рис. 1. Человек с подносом



Рис. 2. Мужчина, нюхающий цветы



Рис. 3. На смотровой площадке Медвежьей горы в штате Нью-Йорк

фотографий даны авторами условно): это — человек с подносом, рис. 1; мужчина, нюхающий цветы, рис. 2; «На смотровой площадке Медвежьей горы в штате Нью-Йорк» (2000), рис. 3; «Эдит и Эндрю, целующиеся на крыше такси в Нью-Йорке» (2008), рис. 4; «Дон, прыгающий через рулон сена» (1999), рис. 5; «Пара в винограднике» (1998), рис. 6; «Знак вопроса» (~2000-е), рис. 7; «Коллин в очках с часами» (2005), рис. 8; наездник на лошади, сидящий «задом наперед», рис. 9; «Рид, балансирующий на кусте в Лонгвуд Гарденс», (2013), рис. 10; «Джессика на крыше» (1997) рис. 11; «В погоне за самолетом» (1998), рис. 12 [11].

Благодаря своим фотографиям, Родни Смит воспринимается как классик, эксцентрик, меланхолик, оптимист и просто легендарный фотограф. Его отпечатки запоминаются, прежде всего, благодаря совершенной композиции. Он предпочитал естественное освещение, никогда не пользовался «спецэффектами», снимал преимущественно на пленку кодак и обрабатывал результат в фотолаборатории.



Рис. 4. Эдит и Эндрю, целующиеся на крыше такси в Нью-Йорке



Рис. 5. Дон, прыгающий через рулон сена



Рис. 6. Пара в винограднике



Рис. 7. Знак вопроса



Рис. 8. Мужчина в очках с изображением циферблата часов



Рис. 9. Наездник на лошади, сидящий «задом наперед»

Смит мало доверял цифровым камерам, считая, что они разрушают «магию» и таинство съемки. Он говорил, что его работы совершенно зря считают постановочными. В большинстве случаев он сам не знает, что выйдет, и его лучшие работы получаются, если выпускает ситуацию из-под контроля.

Его работы отражают время и место. Он всегда тщательно подбирал локацию, много путешествовал и внимательно присматривался ко всему, что видел. Его работы концептуальны – это результат внутреннего диалога, борьбы и конфликта. Он много преподавал, обучая студентов во время лекций и мастер-классов в Йельском университете, Международном центре фотографии, институте Пратта. Он серьезно изменил жизнь многих слушателей, научив их по-другому смотреть на творческий процесс. В работе он был спонтанным, использовал инсценировки со сложными костюмами, но всегда помнил о том, чтобы сохранить в фотографии дух романтики, хрупкой красоты, не дать ей стать бездушно тиражируемым ремесленничеством. Красота, воплощенная в снимках – результат его душевной чуткости, ощущения прекрасного и стремление к истинному совершенству.



Рис. 10. Рид, балансирующий на кусте в Лонгвуд Гарденс



Рис. 11. Джессика на крыше



Рис. 12. В погоне за самолетом

Библиография:

1. *Аксенов А.* Родни Смит: легенда арт-фотографии. — URL: https://photar.ru/rodni-smit-legenda-art-fotografii/ (дата обращения: 12.02.2026).

2. *Безин А.В.* Морфологические и стилистические особенности развития дизайна фотоаппаратуры с конца XIX века до начала XXI века. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. — Москва, 2025. — 26 с.

3. *Вайдов Р.* Фотография в современном мире. — URL: https://www.litres.ru/book/roman-vaydov/fotografiya-v-sovremennom-mire-69527809/chitat-onlayn/ (дата обращения: 16.02.2026).

4. Джессика Стюарт. Взгляд в волшебный мир культового фотографа Родни Смита. — URL: https://mymodernmet.com/rodney-smith-fashion-photographer/ (дата обращения: 23.02.2026).

5. *Жердев Е.В.* Архетип в пластических искусствах: семиотический анализ. Монография. — Москва: Академический проект, 2025. — 319 с.

6. *Жердев Е.В.* Художественный метод в проектной культуре XXI века и проблемы идентичности. Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности. Том I. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, РАХ, МАРХИ, 2021. — С. 154–165.

7. *Михалкович В.И., Стигнеев В.Т.* Поэтика фотографии. — Москва: Искусство, 1990. — 276 с.

8. Сюрреализм. — URL: https://www.culture.ru/s/slovo-dnya/syurrealizm/ (дата обращения: 18.02.2026).

9. Сюрреализм. Большая советская энциклопедия. — URL: http://www.bse.info-spravka.ru/bse/id_77256 (дата обращения: 18.02.2026).

10. Сюрреализм в фотографии: что это, приемы, примеры, идеи. — URL: https://www.fotosklad.ru/expert/articles/surrealizm-v-fotografii-cto-eto-priemy-primery-idei/ (дата обращения: 20.02.2026).

11. Фотографы. Родни Смит — мастер фотографий, которые хочется разглядывать и домысливать. — URL: https://cameralabs.org/aeon/fotograf-rodni-smit/albom?start=90#pagelist (дата обращения: 27.02.2026).

Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор, и. о. зав. кафедрой средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: lenartt@gmail.com

E.A. ZAEVA-BURDONSKAYA
PhD in Art History, professor, Head of Environmental Design Department. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts (Stroganov University)
e-mail: lenartt@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_26_32

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ

VIRTUALIZATION OF PROFESSIONAL DESIGN AND ARTISTIC CONSCIOUSNESS

Исследование затрагивает два основных взаимосвязанных понятия, описывающих процессы проектной деятельности в эпоху цифровизации: мышления и сознания. Мощное развитие цифровых информационных технологий и цифровизация жизненного пространства человека актуализировали гуманистический аспект обогащения и развития социокультурной среды. Проектные возможности построения альтернативной виртуальной реальности со своими сценариями и образами на фоне постоянно расширяющихся виртуальных каналов трансляции информационных потоков поставили перед дизайнерами актуальную задачу сохранения гуманистического начала проектного решения, а также поиска профессиональных проектно-графических средств, облегчающих ментальное освоение и личностную адаптацию потребителя к параметрам инновационной среды.

This study explores two fundamental, interconnected concepts that describe design processes in the digital age: thinking and consciousness. The rapid development of digital information technologies and the digitalization of human life have highlighted the humanistic aspect of enriching and developing the sociocultural environment. The design possibilities of constructing an alternative virtual reality with its own scenarios and images against the backdrop of ever-expanding virtual channels for transmitting information flows have presented designers with the pressing task of preserving the humanistic nature of design solutions, as well as finding professional design and graphic tools that facilitate consumers' mental assimilation and personal adaptation to the parameters of the innovative environment.

Ключевые слова: медиадизайн, виртуализация сознания, цифровые технологии, новые медиа, виртуальная реальность, дополненная реальность, Строгановская модель цифрового специалиста-дизайнера, проектная культура цифрового искусства и дизайна.
Keywords: media design, virtualization of consciousness, digital technologies, new media, virtual reality, augmented reality, the Stroganov model of a digital specialist-designer, the project culture of digital art and design.

Проектирование на рубеже XX–XXI столетия становится аналогом креативного освоения и преображения мира вне дисциплинарных рамок и ограничений. Универсальный характер проектного мышления, в системе которого происходит постановка и решение актуальных проектно-художественных задач, являет собой примету времени. «Методологической философско-эстетической платформой проектно-художественной деятельности выступает системный подход, взаимосвязанный инструментарий которого позволяет интеллектуальное освоение типологически широкого круга вопросов, включая межжанровые и межвидовые взаимосвязи; диалогизм физического-виртуального; синтез выразительного-изобразительного и т. д.

Научный аппарат исследования затрагивает два основных взаимосвязанных понятия, описывающих процессы проектной деятельности в эпоху цифровизации: мышления и сознания. Философами феномен мышления представлен «как высшая форма психического (сознательного) отражения, познания объективной реальности, процесс отражения и воспроизведения в человеческом мышлении действительности, обусловленный законами общественного развития и неразрывно связанны-

й с практикой [1, с. 182]. Формой освоения мира выступает способность критического подхода — анализа и последующего обобщения полученных данных. В то время как сознание «есть смысло-образующее начало жизни… Современная наука характеризует сознание не только как некое состояние целостности человеческой ментальности, в котором существует смысловая реальность, но и как основу целеполагающей деятельности, движущую силу трансформаций ментальности, направленную на интерпретацию и организацию информации, поступающей из внешнего и внутреннего мира сознающего субъекта [2, с. 198]. Во взаимосвязи двух понятий мышление выступает в роли инструмента анализа информации и установления причинно-следственных связей явлений, отраженных сознанием в субъективном переживании.

Проектное мышление оперирует задачами перевода замысла с уровня идеи на уровень практики. Весь процесс создания концепции: рождения визуального образа и его интеллектуальной модели, происходит на уровне проектного сознания. Цифровая реальность коренным образом изменила проектное сознание, введя в проектирование возможности построения альтернативной физическому миру виртуальной действительности. Построение новой реальности со своим сценарием поведения, героями, образами и предметами в цифровой среде видеоигр, квестов, виртуальных выставочных пространств и т. д. привело к возникновению неоднозначного с аксиологической точки зрения явления виртуализации сознания.

В связи с мощным развитием цифровых технологий и цифровизации пространства жизни человека, исследователи отмечают важность актуализации гуманистического наполнения, обогащения и развития социокультурной среды, вносимого современными информационными технологиями. Для постиндустриального общества характерно возникновение потребности в формировании новых прогрессивных гуманистическому развитию общества коммуникационных структур, адекватных условиям информационно-компьютерной реальности, для которой характерно интенсивное развитие различного рода виртуальных технологий; виртуальное сознание как отражение виртуальной реальности внешнего мира и превращение ее в субъективную реальность личности на обыденном уровне испытывает в том числе и негативные разрушительные импульсы, исходящие от новых цифровых технологий [3, с. 5].

Сознание организовывает смысловую реальность и направляет (программирует) ее развитие. «Современные исследования к различным

феноменам сознания относят и эффект сужения сознательно воспринимаемого пространства состояний окружающего Мира. «Это явление можно определить как виртуализацию сознания, в процессе которой реальный мир подменяется в сознании человека его весьма упрощенной субъективной моделью — виртуальным миром» [4, с. 169]. Выходом из порочного круга искусственно, сознательно суженной реальности и ее негативных последствий становится виртуализация профессионального сознания. В этом случае феномен виртуальности, рассматриваемый как построение условной модели реального мира выступает полигоном научной, проектной, художественной и т. д., а не только технической ментальной активности, позволяющей создание нового продукта в виртуальной реальности.

Различные формы digital art: программное искусство, генерирующее новое программное обеспечение; генеративная графика и фрактальное искусство, часто использующее средства AI, код-арт; глитч-арт, основанное на эффектах ошибок; эволюционное искусство с эстетикой междисциплинарного синтеза, фотореалистичный и нефотореалистичный рендеринги и т. д. подарили дизайну новые выразительные форматы и приемы, позволившие обогатить прикладное творчество. Потенциал цифрового искусства и цифровых технологий обогатил проектную практику арсеналом инструментов, позволяющих создание бесконечных по вариативности моделей и систем в соответствии с концепцией и задачами конкретного проекта. Виртуальная среда приобретает конкретную функциональную направленность. Моделирование ситуации, процесса, пространства, поведенческого сценария или сложного объекта предопределяет жанровую специфику проектной модели, а также особенности работы с ней.

Совершенно новый формат цифровые технологии приобретают в направлении мультимедиа, или «искусство новых медиа». Появление таких мультимедийных проектно-художественных направлений, как гейм-дизайн, метавселенная, виртуальный музей и виртуальная выставка, цифровая экосистема, виртуальная реконструкция с помощью технологий VR, AR, MR, интерактивные инсталляции, 3D-мэппинг, WEB-дизайн, 2D и 3D анимация и т. д., расширили спектр проектной деятельности, подчинив визуализации имматериальные пространства.

Функционирование разнообразных мультимедийных пространств тесно связано с процессом виртуализации сознания. В качестве одного из основных вопросов сглаживания «эффекта виртуализации сознания выступает острая необходимость найти соответствие между

прагматическими целями, ради которых применяются новые информационные технологии и средствами достижения этих целей» [4]. Профессионально выстроенная модель позволяет создать и оптимально структурировать нужное пространство функционирования, в соответствии с целью и задачами проекта, создать образное наполнение объектами в соответствии с концепцией, отработать потребительский сценарий в зависимости от аналитики групп потребителей и т. д. С помощью подобной конкретной модели, лишенной избыточности, профессионал в состоянии быстро и четко донести до зрителя/потребителя необходимый запас нужной информации. «Только профессионал способен по достоинству оценить креативные идеи, возникающие в глобальном информационном мире, и смело использовать в своем творчестве те, которые коррелируют с перспективными тенденциями» [5, с. 157]. Виртуальная реальность моделирует проектно-художественные концепции с помощью средств программного обеспечения. В зависимости от сложности задачи, достижения нужного визуального эффекта и оптимальной передачи информации дизайнер/digital художник задействует одну или несколько программ, среди которых 2D пакет Adobe, 3ds Max, Cinema 4D, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Unity и Unreal Engine и т. д. Л. Манович, описывая теоретические принципы существования «новых медиа», вводит понятие программирования среды при помощи математических кодов [6]. Существование этого принципа позволяет художникам с помощью языка программирования создавать новые алгоритмы и программы, необходимые для воспроизведения и транслирования того или иного медиа произведения.

Любая виртуальная модель условна. Она представляет собой образную схему проектного сценария, в которой зритель быстро и четко находит нужное решение, стоящей перед ним практической задачи. Виртуализация сознания в данном случае обусловливается конструированием личных социокультурных, эстетических и прочих процессов и явлений, переживаемых во время взаимодействия с виртуальной средой и создавая свой сценарий на основе предложенного профессионалом дизайнером. Таким образом, виртуализированное сознание, являющееся отражением виртуальной модели, адаптирует к своим субъективным потребностям и ценностям структуру новой альтернативной реальности.

Типология виртуальных сред обширна. Модели образовательного процесса программы Дизайн мультимедиа (бакалавриат, магистратура) на кафедре средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова используют

различные инструменты для достижения эффекта полного погружения в цифровое виртуальное пространство. Подробный анализ целевой аудитории будущего проекта, подробный проектный сценарий и гибкое владение программными продуктами позволяют в учебных проектах затронуть огромную палитру различных по цели и способам функционирования виртуальных сред. При этом восприятие зрителя будет индивидуально настраиваться на тот или иной способ трансляции виртуальной среды.

Сценарное вербальное начало, соединенное с мультимедийным геймифицированным контентом, чаще представлено в форме многоуровневой компьютерной игры или интерактивного квеста, позволяющего получение информации любого уровня, включая научную, интерактивном увлекательном формате. Метавселенная виртуального магазина, нацеленная на оптимизацию покупки без похода в магазин, представляет собой футуристичный интерьер, выстроенный по всем правилам образного графического моделирования, не умаляя своего функционального назначения, и представляя потребителю весь спектр возможных действий: выбор, примерку, покупку, обмен, подбор гардероба и т. д. Облегчает работу дизайнера по созданию виртуальной торговой среды система фирменного брендинга, сужающая область проектного поиска. В максимальной степени условность виртуальной модели представлена в проектах медиа реконструкции. Восстановленный проектно-художественной фантазией дизайнера объект/среда задействуют сложный синтетический потенциал средств: воссоздавая объекты утраченных памятников архитектуры и дизайна в AR (дополненная реальность) — моделях, визуализируемых с помощью различных гаджетов, в VR-реконструкции, демонстрируемой с помощью VR (виртуальная реальность) — очков и т. д., а также соединяя изображения физических документов (архивных фотографий, фильмов, текстов и т. д.) и инструментов VR или AR реальности, создавая тем самым гибридную фиджитал-среду. Медиа среды новых сервисов, футуропроекты, симулякры-тренажеры сложных управленческих процессов и т. д. составляют медийную среду виртуализированного сознания и его концептуально-творческого аппарата.

Цифровая эпоха, изменившая проектное сознание, ввела в проектирование возможности построения альтернативной виртуальной реальности со своим концептуальным сценарием поведения, героями и образами, что привело к возникновению неоднозначного с аксиологической точки зрения явления виртуализации сознания. Это в свою очередь

повлекло ментальное освоение и личностную адаптацию к параметрам инновационной среды как в сфере цифрового искусства, так и в сфере дизайна. Постоянно расширяющиеся виртуальные каналы трансляции информационного потока требуют от зрителя постоянной готовности к адаптации к новым техническим способам восприятия и потребления этой информации. Последнее ставит перед дизайнерами актуальную задачу сохранения гуманистического начала проектного решения, не умаляя инновационности технологической составляющей.

Примечания:

1. *Титов А.А.* Мышление как процесс и как деятельность: анализ философско-психологических исследований мышления. Педагогика и психология образования. — 2020. — № 1. — С. 180–197. DOI: 10.31862/2500-297X-2020-1-180-197. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_42841844_63825814.pdf (дата обращения: 25.06.2025).

2. *Санду О.М.* Дизайн-программа и генезис проектного сознания // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2020. — № 2–2. — С. 196–206. https://www.elibrary.ru/download/elibrary_43043427_97947976.pdf (дата обращения: 10.07.2025).

3. *Коробицын С.А.* Феномен виртуальности обыденного сознания. Автореферат дисс. на соиск. уч. ст. кандидата философских наук. — Москва: МГСУ, 2005. — 24 с. — URL: https://viewer.rsl.ru/ru/rsl01002946273?page=5&rotate=0&theme=white (дата обращения: 22.06.2025).

4. *Познина Н.А.* Виртуализация сознания и задачи образования // Известия ТРТУ. — 2002. — № 1 (24). — С. 168–169. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_12843328_85828683.pdf (дата обращения: 21.06.2025).

5. *Лаврентьев А.Н., Литвина Т.В., Вильчес-Ногерол А.В.* Подготовка магистров в области цифрового искусства и дизайна в системе классического художественно-промышленного образования // Сборник материалов Международной научно-практической конференции «Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС» / под редакцией А.Н. Лаврентьева. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — С. 148–169

6. *Полеухин А.* Принципы новых медиа по Л. Мановичу. 2025. — URL: https://gonzo-design.ru/education/articles/newmediaprinciples?ysclid=me31qx5ae1644084483 (дата обращения: 11.06.2025).

Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ

Кандидат искусствоведения, профессор, и. о. зав. кафедрой средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова

e-mail: lenartt@gmail.com

E.A. ZAEVA-BURDONSKAYA

PhD in Art History, professor, Head of Environmental Design Department. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts (Stroganov University)

e-mail: lenartt@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_33_40

РОЛЬ ДИЗАЙНА КАК ИНСТРУМЕНТА СОЗДАНИЯ КАНАЛОВ КОММУНИКАЦИИ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ DIGITAL ART

THE ROLE OF DESIGN AS A TOOL FOR CREATING COMMUNICATION CHANNELS IN THE DIGITAL ART ENVIRONMENT

Цифровые технологии, ставшие реалией современного искусства, привели к появлению нового типа реальности — виртуальной реальности, функционирующей в пространстве «новой» неклассической эстетики. Виртуальная среда цифрового искусства определила создание новых видов репрезентации произведения и новых каналов коммуникации со зрителем. Коммуникация рассматривается условием формирования и функционирования виртуальной реальности, и начинает влиять не только на функциональную структуру, но и на визуально-образный слой цифрового искусства и медиа дизайна. Неповторимость действий в виртуальной среде становится основой множественности вариантов диалога, создавая интерактивный формат функционирования цифрового продукта. Коммуникативная активность творческого инструмента моделирования виртуальной среды постепенно переходит границы digital art и формирует опыт конструирования новых концепций и продуктов аналоговой среды, определяя их взаимовлияние и взаиморазвитие.

Digital technologies, which have become a reality in contemporary art, have led to the emergence of a new type of reality — virtual reality — functioning within the space of a “new” non-classical aesthetic. The virtual environment of digital art has determined the creation of new modes of representation of the work and new channels of communication with the viewer. Communication is considered a prerequisite for the formation and functioning of virtual reality, and begins to influence not only the functional structure but also the visual and figurative layer of digital art and media design. The uniqueness of actions in a virtual environment becomes the basis for a multiplicity of dialogue options, creating an interactive format for the functioning of a digital product. The communicative activity of the creative tool for modeling a virtual environment gradually transcends the boundaries of digital art and shapes the experience of constructing new concepts and products in an analog environment, determining their mutual influence and mutual development.

Ключевые слова: цифровое искусство, фиджитал-арт, виртуальная среда, коммуникация, неклассическая эстетика, аналоговая среда, цифровые технологии, художественная культура цифрового искусства и дизайна, виртуализация профессионального художественно-проектного сознания.
Keywords: digital art, phygital art, virtual environment, communication, non-classical aesthetics, analog environment, digital technologies, the artistic culture of digital art and design, and the virtualization of professional artistic and design consciousness.

Цифровые технологии стали современной реалией пластического искусства. Информационные революции конца XX – начала XXI столетия привели к появлению нового типа реальности — виртуальной, созданной человеком и не обладающей материальностью. Будучи новым социокультурным пространством жизни человека, виртуальная реальность становится формой художественного представления творческого замысла, проникая в творческий ментальный процесс дизайнера-художника и формируя множественные жанры цифрового искусства. Если суммировать определения «виртуальной реальности», то можно выделить качественные характеристики, позволяющие ей стать коммуникативным

каналом художественно-образного мышления, частью визуальной репрезентации. Это прежде всего, ее искусственность (искусственная природа); аналогия физического мира; цифровая коммуникация как основа взаимодействия; возможность управления; знаково-графическая форма как канал взаимодействия.

Технически обусловленное художественное пространство виртуального цифрового искусства имеет различные уровни взаимодействия с техническими средствами. «Цифровое искусство может быть интерактивным (интерактивные инсталляции, сетевое искусство, цифровые телекоммуникационные проекты), машинно-генерируемым (фрактальное, алгоритмическое искусство) или созданным рукой автора, точнее, с помощью программного обеспечения (цифровая фотография, цифровая живопись, трехмерная арт-анимация и пр.) [1, с. 37]. Цифровые возможности рассматриваются как мощный инструмент обновления выразительного и изобразительного языка искусства, расширения сферы эстетизации жизненного пространства человека, включая такие новые области художественного творчества, ранее бывшие вне интересов художественного сообщества (информационные сервисы, системы навигации, профессиональные симулякры и т. д.).

Художественная репрезентация, оперирующая цифровой системой изобразительно-выразительных средств, занимает свою культурную нишу, обращаясь и эксплуатируя, прежде всего, возможности виртуализации пространства, создающие эффект «инобытия», недостижимого идеала, утопии, фантастики и т. д. В digital art задачи создания условной концептуальной виртуальной модели направлены на достижение максимального художественно-эстетического эффекта, для чего художники часто обращаются к технологии эксперимента, художественной провокации и т. д. Кураторы выставочных проектов задействуют, помимо экстравагантных инновационных концепций, интегрированные схемы мультимедийных технологий, позволяющие зрителю осуществить максимальное погружение в виртуальную «иную», по отношению к реальному миру, среду. Фестивальные пространства создают цифровое гибридное пространство междисциплинарных проектов, соединяющих фиджитал-технологии, аудиоэффекты, приемы статики и динамики анимационных схем 2d и 3d мэппинга и т. д. Популярными становятся развлекательные идеи квестов, использующих приемы гейм-дизайна, технологии Kinect и др., для создания дополнительного эффекта интриги, иллюзии, разрушающих границы физического пространства.

К произведению digital art становятся не применимыми параметры классической эстетики, цифровые произведения формируют новую эстетику, в которой отсутствует представление о произведении как о единичном материальном объекте, вводится новый принцип репрезентации, часто растянутый во времени, возникает потребность в гаджете, как промежуточном звене репрезентации и т. д. Особенность «новой эстетики», по словам исследователя современной культуры и писателя Б. Стерлинга, — это «диффузность, … триумф открытого кода» [1, с. 39], что позволяет цифровому искусству быть открытым к формирования гибридных форм презентации, постоянно расширять сферу эстетического ранее внеэстетичными объектами. Пример — многочисленные соединения аналогового и цифрового в едином произведении (фиджитал-арт); перфоманс, хэппенинг и т. д. с элементами медиа. Новая эстетика влечет за собой формирование новых каналов коммуникации.

Современные исследователи выделяют несколько направлений цифрового искусства, сформированных в результате эволюции технологий второй половины XX столетия. Например, исследователь П.И. Быкова включает в массив digital art: цифровую печать изображений на аналоговых поверхностях; видеоарт; (AR) дополненную, (VR) виртуальную и (MR) смешанную реальности; 3D-mapping, алгоритмическое искусство; цифровую иллюстрацияю и анимацию; направление NFT; фиджитал-искусство; science-art, которые, в свою очередь, разделяются на различные «жанры». «Множественность направлений развития дает диджитал-арт все основания называться каналом коммуникации. Художник общается с миром через свои электронные полотна, обладающие данными о памяти объекта, информацией о месте и времени создания, цветовыми характеристиками и т. д.» [2, с. 6].

Виртуальная среда цифрового искусства становится предметом исследования в совокупности его пространственной структурной модели, особенностей языка и функционирования. «Особенно актуальной представляется коммуникативная функция digital art в силу широкой доступности к нему зрительской аудитории. Компьютер в искусстве значительно меняет традиционную трехфазовую структуру творчества (художник — произведение / художественный образ — реципиент)» и одновременно меняет механизм взаимодействия искусства со зрителем» [3, с. 3]. Особенно сложной становится коммуникации с мультимедийным проектом. Коммуникация становится многоканальной. Условность пространства и

изобразительно-выразительного языка дополняют технические устройства работы с моделью. Система коммуникации с проектом не ограничена функциями «зрителя». Зритель выступает «сотворцом» медиа среды, созданной дизайнером, через систему гаджетов и алгоритмов управления этой средой. Коммуникативная функция усложняется и становится нелинейной, разноуровневой, включая в себя необходимую для потребителя систему знаний и навыков, требуемых для освоения медиа продукта.

«Один из аспектов понимания информации виртуальным сознанием в его взаимодействии с виртуальной реальностью — это коммуникация или операция трансляции символов, побуждающих к действию. Последнее есть условие формирования виртуальной реальности и виртуального сознания» [4, с. 19]. Профессиональное цифровое проектно-художественное сознание предполагает интерактивный формат ментальных взаимодействий с медиа продуктом. Потребитель замышляется дизайнером со-творцом спроектированной виртуальной среды с избирательной моделью действий с ней и ее восприятия. Неповторимость действий в виртуальной среде рождает бесконечное количество вариантов диалога с ней. Коммуникация начинает влиять не только на функциональную структуру, но и на визуально-образный слой проекта. «Новая среда стала создаваться с помощью компьютеров, распространяться с помощью компьютеров, существовать в компьютерной среде, компьютерная логика начала оказывать значимое воздействие на культурную логику всей коммуникативной среды» [3, с. 4]. Интерактивный формат позволяет пользователю регулировать и по собственному усмотрению выстраивать образный сценарий виртуальной среды, подчиняясь собственной интуиции или логике.

Одним из распространенных способов коммуникации в медиа среде является система интерфейса. Графическая схема интерфейса служит каналом передачи информации. Важность эргономичности данного способа коммуникации чрезвычайно важна. Понятный интерфейс оптимизирует действия с виртуальной моделью, усложненный и плохо структурированный интерфейс нарушает выполнение предусмотренных проектом задач.

Степень участия интерфейса в digital art и медиа дизайне различна. Художественно-творческая медиа среда минимизирует участие интерфейса, позволяя зрителю максимально упрощенную схему присвоения сознанием, заложенной в произведение информации. Дизайн мобильных приложений, различных сервисов, WEB-дизайн целиком основан на графическим языке интерфейса. Система различных медиа

сервисов, особенно продуктов, разработанных для условий пользования в быстром темпе городской жизни, напрямую зависит от быстроты реакции и скорости адаптации данных виртуальным сознанием.

Виртуальное сознание как рефлексия виртуальной реальности не остается пассивным инструментом потребления и присвоения информации, а становится активным творческим инструментом конструирования новых концепций и продуктов аналоговой среды. Исследователь С.А. Коробицын предлагает термин «девиртуализация» сознания, который обозначает обратный процесс перехода от образных виртуальных конструктов к реальным, но уже на новом уровне, что видится необходимым для сохранения устойчивого развития общества [4, с. 10].

Виртуализированное профессиональное сознание обладает практически безграничным прикладным потенциалом применения в реальной практике. Например, в образовательном процессе, феномен виртуальности открывает перед субъектом образования практически неограниченные возможности погружения в различные практические ситуации, что позволяет будущему специалисту многостороннюю интерпретацию жизненных реалий, формируя многопозиционное профессиональное сознание» [5, с. 45], исключая негативные нарушения внутренней свободы социокультурного действия будущего специалиста, которые могут возникнуть.

Виртуализация проникает и в профессиональное сознание художника, создавая дисциплину цифрового искусства, и в профессию дизайнера, формируя новый медиа дизайн. «Виртуальная реальность — это новая концепция мира, возникшая в неупорядоченной стихии коммуникационных процессов и в результате развития информационных, преимущественно визуально ориентированных, технологий. При этом западные исследователи считают, что основой вирту¬альности являются только технологии, а российская концепция виртуальности связана с “искусственным”, “вымышленным” миром культурной практики, оперирующей знаками, образами, символами» [6, с. 526]. Это означает, что глобальный процесс виртуализации культуры, обладающий всеми признаками и качествами физического прототипа, постепенно становится важнейшей формой деятельности человека, не ограниченной сугубо творческими проектно-художественными задачами. Феномен «виртуализации культуры», возникший под действием цифровых инструментов, стал концептом интеллектуального пространства современного социума.

Цифровая эпоха, изменившая проектное сознание, ввела в проектирование возможности построения альтернативной виртуальной реальности со своим концептуальным сценарием поведения, героями и образами, что привело к возникновению неоднозначного с аксиологической точки зрения явления виртуализации сознания как ментального освоения инновационной среды. Возникающее при этом искусственное сужение в виртуальной модели многообразия физической реальности до уровня поставленных проектных задач и присвоения сознанием предложенной информации, вызывает к жизни феномен виртуализации профессионального сознания, выступающего гарантом грамотного отбора и качественной репрезентации информации в построении условной модели реального мира в самых различных областях медиа дизайна и digital art по законам технической и художественной гармонии. Цифровое искусство, в свою очередь, сформировало новую модель коммуникаций, по которым происходит его виртуальная репрезентация. Эта модель обладает качествами многоканальности, пропорционально многообразию художественных направлений и жанров.

Современное состояние цифрового искусства, оперирующего виртуальными категориями, формирует новую систему эстетических координат, определяющих его ценностные категории или «новую эстетику» или ««постцифровую эстетику», транслируемую по определенным каналам коммуникации.

Виртуализация профессионального сознания как рефлексия физической реальности не остается пассивным инструментом потребления и присвоения информации, а переходит в разряд активных творческих инструментов конструирования новых концепций и продуктов аналоговой среды, активизируя обратный процесс «девиртуализации» сознания с переходом от образных виртуальных конструктов к новому уровню реальных объектов, необходимый для сохранения устойчивого развития общества.

Примечания:

1. *Деникин А.А.* «Постцифровая эстетика» в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. — 2017. — Том 14. — № 1. — С. 36–45. — URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=ylkywx (дата обращения: 14.07.2025).

2. *Быкова П.И.* Цифровое искусство как новый канал коммуникации и предмет репрезентации в российских медиа // Международный научно-исследовательский журнал. — 2024. — № 3 (141). — С. 1–9.

3. *Кириченко Е.И.* Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? // Научное обозрение. Международный научно-практический журнал. — 2018. — № 1. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_32475542_24637582.pdf (дата обращения: 21.08.2025).

4. *Коробицын С.А.* Феномен виртуальности обыденного сознания. Автореферат дисс. на соиск. уч. ст. кандидата философских наук. — Москва: МГСУ, 2005. — 24 с. — URL: https://viewer.rsl.ru/ru/rsl01002946273?page=5&rotate=0&theme=white (дата обращения: 17.07.2025).

5. *Ходусов А.Н., Шуклин С.И.* Виртуализация сознания и мышления как основа формирования профессионального менталитета будущего специалиста // Интеграция образования. — 2011. — № 2 (63). — С. 45–52. — URL: http://elibrary.ru/download/elibrary_16497308_20108468.pdf (дата обращения: 15.08.2025).

6. *Кириллова Н.Б.* «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культурологии // Обсерватория культуры. — 2017. — Том 14. — № 5. — С. 524–531. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_30575928_10761849.pdf (дата обращения: 11.06.2025).

М.М. ЗИНОВЕЕВА

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры ХРМ РГХПУ им. С.Г. Строганова, директор Музея РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: zinoveeva.marina@yandex.ru

M.M. ZINOVEEVA

Candidate of art history, associate professor of the department of RHM of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, the Director of the Museum of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: zinoveeva.marina@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_41_55

МЕТАЛЛООБРАБАТЫВАЮЩИЙ ФАКУЛЬТЕТ ВХУТЕМАСА НА МЕЖДУНАРОДНОЙ ВЫСТАВКЕ СОВРЕМЕННЫХ ДЕКОРАТИВНЫХ И ПРОМЫШЛЕННЫХ ИСКУССТВ В ПАРИЖЕ 1925 г. К 100-ЛЕТИЮ МЕЖДУНАРОДНОЙ ВЫСТАВКИ

METALWORKING FACULTY OF VKHUTEMAS AT THE INTERNATIONAL EXHIBITION OF MODERN DECORATIVE AND INDUSTRIAL ARTS IN PARIS IN 1925 ON THE OCCASION OF THE 100th ANNIVERSARY OF THE INTERNATIONAL EXHIBITION

Международная выставка декоративных и промышленных искусств в Париже 1925 года стала значимым событием для Советского Союза, на которой молодое государство заявило о себе на мировой арене. Выставка послужила платформой, где были продемонстрированы передовые, технологичные и социально значимые стороны искусства, отличающиеся неповторимым стилем. Именно на этой выставке искусство конструктивизма заявило о себе в масштабном формате, представив СССР как передовой центр нового стиля. Особое место на выставке отводилось экспонатам, подготовленным преподавателями и студентами ВХУТЕМАСа, которые впервые масштабно продемонстрировали работу всех факультетов. В статье рассматриваются

проекты и работы студентов металлообрабатывающего факультета ВХУТЕМАСа, экспонировавшиеся на Международной выставке в Париже и демонстрировавшие новаторские подходы к конструированию промышленных изделий. Также в статье рассматриваются вопросы изменения системы образования в области художественного металла во ВХУТЕМАСе, прослеживается формирование новой профессии.

The International Exhibition of Decorative and Industrial Arts in Paris in 1925 became a significant event for the Soviet Union, where the young state declared itself on the world stage. The exhibition served as a platform where advanced, technological and socially significant aspects of art, characterized by a unique style, were demonstrated. It was at this exhibition that the art of constructivism asserted itself in a large-scale format, presenting the USSR as an advanced center of a new style. A special place at the exhibition was given to exhibits prepared by VKHUTEMAS teachers and students, who for the first time demonstrated the work of all faculties on a large scale. This article examines the projects and works of students of the metalworking faculty of VKHUTEMAS, which were exhibited at the International Exhibition in Paris and demonstrated innovative approaches to the artistic design of industrial products. The article also discusses the issues of changing the education system in the field of artistic metal in VKHUTEMAS, and traces the formation of a new profession.

Ключевые слова: ВХУТЕМАС, Первые СГХМ, Строгановское училище, Международная выставка декоративных и промышленных искусств в Париже 1925 года, художественная промышленность, конструктивизм, металлообработка, система образования, Музей РГХПУ, взаимодействие организаций высшего образования творческой направленности с профессиональным сообществом.
Keywords: VKHUTEMAS, The first SGHM, Stroganov School, the International Exhibition of Decorative and Industrial Arts in Paris in 1925, the art industry, constructivism, metalworking, the education system, Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts Museum, interaction of higher education organizations of creative orientation with the professional community.



Рис. 1. Международная выставка современных декоративных и промышленных искусств 1925 года в Париже

Строгановскому училищу как одному из ведущих учебных заведений в области художественной промышленности принадлежала исключительная заслуга в подготовке высокопрофессиональных мастеров и художников, в нем всегда отводилось значительное внимание подготовке специалистов по художественной обработке металла. После реорганизации Строгановского училища 5 сентября 1918 года в Первые Свободные государственные художественные мастерские система художественного образования, которая формировалась на протяжении многих десятилетий, была кардинальным образом перестроена. Изменился социальный состав учащихся, к преподаванию были привлечены широкие слои художественной интеллигенции.

В результате новых преобразований в Первых СГХМ наметилась тенденция к расширению мастерских по живописи, скульптуре и архитектуре, в результате чего стала страдать подготовка в ремесленно-технических мастерских, даже многие старшекурсники, которые обучались в производственных мастерских переходили в общехудожественные. Предполагалось, что первые три года, учащиеся занимаются общехудожественными дисциплинами, а затем четыре года в специализированных мастерских.

При создании ВХУТЕМАСа акцент был сделан на художественно-промышленное образование, для подготовки художников и специалистов для производства, которые будут создавать предметную среду для советских граждан. Идея взаимосвязи обучения и художественной промышленности, конечно, была не нова, еще с конца XIX — начала XX века деятельность Строгановского училища была тесно связана с промышленным производством России.

В начале XX века из стен училища вышло множество талантливых профессиональных педагогов и художников, которые в советской России продолжили учить молодое поколение.

С 1920 года деканом металлообрабатывающего факультета был Фёдор Яковлевич Мишуков, выпускник Императорского Строгановского училища, который после окончания обучения в 1903 году вернулся на юве-

лирную фирму своего отца Я.Ф. Мишукова, специализирующуюся на изготовлении церковной утвари, и с 1912 года стал ее руководителем. Ф.Я. Мишуков сотрудничал с великой княгиней Елизаветой Федоровной и по ее заказу выполнял церковную утварь для Марфо-Мариинской обители и посуду к 300-летию дома Романовых.

Ф.Я. Мишуков искусно владел мастерством ювелира, применял в своих произведениях разнообразные техники обработки металла, возродил и широко использовал забытую технику «басмы», распространенную в древнерусском искусстве. Вместе с этим Федор Яковлевич использовал и новейшие технические достижения в этой области. Искусство Ф.Я. Мишукова высоко ценили современники П.П. Кончаловский, П.Д. Корин и др.

Федор Яковлевич Мишуков вместе со своими братьями Алексеем и Василием активно поддерживал революционное движение, был соратником известного революционера Вацлава Вацлавовича Воровского. В 1917 году, закрыв свою мастерскую, он ушел добровольцем в Красную Армию. После демобилизации с октября 1918 года Мишуков преподавал в Первых СГХМ в должности профессора, одновременно с этим он являлся членом Всероссийской эвакуационной комиссии по передаче произведений искусства из монастырей, церквей, усадеб и частных коллекций в музеи. На тот момент центром, куда поступали национализированные ценности, была Оружейная палата Московского Кремля.



Рис. 2. В мастерской метфака ВХУТЕМАСа. Фотография 1924 г. Слева направо: В. Пылинский, П. Жигунов, С. Малишевский, З. Быков (на переднем плане). Снимок выполнен Родченко в монтировочной мастерской, где студенты выполняли свои курсовые проекты в материале. З. Быков занят изготовлением из металла спроектированного им универсального походного чайника-котелка



Рис. 3. Участники выставки у здания Лувра. Париж. Фотография 1925 г.

С 1920 года Фёдор Яковлевич Мишуков был назначен деканом металлообрабатывающего факультета ВХУТЕМАСа. Заведующим мастерскими по металлообработке был Фёдор Иванович Козлов, также выпускник Строгановского училища, который до революции был художником фирмы П.К. Фаберже (работал в 1906–1916 гг.). В 1919 году Федор Иванович работал в Отделе ИЗО Наркомпроса, вместе с Н. Шевердяевым пытался спасти фабрику Фаберже, устроив там Учебные мастерские.

Среди педагогического состава в 1921 году были: М.С. Сергеев, В.Д. Соколов, С.З. Константинов, Е.С. Романова, С.А. Федотов, П.И. Копылов, Г.П. Кириллов, С.В. Соколов, И.Н. Егоров, Н. Покровский.

В 1921 году, без отрыва от учебного процесса, в срочном порядке проводились работы по оборудованию металлообрабатывающего факультета с установкой специализированных станков, печей, гальванопластических аппаратов. Несмотря на такие тяжелые условия, количество обучающихся было достаточно большим и составляло 75 человек. [13, л. 8].

В этот период на факультете продолжалось традиционное обучение различным процессам обработки металлов, изготавливали ювелирные изделия и бытовую утварь, преимущественно с эмалью. Из переписки об организации выставки ВХУТЕМАСа в США в 1922 году, [15, л. 2] можно видеть, какие предметы выполнялись в это время в мастерских, — это бокалы, коробочки, братинки, спичечницы, кольца для салфеток



Рис. 4. Студенты ВХУТЕМАСа на экскурсии по Парижу. Фотография 1925 г.

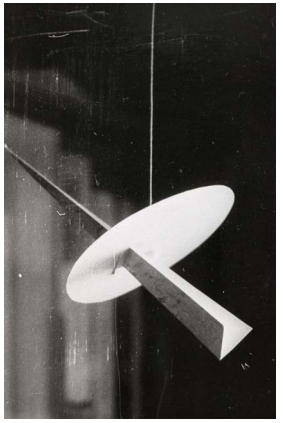


Рис. 5. З.Н. Быков. Светильник направленного света. 1922 г. Фотография

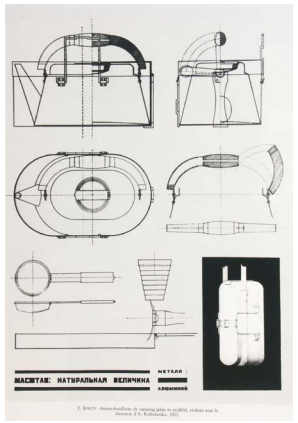


Рис. 6. З.Н. Быков. Проект универсального походного чайника-котелка 1923 г. Фотография



Рис. 7. Универсальный походный чайник-котелок по проекту З.Н. Быкова 1923 г. Реконструкция

с перегородчатой эмалью декорированные растительным орнаментом. Подобные изделия, украшенные эмалями в большом количестве, изготавливали еще в мастерских Императорского Строгановского училища. С эмалями выполняли объемные предметы — братины, чарки, ковши и разнообразной формы серебряные сосуды, подражающие формам древнерусской посуды разнообразные оправы для зеркал и рамки для фотографий, которые декорировались как сюжетными композициями, так и сканными, в виде цветов, листьев.

Подобные вещи были подготовлены для экспонирования на Всероссийской выставке художественной промышленности в 1922 году — это майоликовые и фарфоровые изделия, литография, ксилография, офорт, графика, набор, издания, ювелирные и эмалевые изделия, вышивки, театральные проекты и макеты, рисунки, проекты и модели по художественной промышленности. Для размещения экспонатов была запрошена 1 комната площадью 8–10 кв. саженей. [14, л. 2] Также ВХУТЕМАС дал согласие на участие в Международной выставке в Италии.

23 декабря 1921 года Ф.Я. Мишуков написал заявление с просьбой: «Прошу освободить меня от обязанностей декана “метобрфака” в виду переутомления» [13, л. 15]. Помимо занимаемой должности во ВХУТЕМАСе, Мишуков с 1919 года являлся хранителем Оружейной палаты, членом производственной комиссии при Высшем Совете народного хозяйства (ВСНХ),

и прилагал много усилий для создания экспериментальной консервационно-реставрационной показательной и производственной мастерской (заведующим которой он являлся с 1924 года). Тем не менее, еще до июня 1922 года Ф.Я. Мишуков по-прежнему оставался деканом факультета метобрфака. Федор Яковлевич Мишуков — ювелир, реставратор, педагог, всю свою жизнь посвятил делу сохранения культурного наследия.

С ноября 1922 года деканом факультета временно был назначен Павел Петрович Розанов [13, л. 19], а с 1923 года деканом факультета метобрфака являлся Александр Михайлович Родченко. Хотя, фактически, уже с начала 1921 года все руководство творческой работой осуществлял А.М. Родченко. С этого времени кардинально меняется концепция обучения на факультете. Родченко ставит задачи проектировать многофункциональные предметы для повседневной жизни, в которых выразительность формы должна достигаться за счет выявления конструкции предметов.

Захар Николаевич Быков, который продолжил свое обучение с начала создания ВХУТЕМАСа в первый год в мастерской без руководителя, а затем под руководством А.М. Родченко, так описывает начало учебы на метфаке: «После первой встречи с Александром Михайловичем я сразу понял, что нужно работать по-новому. До этого я был знаком с технологией обработки “художественного” металла, за плечами была “Строгановка”, и мне было сравнительно легко заниматься, но вместе с тем я не находил тогда применения всему тому, что умел. Я не имел четкого представления, что нужно делать и куда направлять свое мастерство и «художественные порывы» в новом советском вузе» [9, с. 61].

Александр Родченко впервые подчеркнул необходимость эстетического подхода к проектированию даже самых обыденных предме-

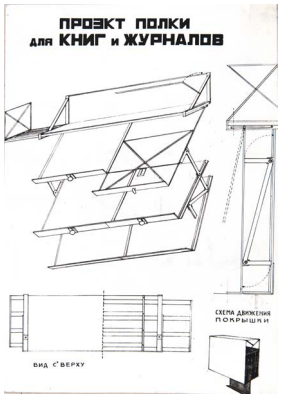


Рис. 8. З.Н. Быков. Проект полки для книг и журналов. 1923 г. Фотография



Рис. 9. Раскладная полка для книг по проекту З.Н. Быкова 1923 г. Реконструкция

тов, таких как дверная ручка, ножницы, подкова, замок, почтовый ящик, кожух автомобиля, вагон трамвая, площадка для посадки самолёта. Он считал, что выпускники металлообрабатывающего факультета должны обладать не только художественными, но и инженерными знаниями.



Рис. 10. З.Н. Быков Эскиз марки «I-V ВХУТЕМАС». 1924 г. Бумага, карандаш, акварель

В 1922 году А.М. Родченко разработал учебные планы и программы металлообрабатывающего факультета на 1922–1926, в которую входили дисциплины теоретического и общего цикла — «Технология материалов», «Сопротивление материалов», «Машиноведение», «Детали машин», спец. курс «Химия», «Электротехника», «Конструкция металлических сооружений» (всего 22 часа в неделю); художественно-теоретические предметы — «История художественной обработки металла», «Теория обработки металлов» (4 часа в неделю).

Дисциплины художественного цикла — «Пространство», «Объем», «Цвет», «Графика» — преподавали А.А. Веснин, Л.С. Попова, П.В. Кузнецов, И.В. Ламцов (ассистентом).

Практическую часть вел сам А.М. Родченко, и в нее входили следующие предметы: «Конструирование вещи, проекты моделей» (8 часов в неделю), «Композиция» (6 часов в неделю), «Техническое черчение» (6 часов в неделю), «Техническое рисование» (6 часов в неделю.)

Следующим профессиональным блоком была «Техническая лаборатория», включающая практическую проработку теоретических предметов, способы выполнения конструкции и навыки овладения художественной обработкой металла — слесарно-механическое, токарное, кузнечное, давильное и штамповальное дело, гравировальное дело, монтировка, чеканка, эмаль, сканное дело, гальванопластика, гальваностегия.

В 1923 году меняется и персонал метфака, педагоги, мастера и инструкторы, среди которых были: С.И. Борисов (литейщик), С.А. Федотов (эмальер), С.З. Константинов (гравировщик), В.Д. Соколов (чеканщик), О. Новиков (инструктор по токарному делу с 1924 года).

Технические предметы, такие как: технология металлов, сопротивление материалов, детали машин, теория механической обработки металла, электротехника, теоретическая механика вел инженер С.Г. Малишевский. В учебных программах факультета на 1922–1926 говорилось: «Основываясь на личном опыте, я считаю нужным использовать все положительные стороны дореволюционного образования устранив из него признанные недостатки изложения предметов исключительно математическим языком формул. Объем преподавания следует ограничить познаниями безусловно необходимыми для самостоятельной деятельности и дальнейшего самоусовершенствования молодого специалиста. При чем для законченности знаний необходимо учащимся дать: во-первых, ясное представление о средствах, способах и о производствах по обработке металла — по описательным предметам; во-вторых, умение конструировать и проектировать по обиходным формулам или графикам теоретических предметов; в-третьих, умение хозяйственно выполнять задания руководясь знанием рыночного значения предмета и ассортиментов материалов» [12, л. 1].



Рис. 11. З.Н. Быков Эскиз марки «РСФСР. Пролетарии всех стран соединяйтесь». 1924 г. Бумага, картон, тушь, гуашь

Выпускникам метфака стали присваиваться совершенно новые квалификации «инженера-конструктора» и «инженера-художника».

В августе 1925 года ВХУТЕМАС принимал участие в Международной выставке декоративного искусства и художественной промышленности, проходящей в Париже. СССР приняло решение участвовать в этой значимой выставке по приглашению французского правительства, которая проходила с мая по октябрь 1925 года. Всего на выставке принимали участие 155 стран. Дело подготовки и организации выступления СССР на выставке было поручено образованному при Российской Академии художественных наук «Комитету отдела СССР Международной выставки декоративного искусства в Париже».

В письме Комитета от 19 декабря 1924 года, направленном во ВХУТЕМАС, говорилось следующее: «В Париже с мая по октябрь 1925 г. состоится Международная Выставка Декоративного Искусства и Художе-

ственной Промышленности. Выступление СССР на этом крупнейшем международном смотре художественно-промышленных достижений Европейских стран будет безусловно иметь выдающееся значение, как демонстрация созданных у нас культурных ценностей. После длительного перерыва в Париже появятся произведения нашей художественной промышленности, кустарной и индустриальной, образцы народного творчества и художественно-производственной работы наших предприятий.



Рис. 12. З.Н. Быков. Проект обложки для книги Ю. Борхарта «“Капитал” Карла Маркса». 1924 г. Бумага, карандаш, тушь, гуашь. Музей РГХПУ им. С.Г. Строганова

Наше участие на Парижской выставке имеет не только большое политическое значение, но и хозяйственное, так как художественно-промышленные изделия, являющиеся видным предметом нашего экспорта, впервые после признания Францией СССР, в большом масштабе будут демонстрироваться в Париже, что открывает широкие возможности в смысле ознакомления нового обширного круга покупателей и завоевания новых рынков сбыта.

На выставке будет представлена продукция последних 7 лет кустарной и индустриальной промышленности и индивидуального творчества. На выставке примут участие в качестве экспонентов: государственные, кооперативные, общественные учреждения и предприятия, а также производственные артели и отдельные художники и кустари. [16, л. 10].

И уже 31 декабря 1924 года во ВХУТЕМАСе был сформирован комитет, который возглавил подготовительные и организационные мероприятия по подготовке и участию в выставке в Париже. Председателем был утвержден В.А. Фаворский, зам. председателя — Н.В. Докучаев, секретарь — И.В. Хапунов, в комитет также вошли К.Н. Истомин, И.М. Чайков, Д.П. Штеренберг, В.А. Петров, Н.А. Шевердяев.

Советский Союз был представлен павильоном, спроектированным архитектором Константином Мельниковым, ставшим знаковой постройкой в истории советской архитектуры. Экспозиция промышленной продукции включала, в основном, проекты и макеты, созданные студентами и преподавателями ВХУТЕМАСа.

Профессор А.М. Родченко был направлен в Париж в качестве художника-исполнителя декоративных работ Отдела СССР, где осуществлял свой проект интерьера «Рабочего клуба», в котором он воплотил эстетику конструктивизма, многофункциональное пространство с трансформируемым оборудованием.



Рис. 13. З.Н. Быков. «Добролет». Проект значка «Добролет». 1924 г. Бумага, акварель, гуашь, карандаш. Музей РГХПУ им. С.Г. Строганова

Ответственным за проведение организационной части по отделу ВХУТЕМАСа был назначен член Правления выставочного комитета ВХУТЕМАСа Иван Васильевич Хапунов. В Париж была направленна комиссия с представителями от всех факультетов, которые должны были вскрывать ящики с экспонатами и принимать участие в экспозиционной работе. На деканов возлагалась ответственность и наблюдение за сохранностью экспонатов.

В комиссию входили следующие студенты: Л.А. Аграновский, В.А. Ершов, П.К. Жигунов, М.И. Недбайло, А.Л. Котихин, Л.П. Заплетин, З.Н. Быков, В.Н. Симбирцев, В.И. Барков, Г.И. Кошкарев, Я.И. Цирельсон, Ф.Н. Коннов, Н.М. Ганиев. Ответственными за группу были К.С. Алабян, М.С. Бешенковский и З.Н. Быков. [16. Л. 122]

От рабфаковцев в Париж поехали: П.А. Старков (слесарь), Ф.Ф. Иванчук (литограф), Благов (кровельщик), Ганиев (кровельщик), Невменко (токарь), И.С. Флоров, Карапетян, Г.И. Кошкарев, А.С. Лугаськов [16, л. 42].

15 августа студенты отправились из Ленинграда в Гамбург теплоходом, откуда продолжить путь в Париж поездом.

Работы студентов ВХУТЕМАСа были представлены по факультетам. От Метфака на выставке демонстрировались следующие экспонаты:

Проект внутренней планировки книжного магазина (студент IV курса И. Морозов, 1924 г.).

Схема внутренней организации внутреннего магазина (студент IV курса Н. Соболев, 1924 г.).

Кресло-кровать (студент IV курса Н. Соболев, 1922 г.).

Схема оборудования книжного магазина (студент IV курса П. Галактионов, 1924 г.).

Проект фонаря (студент IV курса А. Галактионов, 1923 г.).

Вывеска реклама (студент IV курса А. Галактионов, 1924 г.).

Фотоснимки проектов висячего комнатного фонаря (студент IV курса Д. Заонегин, 1923 г., и студент II курса В. Смирнов, 1924 г.).

Проект походного котелка-чайника (студент IV курса З. Быков, 1923 г.).

Трамвайный указатель (студент IV курса З. Быков 1925 г.).

Киоск для литературы в здании (студент IV курса З. Быков, 1922 г.).

Схема организации и оборудования книжного магазина (студент IV курса П. Жигунов, 1924 г.).

Настольная лампа (студент IV курса П. Жигунов, 1923 г).

Домовый фонарь (студент IV курса Г. Павлов, 1924 г.).

Проект умывальника (студент IV курса А. Истратов, 1923 г.).

Проект шоферских очков (студент IV курса В. Пылинский, 1925 г.).

Рисунки эмалевых значков и фабричных марок (1923 г.) [16, л. 43].

Кроме этого, на выставке демонстрировались учебные планы, схемы, диаграммы, характеризующие методы работы факультетов и отделений, новую педагогическую систему. ВХУТЕМАС на выставке в Париже получил международное признание, Почетные дипломы и награды.

Часть графических проектов З.Н. Быкова, которые экспонировались в 1925 году на выставке в Париже, была передана в 2010 году в Музей РГХПУ им. С.Г. Строганова дочерью Захара Николаевича Галиной Захаровной Быковой, среди них: эскизы ювелирных изделий с эмалью, эскизы керамических плиток, эскизы марок и знаков, проекты обложки для журнала «Искра», проекты обложки для книги Ю. Борхардта «Капитал» Карла Маркса», обложки для сборника «ЦИТ», обложки для журнала «Металлист», эскизы конкурсных политических плакатов, проекты заводской марки «Гомза» [5, с. 308–311].

В дар переданы и фотографии профессора ВХУТЕМАСа А.М. Родченко и уникальные эскизы работ, рекламные листовки, составленные В.В. Маяковским и оформленные по эскизам А.М. Родченко студентами ВХУТЕМАСа, в том числе и З.Н. Быковым.

В музейной коллекции находится походный котелок-чайник, включающий в себя сковородку, ложку и вилку, выполненный по проекту З. Быкова уже в послевоенный период. Подобный чайник-котелок экспонировался на Международной выставке в Париже в 1925 году. Набор продуман до мельчайших деталей — крышка котелка одновременно служит сковородкой, ручка чайника трансформируется в походную вилку, а крышка чайника является ложкой. Предмет выполнен из меди и латуни и смонтирован на серебряный припой.



Рис. 14. З.Н. Быков. Проект обложки для сборника Института Труда «ЦИТ». 1924 г. Бумага, акварель, гуашь, тушь. Музей РГХПУ им. С.Г. Строганова

В этом, на первый взгляд, простом изделии, особое внимание уделено конструктивным деталям — креплениям, поворотам, соединениям.

З.Н. Быков так вспоминал работу над этим предметом: «Эскизов в обычном понимании я не делал, у меня их нет. Получая задание, я сразу мог представить себе форму и конструкцию изделия в общих чертах, а потом выполнять не проект, а схематический чертеж. Схематичный чертеж походного котелка с чайником я сделал после того, как выполнил все изделие в материале собственноручно, определив, конечно, заранее объемы котелка и вмещенного в него чайника. Размеры и конструкция остальных изделий (ложка, ножик и вилкой и кружка) были взаимосвязаны, и выполнять их было проще» [3, с. 64].

Несмотря на ученический характер этих работ, они представляли в период 1920-х годов важное связующее звено между отвлеченными абстрактными композициями и экспериментальными работами первого поколения мастеров русского авангарда и ранним конструктивизмом, опытами конструктивистского дизайна. Вместо рисования заставок и виньеток для оформления книг — проектирование почтовых марок, фирменных знаков и плакатов. Вместо украшения вещи — ее конструирование. Вместо уникальных образцов прикладного искусства — прототипы промышленных изделий.

В работах учащихся металлообрабатывающего факультета ВХУТЕМАСа прослеживалось формирование тематического багажа новой профессии, определялись профиль дизайнера, методика и круг задач проектирования. Все эти работы пронизаны духом нового времени, духом революционных преобразований и как нельзя лучше отражают новые принципы формообразования — находить красивое в простом и выявлять ясность конструкции.

Участие ВХУТЕМАСа на Парижской выставке 1925 года стало знаменательным событием в истории дизайна, студенты продемонстрировали всему миру строгий, рациональный, социально ориентированный стиль, и тем самым Советский Союз получил признание как центр новаторских тенденций в искусстве. Наследие ВХУТЕМАСа, продемонстрированное в Париже, продолжает оказывает влияние на современный дизайн и архитектуру. Оно служит напоминанием о силе идей конструктивизма, где форма подчинена функции, а искусство призвано служить обществу.

Список литературы:

1. *Адаскина Н.Л.* Источник: Энциклопедия русского авангарда http://rusavangard.ru/online/history/vkhutemas-vkhutein/

2. Александр Родченко и его круг. Конструктивный мир. Мечты о пространстве. — Москва-Норильск. 2019.

3. *Вихарева Н.И.* Рождение новой профессии. (По воспоминаниям З.Н. Быкова). Люди, события факты. — Москва, 2006.

4. *Зиновеева М.М.* З.Н. Быков — творческий и профессиональный путь от Императорского Строгановского училища к ВХУТЕМАСу и МВХПУ (б. Строгановскому) // Николай Васильевич Глоба и российское художественно-промышленное образование. К 160-летию со дня рождения Н.В. Глобы / ответственный редактор Т.Л. Астраханцева / Коллективная монография на основе материалов международной научно-практической конференции / НИИ РАХ, РГХПУ им. С.Г. Строганова. Москва: РГХПУ, 2023. — 504 с.: ил. — С. 245–254.

5. *Зиновеева М.М.* Коллекция произведений З.Н. Быкова в музее декоративно-прикладного и промышленного искусства МГХПА им. С.Г. Строганова // Революция в искусстве и новации в художественном образовании Материалы Международной научной конференции памяти Александра Алексеевича Дубровина, ректора МГХПА им. С.Г. Строганова в 1999–2007 годах. — Москва, 2017. — С. 308–311.

6. *Лаврентьев А.Н.* Александр Родченко. — Москва, 2007.

7. *Лаврентьев А.Н.* Перекрестки авангарда. Родченко, Степанова и их круг. — Москва, 2024.

8. *Мишукова А.М., Родимцева И.А.* О научно-реставрационной деятельности Федора Яковлевича Мишукова в Государственной оружейной палате. — Москва, Московский Кремль.1976.

9. Три эпохи Строгановской школы. Захар Николаевич Быков» / сост.: М.М. Зиновеева, А.Н. Лаврентьев, А.В. Трощинская. — Москва, 2025. — 336 с.: ил.

10. *Хан-Магомедов С.О.* Архитектура советского авангарда. Книга первая. Проблемы формообразования. Мастера и течения. — Москва, 1996.

11. *Хан-Магомедов С.О.* ВХУТЕМАС. Книга первая. — Москва, 1995.

Источники:

12. РГАЛИ. Ф. 681. Оп. 2. Ед. хр. 129.

13. РГАЛИ. Ф. 681. Оп. 2. Ед. хр. 130.

14. РГАЛИ. Ф. 681. Оп. 2. Ед. хр. 249.

15. РГАЛИ. Ф. 681. Оп. 2. Ед. хр. 250.

16. РГАЛИ. Ф. 681. Оп. 2. Ед. хр. 255.

А.А. ДОЛМАТОВА
Кандидат педагогических наук, доцент, заместитель директора Института дизайна и искусств (ИДИ), ННГАСУ (Нижегородского государственного архитектурно-строительного университета)
e-mail: dolmatovzz@yandex.ru

A.A. DOLMATOVA
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Deputy Director of the Institute of Design and Arts (IDI), NNGASU (Nizhny Novgorod State University of Architecture and Civil Engineering)
e-mail: dolmatovzz@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_56_68

ВЛИЯНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ, КУЛЬТУРНЫХ И ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ФАКТОРОВ НА СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН

THE INFLUENCE OF TECHNOLOGICAL, CULTURAL AND ENVIRONMENTAL FACTORS ON CONTEMPORARY DESIGN

Данная статья основана на междисциплинарной методологии исследования; она охватывает классическую теорию дизайна, современные технологические тенденции, экологические аспекты и культурологический анализ. Важно отметить, что при написании статьи осуществлялась критическая переработка информации, синтезировались идеи и параллельно формировалась авторская позиция, что гарантирует оригинальность контента и его соответствие академическим требованиям. Дальнейшие исследования в данной области должны быть направлены на эмпирическую проверку предложенных моделей взаимодействия технологий и культуры в конкретных дизайн-проектах, а также на разработку методологии оценки экологической эффективности цифровых дизайнерских решений.

This article is based on an interdisciplinary research methodology, encompassing classical design theory, contemporary technological trends, environmental aspects, and cultural analysis. It is important to note that during the writing of this article, information was critically reviewed, ideas were synthesized, and the author's position was developed, ensuring the originality of the content and its compliance with academic requirements. Further research in this area should focus on empirically validating the proposed models of technology and culture interaction in specific design projects, as well as developing a methodology for assessing the environmental effectiveness of digital design solutions.

Ключевые слова: технологии дизайна, экология, культура, эволюция проектной культуры, междисциплинарный подход.
Keywords: design technologies, ecology, culture, evolution of design culture, interdisciplinary approach.

Актуальность темы

Влияние технологических, культурных и экологических факторов на современный дизайн способствует важному фундаментальному сдвигу: дизайн от разработки отдельных объектов переходит к проектированию систем. Вектор всей отрасли меняется: от дизайна для потребления к дизайну для жизни.

Введение

В современном мире, находящемся на переломном этапе своего технологического и социокультурного развития, дизайн перестал быть лишь проектной дисциплиной, занимающейся эстетическим совершенствованием предметной среды и разработкой визуальных коммуникаций. Сегодня специалисты вынуждены констатировать, что дизайн трансформировался в фундаментальную методологию проектирования будущего, в инструмент управления сложными жизненными процессами, в ключевой фактор устойчивого развития цивилизации. Как исследователь, посвятивший последние два десятилетия изучению эволюции проектной культуры, автор видит свою задачу в том, чтобы переосмыслить роль дизайнера в антропоцентрическую эпоху, где технологический прогресс, экологический кризис и культурная глобализация сплелись в единый противоречивый узел. Данная работа представляет собой попытку проведения системного анализа для определения влияния трех основных факторов развития современного мира: технологий, экологии и культу-

ры на формирование парадигмы дизайна. При этом особая роль отводится технологиям как основному драйверу изменений, катализирующему сдвиги в остальных определяющих сферах. Человечество стоит на пороге новой технологической революции, где границы между физическим и цифровым миром, между создателем и инструментом, между продуктом и сервисом размываются, требуя от людей не просто адаптации, а радикальной реформы самого подхода к проектированию [8].

Основная часть

Исторически дизайн развивался как инструмент индустриализации, стремясь гуманизировать машинное производство, однако в XXI веке вектор профессии сместился. Уже в середине XX века, на волне идей Виктора Папанека, Томаса Мальдонадо и других мыслителей, заговорили о социальной ответственности дизайнера, о его долге перед обществом и планетой. Сегодня эта ответственность стала вопросом выживания [9]. Экологическая составляющая перестала быть «зелёным» трендом или маркетинговым ходом: она превратилась в необходимое условие для того, чтобы проект вообще существовал — независимо от масштаба и назначения. Глобальный вызов ставит перед культурой задачу: дизайн должен акцентировать локальные контексты, этно-символы и ментальные модели пользователей, избегая при этом гомогенизации и культурного империализма. При этом именно технологии предоставляют проектировщикам надёжные инструменты для решения этих задач. При этом важно понимать, что технологии — не пассивные наблюдатели глобализации: они сами становятся агентами трансформаций, формируя новые условия взаимодействия. Появление аддитивных технологий, иммерсивных пространств и экспоненциального роста вычислительной мощности ИИ формирует принципиально новую парадигму проектирования. В новой онтологии проект становится не статичной моделью, а живым агентом: обучаемым, адаптивным, способным к диалогу с миром [7].

Рассматривая экологический императив через призму технологического прогресса, можно увидеть, что традиционная экономическая схема «произвел — использовал — утилизовал» уступает место циркулярным моделям, и дизайн здесь выступает архитектором новых циклов. Технологии позволяют отслеживать жизненный цикл продукта «от добычи сырья — до утилизации изделия» с помощью цифровых паспортов и блокчейн-реестров, что еще десять лет назад трудно было представить.

Культура потребления меняется под давлением экологического сознания, и дизайн должен отвечать на этот запрос не просто созданием новых объектов из переработанных материалов, а проектированием систем, поощряющих повторное использование, ремонт и апгрейд. Однако без технологического рывка все благие намерения остались бы на уровне манифестов. Именно новые материалы, биоразлагаемые полимеры, созданные с помощью синтетической биологии, и энергоэффективные производственные процессы делают новый вид проектной культуры — эко-дизайн — экономически целесообразным. Культура же задает смысловую базу: социум готов принять новые формы быта только при условии, что они впишутся в нарратив прогресса и участия, а задача дизайнера — создать этот нарратив через форму, функцию и опыт взаимодействия.

В случае, когда экология и культура задают направления и ограничения, то именно технологии определяют скорость и масштаб преобразований. В этом контексте невозможно переоценить роль трех ключевых направлений, формирующих сегодня ландшафт современного дизайна, среди них аддитивное производство (3D-печать), технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности, а также искусственный интеллект (AI). Эти три цифровые технологии не просто улучшают существующие процессы: они фундаментально меняют саму природу творчества, перераспределяют роли между человеком и машиной и открывают новые функциональные и эстетические возможности. Чтобы понять глубину данных изменений, необходимо погрузиться в детальный анализ каждого из названных направлений, рассматривая их не изолированно, а в синергии, так как именно на стыке этих векторов рождаются наиболее революционные решения.

Переходим к аддитивным технологиям, совершившим «тихую» революцию в промышленном дизайне. Традиционное субтрактивное производство, основанное на удалении материала (резка, фрезеровка, литье), накладывало жесткие ограничения на геометрию изделий. Дизайнер был заложником технологий: сложные, органические формы, внутренние полости, градиентные структуры были либо невозможны, либо экономически нецелесообразны. 3D-печать сняла эти ограничения, подарив дизайну на новом технологическом уровне свободу творца-скульптора. Теперь форма любого изделия может следовать за функцией с беспрецедентной точностью. Методы топологической оптимизации, дополненные цифровыми алгоритмами, направлены на проектирование деталей. Создают

структуры оптимальной формы для заданной нагрузки и минимального веса. Что обеспечивает экологичность изделия через снижение веса и расхода материала. Например, в аэрокосмической отрасли 3D принтеры используют для создания кронштейнов и элементов крепежа из титановых сплавов. Вес таких элементов на 40–50% меньше, чем у литых при том же уровне прочности. Это снижает расход ракетного топлива [13].

1. Значение 3D-печати не исчерпывается промышленностью. В дизайне для конечного потребителя тренд на персонализацию продукции. Массовое производство XX века с его стандартизацией и унифицированными размерами аналогичных продуктов уступает место индивидуальным продуктам. Аддитивные технологии позволяют рентабельно производить малые тиражи или единичные изделия с идеальной подгонкой размеров под антропометрию человека. В медицине уже есть индивидуальные протезы, ортезы и даже биопечатные ткани по 3D-моделям пациентов. В fashion (одежда, обувь) бренды экспериментируют с 3D-печатью подошв с разной структурой в разных частях стопы для амортизации. Всё это трансформирует работу дизайнера: он больше не рисует один объект на миллионы людей, а создаёт параметрическую систему, алгоритм которой генерирует миллионы персонализированных решений. Это сдвиг парадигмы мышления — дизайн как язык, а не чертёж. Кроме того, 3D-печать демократизирует производство, делая его распределённым. Вместо пересылки товара через океан достаточно отправить цифровой макет и напечатать изделие локально — это кардинально снижает углеродный след логистики. Пример того, как технология решает экологическую проблему меняя парадигму производства и потребления. Культура производства и потребления.

2. В VR/AR дизайн выходит за пределы физических ограничений ещё на этапе концепта и прототипа. Традиционный путь «эскиз → макет → прототип» становится затратным по времени и ресурсам. VR даёт дизайнеру возможность «встать внутрь» объекта до его воплощения. В архитектуре и интерьерах это уже стандарт: клиент может в виртуальной среде пройти по зданию, оценить освещение, эргономику, материалы — всё как будто внутри. VR — это не просто инструмент. Это способ развивать эмпатию. В архитектуре VR применяют для имитации перемещения человека с ограниченными возможностями, что помогает архитектору оценить доступность пространства и скорректировать проект на ранних этапах. В промышленном дизайне VR используют для виртуального прототипирования — например, проверяют коллизии и эргономику без создания физических образцов, что снижает затраты. AR же, напротив, накладывает цифровые объекты на реальный мир, создавая смешанную реальность для дизайн-проектов. Интерфейсы перестают быть экранами – смартфонами или мониторами. Представьте себе комнату, где информационные щиты, управление светом или климатом проецируются прямо на стены и предметы интерьера через AR-очки – всё становится частью среды.

Это меняет смысл понятия «интерфейс». Дизайнер интерфейсов теперь должен мыслить категориями пространства, света и контекста, а не только пикселями. Культурный аспект здесь также важен: для разработчика существенно, как различные культуры воспринимают наложение цифровой информации на реальность? Где границы приватности в пространстве, насыщенном данными? Технологии AR требуют от дизайнера разработки новых протоколов взаимодействия и визуального языка, не перегружающих восприятие человека. В образовательном процессе и в музейной среде AR технология позволяет оживлять экспонаты, создавая иммерсивные нарративы, что меняет дизайнерский облик выставочных пространств, делая их интерактивными и динамичными. Синергия 3D-печати и VR технологии очевидна: дизайнер моделирует объект в виртуальной среде, проверяет его эргономику в VR, а затем отправляет цифровой файл на 3D-принтер для материального воплощения. Таким образом, цикл «цифра-физика» сокращается до минимума, ускоряя инновации [14].

3. Третьим и самым трансформационным элементом технологических инноваций является искусственный интеллект (AI). Если 3D-печать меняет то, что делается, а VR меняет проектируемый объект, то AI меняет субъекта проектирования. Внедрение нейросетей и машинного обучения в дизайн-процесс ставит перед специалистами философские и практические вопросы о природе творчества. Генеративный дизайн, основанный на AI, позволяет задавать цели и ограничения (материал, стоимость, прочность, вес), а проектный алгоритм самостоятельно генерирует тысячи вариантов решений, часто противоречивых для пользователя. Дизайнер становится куратором, выбирающим наилучшее решение из вариантов, предложенных нейросетью. Это не обесценивает труд дизайнера, а поднимает его на уровень стратегического управления. AI способен анализировать огромные массивы данных о поведении пользователей, выявлять паттерны и предсказывать тренды, что позволяет создавать продукты, точно отвечающие потребностям рынка. В контексте цифро-

вых интерфейсов AI приводит к персонализации продукта в реальном времени. Интерфейс приложения или сайта может адаптироваться под конкретного пользователя: он способен менять расположение элементов, трансформировать цветовую схему, усложнять контент в зависимости от настроения, времени суток или истории действий. Это требует от дизайнера отказа от статичных моделей в пользу адаптивных систем. Естественно, здесь кроются и риски. Алгоритмическая предвзятость может привести к дискриминации в дизайне сервисов. Прозрачность решений AI становится этической задачей для дизайнера. Разработчики должны проектировать системы, объясняющие пользователю, почему было принято то или иное решение. Кроме того, AI открывает новые возможности в эко-дизайне, анализируя данные с датчиков и с их помощью оптимизируя энергопотребление зданий и целых городов в реальном времени. «Умные» сети, управляемые AI, могут балансировать нагрузку, снижая пиковое потребление и интегрируя возобновляемые источники энергии. Таким образом, AI выступает связующим звеном между технологической эффективностью и экологической устойчивостью [16].

Рассматривая упомянутые технологии в совокупности, невозможно не обратиться к их конкретным проявлениям в повседневной жизни, таким как концепция «умного дома» и эволюция цифровых интерфейсов. «Умный» дом перестал быть набором разрозненных опций, управляемых со смартфона; благодаря интеграции AI, (Интернета вещей) и голосовых интерфейсов, он становится единым организмом. Дизайн «умного» дома сегодня — это «невидимый» дизайн. Лучшие технологии незаметны, скрытны. Интерфейсы становятся фоном: управление происходит через голоса, жесты или автоматически на основе сценариев поведения. Датчики присутствия, качества воздуха и света фиксируют состояние помещения — на их основе AI корректирует среду. Так, система автоматически регулирует микроклимат в комнатах: где есть люди — поддерживает комфортную температуру и влажность, а в нежилых зонах — снижает энергопотребление. Такой механизм обеспечивает экологичность через гуманный дизайн [12].

Внедрение «умного» дома сталкивается с культурными препятствиями. Отношение к приватности разное в разных культурах. Установка камер, микрофонов в доме многим кажется неприемлемым. Поэтому перед дизайнером стоит вопрос о том, как создать «интерфейсы доверия». Пользователь должен понимать, что именно собирает система и иметь возможность легко это контролировать. Визуализация информации – тоже часть дизайна жилого пространства. Результаты — сколько энергии потратил дом и какую воду сэкономил — можно показывать на цифровых табло или через AR-проектор, а не оставлять их в тени. Это и есть «геймификация экологического поведения»: дизайнер помогает потребителю [10]. Для пожилых людей и детей интерфейс «умного» дома должен быть максимально простым: вместо меню — интуитивные подсказки, поддерживаемые ИИ [11].

Интеграция 3D-печати в концепцию «умного» дома даёт возможность выполнять ремонт и обновление интерьера на месте. Если потерялась ручка шкафа или фиксатор штор, не нужно ждать доставки из магазина — достаточно загрузить модель детали на домашний 3D принтер, который может быть частью экосистемы умного дома. Данная парадигма меняет саму природу владения: вместо владения вещами появляется право на их копирование и цифровые двойники. VR – можно "примерить" перестановку мебели, ремонт. Вы увидите, как будет выглядеть реконструкция ещё до начала работ и покупки материалов. ИИ – подскажет варианты перепланировки, которые лучше всего подойдут под привычки жильцов и сделают пространство более функциональным.

Таким образом, три технологии работают: AI анализирует и предлагает, VR позволяет оценить и почувствовать, 3D-печать воплощает и материализует. Этот цикл создает замкнутую экосистему проектирования жизненных процессов, где пользователь становится со дизайнером личного пространства [13].

Но технологический детерминизм не должен затмевать человеческое измерение. Культурный багаж является фильтром, воспринимающим все инновации. Дизайн, игнорирующий культурный опыт, обречен на отторжение. Например, внедрение голосовых помощников в странах с высокими контекстными культурами, где важны нюансы общения и иерархия, требует особой настройки тональности и сценариев взаимодействия. Экология также диктует культурные сдвиги: культура одноразовости сменяется культурой долговечности и ценности. Технологии должны поддерживать данный сдвиг. Если 3D-принтер печатает из дешевого пластика, который нельзя переработать, это шаг назад, поэтому развитие передовых технологий и материаловедения идет рука об руку с дизайном: благодаря их использованию, внедряются биопластики, композиты из отходов и самовосстанавливающиеся материалы. Дизайнер должен разбираться в особенностях новых материалов, чтобы использовать их позитивный потенциал [2].

Автор, выступая в данной публикации в роли дизайнера-реформатора, утверждает, что наша профессия находится в состоянии экзистенциального перехода. Дизайнеры не только стилисты. Дизайнеры — это системные инженеры, выстраивающие партнерские отношения с окружающим миром. Следовательно, система образования в сфере дизайна должна кардинально измениться. Недостаточно учить рисовать и давать навык работы в графических редакторах. Необходимо изучать основы программирования, экологию, социологию и этику. Дизайнер будущего — это полимат, способный говорить на языках технологий и гуманитарных наук. Он должен понимать, как работает нейросеть, чтобы не стать ее рабом; осознавать, как работает экосистема леса, чтобы не навредить ей своими разработками. Технологии как драйвер изменений требуют от дизайнеров постоянной готовности к обучению инновациям. То, что было актуально пять лет назад, сегодня устарело. Скорость изменений такова, что гибкость мышления становится важнее суммы накопленных знаний [4].

Влияние технологий на дизайн также поднимает вопрос об авторстве и интеллектуальной собственности. Если AI генерирует изображение или форму, то кто является их автором? Программист алгоритма, пользователь, задавший промпт, или сам AI? В данной сфере юридические и этические понятия еще не сформированы, и дизайнеры должны дискуссии. И дизайнеры должны активизировать формирование законодательства для защиты интеллектуального труда в цифровую эпоху. Кроме того, существует риск цифрового неравенства. Доступ к передовым технологиям дизайна (дорогое ПО, мощные компьютеры, 3D-принтеры) есть не у всех. Это может привести к тому, что качественный дизайн станет привилегией богатых корпораций и развитых стран, усиливая мировое неравенство. Задача прогрессивного сообщества — развивать первоначальные решения, делать инструменты доступными, делиться знаниями. Демократизация дизайна через технологии — это моральный долг профессионалов [3].

Экологическая ответственность в цифровую эпоху также приобретает новые грани. Дизайнеры часто забывают, что цифровые технологии оставляют физический след. Дата-центры потребляют огромное количество энергии и воды для охлаждения. Обучение больших языковых моделей AI связано с колоссальными выбросами углекислого газа (CO_2). Дизайн диджитал-продуктов должен учитывать «цифровой углеродный след». Оптимизация приемов, сжатие изображений, отказ от излишней анимации, использование темных тем (экономящих энергию на

OLED-дисплеях) — это инструменты эко-дизайна, формирующие цифровую среду. Культура потребления цифрового контента должна меняться: дизайнерам не нужно хранить терабайты ненужных данных «в облаке». Дизайнеры интерфейсов могут поощрять «цифровую уборку», создавая интерфейсы, помогающие пользователям управлять своим цифровым наследием и потреблением ресурсов [10].

Взаимодействие культуры и технологий в дизайне проявляется и в сохранении исторического наследия. «Цифровые двойники» памятников архитектуры, созданные с помощью 3D-сканирования и VR технологии, позволяют сохранить диджитал-копии для будущих поколений даже в случае физического разрушения оригиналов. Это новый вид культурной памяти. 3D-печать позволяет реставрировать утраченные элементы декора с высокой точностью. AI может анализировать стилистические особенности эпохи и предлагать варианты восстановления утраченных фрагментов. Здесь технологии служат культурному наследию, повышая его устойчивость. Однако важно не подменять оригинал симулякром. Дизайн в этой сфере должен соблюдать баланс между доступностью и аутентичностью.

Рассматривая «умные» дома и цифровые интерфейсы как полигон для подобных изменений, можно увидеть, что успех внедрения зависит от уровня доверия. Технология не должна восприниматься как ограничитель. Интерфейс должен быть прозрачным. Если «умный» холодильник заказывает еду, пользователь должен понимать, в каком алгоритме выбраны продукты. Этот вопрос связан с дизайнерской этикой. Проектируются не просто функции, проектируется доверие. В условиях, когда данные становятся новой валютой, дизайнер выступает гарантом безопасности пользователя. Приватность в дизайне — это принцип, заложенный в основу любого цифрового продукта. Технологии шифрования и децентрализации могут быть интегрированы в дизайн интерфейсов, предоставляя пользователю контроль над своими данными.

Культурное разнообразие требует, чтобы технологии были адаптивны. Голосовые интерфейсы должны понимать диалекты и воспринимать акценты. Используемые визуальные языки должны учитывать цветовую символику разных культур. AI, обученный только на зарубежных данных, будет выдавать предвзятые результаты для пользователей из других регионов. Дизайнеры должны обеспечивать репрезентативность данных при обучении систем. Это техническая задача, становящаяся этической и культурной. Глобальный дизайн не означает всеобщую

унифицированность. Наоборот, технологии позволяют масштабировать локальные решения. Платформа может быть общей, но контент и интерфейсы — глубоко локализованными.

В итоге анализа влияния технологий, экологии и культуры следует подчеркнуть, что технология является лишь инструментом в руках настоящего специалиста. Драйвером изменений является не сама технология, а намерение разработчика. Если AI и 3D-печать используются только для увеличения прибыли и интенсификации потребления, кризис неминуемо усугубляется. Если же эти инструменты направить на решение задач устойчивости, инклюзивности и человеческого благополучия, можно в дизайне вновь создать ренессанс. Прогрессивный ученый и реформатор видит свою миссию в том, чтобы задавать правильные вопросы. Следует спрашивать не «что мы можем сделать с этой технологией?», а «что мы должны сделать для будущего?». Дизайн становится мостом между технологическими возможностями и человеческими ценностями.

Сегодня наблюдается рождение нового типа рациональности, где эффективность измеряется не только экономическими показателями, но и социальным и экологическим воздействием. Технологии 3D-печати, VR и AI дают в руки специалистов мощнейшие рычаги для управления материей и информацией. Но без культурных ориентиров и экологической ответственности эти рычаги могут стать разрушительными. «Умный» дом должен быть не просто набором датчиков, а средой, воспитывающей бережное отношение к ресурсам. Цифровой интерфейс должен не просто помогать успешно продавать, а просвещать и развивать. 3D-принтер должен не просто штамповать пластик, а работать в цикле замкнутой переработки [15].

Будущее дизайна за холистическим подходом. Невозможно отделить форму от функции, функцию от технологии, технологию от экологии, а экологию от культуры. Все это части единой системы. Дизайнер будущего — это системный интегратор. Он должен обладать широтой взгляда, чтобы видеть связи между глобальным потеплением и кеглем шрифта на экране смартфона, между алгоритмом нейросети и социальной справедливостью. Это высокая планка, но именно она определяет характер профессии дизайнера сегодня. Дизайнеры — не украшатели. Дизайнеры — архитекторы реальности. И от того, насколько осознанно специалисты будут использовать технологический драйвер, зависит, какой будет создаваемая реальность [17].

Технологии меняют подходы к дизайну, делая их более итерактивными, основанными на данных и ориентированными на пользователя. Но

они также требуют от дизайнеров новой этики. Специалисты должны быть осторожны с внедрением AI, чтобы не потерять человечность в коммуникации. Необходимо контролировать 3D-печать, чтобы не создать горы нового мусора. Следует использовать VR, чтобы соединять людей, а не изолировать их в симулякрах. Баланс — вот ключевое слово проектировщика. Прогресс не должен быть слепым. Реформаторский подход в дизайне означает готовность сказать «нет» технологии, если она вредит человеку или планете, даже при определённой эффективности. Это позиция зрелой профессии, которая осознает свою силу и ответственность перед социумом [6].

Вывод

В конечном счете, влияние технологий, экологии и культуры на современный дизайн сводится к одному фундаментальному выводу: от дизайна объектов – к дизайну систем; от дизайна потребления — к дизайну для жизни. Технологии позволяют специалистам масштабировать этот сдвиг. Они дают возможность дизайнерам моделировать последствия принимаемых решений до их реализации. Они дают возможность вовлекать пользователей в сотворчество. Они дают разработчикам возможность создавать продукты, заботящиеся о людях и об окружающей среде. Это путь, выбранный человечеством, и назад пути нет! Наука и практика дизайна должны совместно создавать справедливый, устойчивый и красивый мир! И в этом мире технология будет верным слугой людей, направляемым мудростью дизайнера, помнящего о культурных корнях и о долге перед природой.

Заключение

Только через непрерывный диалог теории и практики, науки и искусства можно реализовать потенциал дизайна как созидательной силы, преобразующей человека и планету. Технологии дают людям крылья, но культура и экология должны задать вектор полета в будущее. И в этом уравнении дизайнер выступает в роли штурмана, чья компетентность определяет безопасность и успешность всего проекта. Специалистам нельзя ошибаться, так как цена любой ошибки в глобальных масштабах слишком высока, поэтому каждый проект, каждый интерфейс, каждый напечатанный объект должны быть результатом осознанного творчества, направленного на созидание. Это и есть Манифест Нового Дизайна, достойно отвечающего на вызовы эпохи с опорой на фундамент инновационных технологий и ориентируясь на гуманистические идеалы.

Список литературы и источников:

1. Core77 [Электронный ресурс]: крупнейший международный ресурс о промышленном дизайне. — URL: https://www.core77.com/ (дата обращения: 01.03.2026).

2. Dezeen [Электронный ресурс]: ведущее архитектурное и дизайнерское онлайн-издание. — URL: https://www.dezeen.com/ (дата обращения: 01.03.2026).

3. MIT Technology Review [Электронный ресурс]. — URL: https://www.technologyreview.com/ (дата обращения: 01.03.2026).

4. *Долматов А.А.* Парадигмы современного дизайна // Дизайн и технологии: российский журнал. — 2025. — № 2, ч. 2. — С. 188–203.

5. *Манович Л.* Язык новых медиа. — Москва: Ad Marginem, 2014. — 400 с.

6. Материалы конференций TED Design [Электронный ресурс]. — URL: https://www.ted.com/topics/design (дата обращения: 01.03.2026).

7. *Норман Д.* Дизайн привычных вещей. Москва: Вильямс, 2006. — 384 с.

8. Отчет Всемирного экономического форума «The Future of Jobs Report» 2023 [Электронный ресурс] // Всемирный экономический форум. — URL: https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2023 (дата обращения: 01.03.2026).

9. *Папанек В.* Дизайн для реального мира. — Москва: Д. Аронов, 2004. — 416 с.

10. *Фуллер М.* Медиа-экология: Исследования в области медиа, коммуникаций и культуры. — Санкт-Петербург: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2019. — 320 с.

Англоязычные источники:

11. *Bhamra T., Lofthouse V.* Design for Sustainability: A Practical Approach. — Gower Publishing, 2007. — 250 p.

12. Design Issues. V. Margolin. «Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods». MIT Press, 1995. № 11 (1). — P. 4–15.

13. *Dourish P.* Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction. — MIT Press, 2001. — 272 p.

14. *Gibson I., Rosen D., Stucker B.* Additive Manufacturing Technologies: 3D Printing, Rapid Prototyping, and Direct Digital Manufacturing. — Springer, 2015. — 498 p.

15. *Milgram P., Kishino F.* A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays // IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems. — 1994. — Vol. E77-D. — № 12. — P. 1321–1329.

16. *Moussa M.* The Impact of Artificial Intelligence on the Future of Design // International Journal of Design. — 2021. — Vol. 15. — № 2. — P. 45–60.

17. *Sterling B.* Shaping Things. MIT Press, 2005. — 160 p.

И.Б. ВОЛКОДАЕВА

Доктор искусствоведения, профессор, зав. кафедрой «Дизайн среды» Российского государственного университета им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: vi49@bk.ru

А.С. СОЛОГУБ

Аспирант кафедры «Дизайн среды» Российского государственного университета им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: sologuba@yandex.ru

I.B. VOLKODAEVA

Doctor of Art History, Professor, Head of the Department of Environment Design Russian State University named after A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art)
e-mail: vi49@bk.ru

A.S. SOLOGUB

Graduate Student of Russian State University named after A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art)
e-mail: sologuba@yndex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_69_81

ОСОБЕННОСТИ СТАНОВЛЕНИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ЭКСПОЗИЦИОННОГО ДИЗАЙНА В 20-е ГОДЫ XX ВЕКА

FEATURES OF THE DEVELOPMENT OF DOMESTIC EXHIBITION DEGIGN IN THE 1920s

Статья посвящена становлению отечественного экспозиционного дизайна как самостоятельной синтетической области проектной культуры в 1920-е годы. Объекты «короткого цикла» — временные павильоны и выставочные экспозиции — изучены неравномерно, тогда как сформулированные в этот период проектные принципы продолжают определять современную

российскую музейную и выставочную практику; этим обусловлена актуальность работы. Художественно-композиционные принципы отечественного экспозиционного дизайна 1920-х годов выявляются на материале трёх знаковых проектов: Всероссийской сельскохозяйственной и кустарно-промышленной выставки 1923 года в Москве, советского павильона на Международной выставке декоративных и промышленных искусств 1925 года в Париже и советской экспозиции на Международной выставке «Pressa» 1928 года в Кёльне. Методологическую основу составляют историко-генетический, сравнительно-художественный и формально-стилистический подходы. По итогам анализа предложена типология проектных принципов, объединённых в три группы: композиционно-пространственные (организованный маршрут зрителя, выразительность пространства, экспонаты-доминанты), драматургические (драматургическая композиция, режиссура восприятия, синтез искусств) и художественно-технические (активное использование цвета и света, динамические конструкции). Выявленная система принципов рассматривается как методологическое основание отечественной школы экспозиционного проектирования и сохраняет операциональную значимость в современной практике музейного, выставочного и цифрового дизайна.

The article examines the formation of Russian exhibition design as an independent synthetic field of project culture during the 1920s. The relevance of the study lies in the uneven scholarly coverage of short-cycle design objects — temporary pavilions and expositions — and in the continuing impact of the principles developed in this period on contemporary Russian museum and exhibition practice. The aim is to identify the artistic and compositional principles of Russian exhibition design that emerged in the 1920s through the analysis of three landmark projects: the All-Russian Agricultural and Craft-Industrial Exhibition (Moscow, 1923), the Soviet pavilion at the International of Exhibition of Decorative and Industrial Arts (Paris, 1925), and the Soviet section at the “Pressa” International Press Exhibition (Cologne, 1928). The methodology combines historical-genetic, comparative-artistic, and formal-stylistic approaches. The study results in a typology of principles structured into three groups: compositional-spatial (organised visitor route, expressiveness of space, dominant exhibits), dramaturgical (dramaturgical composition, direction of perception, synthesis of the arts), and artistic-technical (active use of colour and light, dynamic constructions). It is concluded that the identified system of principles constitutes the methodological foundation of the Russian school of exhibition design and retains its relevance in contemporary museum, exhibition, and digital design practice.

Ключевые слова: экрозиционный дизайн; Русский конструктивизм; Всероссийская сельскохозяйственная выставка 1923 г.; Советский павильон в Париже 1925 г.; выставка «Пресса» в Кельне 1928 г.; Константин Мельников; Эль Лисицкий; Александр Родченко; выставочная композиция; синтез искусств.
Keywords: exhibition design; Russian constructivism; All-Russian Agricultural Exhibition of 1923; Soviet pavilion in Paris 1925; «Pressa» exhibition in Cologne 1928; Konstantin Melnikov; El Lissitzky; Alexander Rodchenko; exhibition composition; synthesis of the arts.

В каждую историческую эпоху выставочные пространства и музейные экспозиции выступают своеобразным культурным срезом, в котором проявляются материальные, духовные, политические, экономические и научно-технические аспекты деятельности общества. Экспозиционный дизайн занимает в этой системе пограничное положение, формируясь на пересечении архитектуры, сценографии, графического дизайна и приёмов организации зрительского восприятия. Эта пограничность и делает выставочный проект ценным предметом искусствоведческого анализа: в нём концентрированно сходятся художественные и технологические тенденции своего времени.

Отечественная практика экспозиционного проектирования 1920-х годов оказала заметное влияние на развитие выставочного дела как в советской, так и в мировой проектной культуре. Однако изучена она неравномерно. Объекты «короткого цикла» дошли до нас преимущественно в виде эскизов, фотографий и проектных чертежей, что существенно затрудняет реконструкцию авторского замысла и систематизацию проектного опыта. Актуальность темы определяется и тем, что современная

российская проектная практика, от стационарных музейных экспозиций до временных и цифровых выставочных проектов, во многом опирается на принципы, сформулированные именно в этот период.

Историографию вопроса формируют несколько направлений. Фундаментальное исследование М.Т. Майстровской рассматривает экспозиционный ансамбль XX века в широком культурологическом контексте [1]. Работа И.В. Рязанцева [3] остаётся базовым источником по советскому выставочному ансамблю 1917–1970-х годов. Методологический аспект художественного проектирования экспозиций разработан Р.Р. Кликсом [4]. Документы и материалы о выставочных ансамблях 1920–1930-х годов собраны в издании под редакцией В.П. Толстого [7]. Современные классификационные подходы представлены в работе И.В. Андреевой [9]. Планы и фотографии ВСХВ 1923 года в полном объеме представлены в альбоме «Временная архитектура парка Горького» под редакцией М. Назаретян [10]. Вместе с тем в отечественном искусствоведении отсутствует системное сопоставление трёх знаковых проектов 1920-х годов: ВСХВ 1923 года, советского павильона в Париже 1925 года и экспозиции «Pressa» в Кёльне 1928 года по единому набору параметров. Восполнение этого пропуска и составляет научную задачу настоящей статьи.

Цель исследования — выявить художественно-композиционные принципы отечественного экспозиционного дизайна, сформировавшиеся в 1920-е годы, на материале трёх знаковых выставочных проектов. Для достижения цели предполагается решение трёх задач: охарактеризовать историко-культурный контекст становления нового языка выставочной экспозиции; провести сравнительный анализ выставок по единой схеме описания; обобщить выявленные приёмы в систему принципов проектной практики.

Объектом исследования выступает отечественный экспозиционный дизайн 1920-х годов, предметом — художественно-композиционные принципы и приёмы проектирования выставочных пространств. Методологическую основу составляют историко-генетический, сравнительно-художественный и формально-стилистический методы анализа.

Октябрь 1917 года инициировал преобразование всех сфер искусства и проектной культуры России. Новый социальный заказ потребовал принципиально иных подходов к организации публичных пространств, в том числе выставочных: задачи агитации, просвещения и демонстрации достижений молодого государства поставили перед художниками и архи-

текторами вопрос о выработке нового художественного языка. В начале 1920-х годов накопление новаторских идей оформилось в самостоятельное направление — русский конструктивизм, объединивший значительную часть творческой молодёжи в советском искусстве и архитектуре [2].

Конструктивистская парадигма охватила практически все области художественной культуры. В театре она проявилась в работах А.Я. Таирова и В.Э. Мейерхольда, в поэзии и литературе — в творчестве В.В. Хлебникова, В.В. Маяковского и Э.Г. Багрицкого, в художественном проектировании — в проектах А.М. Родченко и В.Е. Татлина, в архитектуре — в работах братьев Весниных, Эль Лисицкого, М.Я. Гинзбурга и А.В. Щусева. Объединяющим началом стало стремление к функциональной целесообразности, конструктивной ясности и активному включению художественного произведения в социальную практику.

Наиболее полное практическое воплощение конструктивистская парадигма получила именно в выставочных проектах. Выставка как тип публичного пространства предъявляла к авторам комплекс задач, недостижимых средствами одной творческой профессии: требовалось одновременно решить вопросы архитектурной формы, экспозиционной режиссуры, графического оформления и предметной среды. Эти обстоятельства превратили выставочный проект 1920-х годов в уникальную площадку синтеза искусств, на которой архитектор, сценограф, художник-плакатист, шрифтовик и фотограф работали как единая авторская команда. Рассмотрим три проекта, последовательно раскрывающих становление принципов отечественного экспозиционного дизайна.

Всероссийская сельскохозяйственная и кустарно-промышленная выставка, открывшаяся в Москве в августе 1923 года на территории будущего ЦПКиО им. М. Горького, стала первым крупным выставочным проектом советской эпохи. Перед организаторами стояла двойная задача: продемонстрировать восстановление народного хозяйства после Гражданской войны и одновременно представить образ нового государства средствами архитектуры и художественного оформления. Главным архитектором выставки был назначен И.В. Жолтовский, главным художником — А.В. Щусев; в подготовке экспозиций приняли участие К.С. Мельников, И.В. Рыльский, В.К. Олтаржевский и значительная группа театральных художников.

Архитектурно-планировочное решение строилось как ансамблевая композиция павильонов в открытом ландшафте. Принцип «выставочного города», заложенный в генеральном плане, предполагал систе-



Рис. 1. Генеральный план Всероссийской сельскохозяйственной и кустарно-промышленной выставки. Москва, 1923. Источник: [10, с. 29]

му осевых перспектив, доминант и видовых раскрытий, объединявших разнохарактерные сооружения в единое пространственное целое (Рис. 1). Этот подход стал важной новацией: впервые в советской практике выставка трактовалась не как сумма отдельных павильонов, а как целостное архитектурное произведение.

Экспозиционные решения отдельных павильонов выстраивались по принципу «маршрута зрителя», что для выставочной практики того времени являлось существенным новшеством. Привлечение к проектированию театральных художников обеспечило перенос в выставочную среду приёмов организации зрительского восприятия, ранее остававшихся принадлежностью театра [6].

Художественно-графический язык выставки наиболее ярко выразился в павильоне «Махорка» К.С. Мельникова, ставшем своего рода манифестом нового подхода (Рис. 2). Открытая деревянная конструкция с динамичным объёмом, агитационное цветовое и шрифтовое решение фасадов, демонстративный отказ от исторических стилизаций, всё это сделало павильон «Махорка» проектом, опередившим многие позднейшие конструктивистские эксперименты. Принципиальное значение ВСХВ 1923 года состоит в том, что выставка впервые поставила задачу целостного экспозиционного ансамбля и сформировала модель синтетической авторской команды, объединяющей архитекторов, сценографов и графиков. Опыт ВСХВ получил развитие на междуна-



Рис. 2. Павильон «Махорка». Архитектор К.С. Мельников. Всероссийская сельскохозяйственная и кустарно-промышленная выставка. Москва, 1923. Источник: [10, с. 123]





Рис.3. «Павильон СССР». Архитектор К. С. Мельников. Международная выставка декоративных и промышленных искусств. Париж, 1925. Источник: [1,с. 177]
Рис. 4. Интерьер «Рабочего клуба». Художник А. М. Родченко. Международная выставка декоративных и промышленных искусств. Париж, 1925. Источник: [1, с. 180]

родной арене, где советский экспозиционный дизайн впервые предстал перед европейским зрителем.

Международная выставка декоративных и промышленных искусств, открывшаяся в Париже в апреле 1925 года, стала первым крупным международным форумом, в котором СССР принял участие после установления дипломатических отношений с Францией. Перед советской делегацией стояла задача исключительной сложности: представить образ молодого государства средствами архитектуры и художественной промышленности в окружении пышной стилистики европейского ар-деко. Проектирование советского павильона было поручено К.С. Мельникову по результатам закрытого конкурса.

Архитектурно-планировочное решение павильона стало одним из наиболее радикальных высказываний эпохи. Прямоугольный объём разрезан по диагонали открытой лестницей, торцы остеклены, композицию завершает башня-доминанта; колористическое решение строится на сочетании трёх цветов — красного, серого и белого (Рис. 3). В контексте соседних национальных павильонов такое решение читалось как сознательно противопоставленное господствовавшей выставочной традиции. Сам К.С. Мельников впоследствии сформулировал суть замысла: павильон проектировался как сооружение, раскрывающееся навстречу толпе,

благодаря стеклянным стенам и диагональной лестнице, превращающей замкнутый объём в публичное пространство [5, с.122].

Экспозиционное наполнение павильона включало интерьер «Рабочего клуба» А.М. Родченко, один из канонических объектов отечественного дизайна XX века (Рис. 4). Модульная мебель, функциональное зонирование пространства (зона чтения, шахматная зона, дискуссионный угол с трибуной), плакатно-графическое оформление образовали целостную среду, в которой архитектура, предметный дизайн и графика подчинялись единому замыслу. Художественно-графический язык павильона строился на сочетании диагональных композиционных осей, единого колористического решения и интеграции плаката, фотографии и предметной среды в общую систему.

Принципиальное значение парижского проекта состоит в том, что павильон впервые предстал как самостоятельный экспонат-манифест, а не как нейтральная «оболочка» для экспозиции. Гран-при выставки, присуждённое советской экспозиции, и международный резонанс проекта зафиксировали появление узнаваемого образа советской архитектуры на мировой сцене. Если Парижская выставка явила миру новую архитектуру выставочного павильона, то Кёльн 1928 года продемонстрировал новую драматургию экспозиционного пространства.

Международная выставка прессы «Pressa», открывшаяся в Кёльне в мае 1928 года, поставила перед советской делегацией задачу принципиально иного характера, чем парижский проект тремя годами ранее. Если в Париже центральным художественным высказыванием был сам павильон, то в Кёльне, где советская экспозиция занимала зал в общем выставочном здании, главным предметом проектирования стало экспозиционное пространство как таковое. Художественное руководство советской экспозицией осуществлял Эль Лисицкий при участии группы художников, в которую входили С.Б. Телингатер, С.Я. Сенькин и другие мастера фотомонтажа и плаката.

Архитектурно-планировочное решение экспозиции строилось на принципе свободной планировки: единое, не разделённое на изолированные залы пространство организовывалось через ритмическую смену акцентов и кинематографическую логику смены «кадров». Маршрут зрителя выстраивался как непрерывная разворачивающаяся композиция, в которой каждый последующий фрагмент экспозиции подготавливался предыдущим.



Рис. 5. Советская экспозиция. Архитектор Эль Лисицкий. Международная выставка прессы «Pressa», Кёльн, 1928. Источник: [1, с. 185]

Экспозиционное решение опиралось на революционное для своего времени применение фотомонтажа в архитектурном масштабе. Знаменитый фриз «Задача прессы — воспитание масс» протяжённостью 24 метра стал, по сути, новым типом экспозиционного объекта, нарративным изображением, развёрнутым в пространстве и времени восприятия. Дополняли композицию движущиеся ленты, вращающиеся конструкции и динамические витрины, а звезда-доминанта советского павильона выполняла функцию композиционной кульминации маршрута (Рис. 5).

Художественно-графический язык экспозиции строился на интеграции текста, фотографии и трёхмерного объекта в единое сообщение. Значение кёльнского проекта состоит в том, что экспозиция впервые предстала как единое сценарное произведение, с завязкой, развитием, кульминацией и финалом, а статичная «витринная» модель показа была преодолена внедрением динамических элементов. Сопоставление трёх рассмотренных проектов позволяет реконструировать систему принципов, сформировавшихся в отечественном экспозиционном дизайне к концу 1920-х годов.

Сопоставление трёх рассмотренных проектов, Всероссийской сельскохозяйственной и кустарно-промышленной выставки 1923 года в Москве, советского павильона на Международной выставке декоративных и промышленных искусств 1925 года в Париже и советской экспозиции на Международной выставке прессы «Pressa» 1928 года в Кёльне, позволяет реконструировать целостную систему художественно-композиционных принципов, сформировавшихся в отечественном экспозиционном дизайне к концу 1920-х годов. Несмотря на различие масштабов, программ и социокультурных контекстов этих проектов, в них прослеживается единая

проектная логика, которую правомерно рассматривать как методологическое основание отечественной школы экспозиционного дизайна.

Выявленные принципы целесообразно объединить в три группы, соответствующие трём уровням организации выставочного произведения: пространственному, драматургическому и художественно-техническому [8].

К первой группе относятся принципы, определяющие пространственную организацию экспозиции и характер взаимодействия зрителя с выставочной средой.

Принцип организованного маршрута предполагает, что движение зрителя в экспозиционном пространстве выстраивается автором проекта как осмысленная последовательность смысловых точек. Этот принцип, заявленный уже в павильонной структуре ВСХВ 1923 года, получил законченное выражение в кёльнской экспозиции Эль Лисицкого, где маршрут зрителя был организован как непрерывная разворачивающаяся композиция.

Принцип выразительности самого пространства означает, что выставочная среда становится не нейтральным «фоном» для экспонатов, а самостоятельным художественным произведением. Павильон К.С. Мельникова в Париже 1925 года наиболее яркий пример: архитектурная оболочка здесь не отделена от экспозиции, но выступает её главным манифестом.

Принцип ведущих экспонатов-доминант предполагает наличие в экспозиции композиционных акцентов, организующих ритм восприятия и формирующих кульминационные моменты маршрута. Звезда-доминанта советской экспозиции в Кёльне и башенная композиция парижского павильона — характерные примеры реализации этого принципа.

Принцип драматургической композиции. Экспозиционный маршрут выстраивается по сценической схеме: завязка, развитие, кульминация, пауза, финал. Наиболее последовательно эта логика прочитывается в проекте Эль Лисицкого. Переходы между разделами «Pressa» построены как монтажные склейки, что свидетельствует о прямом переносе кинематографических приёмов в проектную практику.

Принцип режиссуры восприятия. В отличие от драматургической композиции, относящейся к маршруту в целом, режиссура восприятия предполагает точечную работу со зрителем, средствами света, ракурса, ритма и контраста. Показательно, что уже к проектированию ВСХВ

1923 года привлекались театральные художники. Для отечественной выставочной практики это был ранний прецедент, во многом предвосхитивший последующее теоретическое осмысление режиссуры экспозиционного пространства.

Принцип синтеза искусств. К концу десятилетия складывается устойчивая проектная норма, при которой над выставкой работает единая авторская команда — архитектор, сценограф, художник-график, фотограф, шрифтовик. Тандем К.С. Мельникова и А.М. Родченко в Париже, команда Эль Лисицкого в Кёльне представляют два различных, но равно характерных варианта подобной коллективной работы.

Третья группа охватывает арсенал выразительных средств и технологических приёмов, обеспечивающих реализацию пространственного и драматургического замысла.

Принцип активного использования цвета и света предполагает рассмотрение колористического и светового решения как самостоятельного смыслового компонента экспозиции, а не как декоративного дополнения. Красно-серо-белая гамма парижского павильона, выполняющая роль визуального манифеста, иллюстрирует этот принцип в наиболее лаконичной форме.

Принцип динамических конструкций предполагает внедрение в экспозиционное пространство движущихся, вращающихся и кинетических элементов, преодолевающих статичность традиционной «витринной» модели показа. Кёльнская экспозиция 1928 года, с её движущимися лентами и вращающимися конструкциями, стала примером этого принципа.

Принцип проектирования экспонатов под конкретную выставку означает, что значительная часть выставочных объектов (мебель, плакаты, шрифтовые композиции, фотомонтажи) создаётся специально для данного проекта, в рамках единого авторского замысла. «Рабочий клуб» А.М. Родченко, модульная мебель которого была спроектирована именно для парижской экспозиции, остаётся каноническим примером этого подхода.

Предложенная типология принципов согласуется с обобщениями, представленными в фундаментальных работах по экспозиционному дизайну [4, с. 253; 9, с. 174], что подтверждает её методологическую устойчивость. Существенно, однако, что в отечественной школе 1920-х годов эти принципы формировались не как теоретические постулаты, а как непосредственный результат проектной работы, в условиях сжатых сроков, ограниченных ресурсов и высокой ответственности перед заказчиком.

Именно практическое, проектно-экспериментальное происхождение системы принципов объясняет её последующую устойчивость и востребованность. Сформировавшись в трёх знаковых проектах второй половины 1920-х годов, эта методологическая основа определила развитие отечественного экспозиционного дизайна на десятилетия вперёд, от советских павильонов на международных выставках 1930-х годов до экспозиций ЭКСПО-58, ЭКСПО-67 и современной российской музейной практики.

Проведённый анализ позволяет говорить о том, что к концу 1920-х годов отечественный экспозиционный дизайн сформировался как самостоятельная область проектной культуры, опирающаяся на синтез архитектурного, сценографического и графического языков. Каждый из трёх рассмотренных проектов занимает в этом процессе своё типологическое место. ВСХВ 1923 года правомерно характеризовать как площадку первичной апробации ансамблевого подхода и привлечения мастеров смежных искусств к выставочной работе. Советский павильон в Париже 1925 года представляет собой уже сформированное авторское высказывание с собственным архитектурно-художественным языком. Экспозиция «Pressa» в Кёльне 1928 года фиксирует следующий этап: выставочное пространство выстраивается по законам режиссуры и монтажа, а не по принципам традиционной экспозиционной развески.

Разработанные в 1920-е годы приёмы сохранили проектную состоятельность и в последующие десятилетия, что подтверждается их востребованностью в современной выставочной и музейной практике.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с изучением преемственности принципов 1920-х годов в советских павильонах на международных выставках в период 1950-х — 2000-х годов, а также в современных российских музейных и экспозиционных проектах. Последовательная реконструкция этой линии позволит представить отечественный экспозиционный дизайн не как совокупность отдельных ярких эпизодов, а как связную проектную традицию, обладающую собственной методологической логикой.

Список литературы

1. *Майстровская М.Т.* Музей как объект культуры. XX век. Искусство экспозиционного ансамбля. — Москва: Прогресс-Традиция, 2018. — 680 с.

2. Художественные модели мироздания. Взаимодействие искусств в истории мировой культуры: сборник статей. Кн. 2 / отв. ред. В.П. Толстой. — Москва: НИИ РАХ, 1997. — 368 с.

3. *Рязанцев И.В.* Искусство советского выставочного ансамбля. 1917–1970. — Москва: Советский художник, 1976. — 296 с.

4. *Кликс Р.Р.* Художественное проектирование экспозиций. Москва: Высшая школа, 1978. 368 с.

5. *Мельников К.С.* Архитектура моей жизни. Творческая концепция. Творческая практика / сост. А.А. Стригалёв, И.В. Коккинаки. — Москва: Искусство, 1985. — 311 с.

6. Советское декоративное искусство. Материалы и документы. 1917–1932. Агитационно-массовое искусство. Оформление празднеств: в 2 кн. / под общ. ред. В. П. Толстого. — Москва: Искусство, 1984. 388 с.

7. *Хан-Магомедов С.О.* Конструктивизм — концепция формообразования. — Москва: Стройиздат, 2003. — 576 с.

8. *Андреева И.В.* Музейная экспозиция: введение в теорию, методику и принципы построения: учебное пособие. — Челябинск: ЧГИК, 2020. — 304 с.

9. *Аронов В.Р.* Художник и предметное творчество. Проблемы взаимодействия материальной и художественной культуры XX века. — Москва: Советский художник, 1987. — 232 с.

10. Временная архитектура Парка Горького: альбом /отв.ред. М. Назаретян. — Москва: GARAGE, 2019. — 256 с.

Р.В. ВОЙТОВ
Аспирант. Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица
e-mail: slan.ru123@mail.ru

Н.И. БАРСУКОВА
Доктор искусствоведения, профессор, главный научный сотрудник, Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица
e-mail: bars_natali@mail.ru

R.V. VOYTOV
Postgraduate student of the St. Petersburg State Art and Industrial Academy named after A.L. Stieglitz
e-mail: slan.ru123@mail.ru

N.I. BARSUKOVA
Doctor of Arts, Professor, Chief Researcher of the St. Petersburg State Art and Industrial Academy named after A.L. Stieglitz
e-mail: bars_natali@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_82_103

ВЛИЯНИЕ ТВОРЧЕСКИХ ТЕЧЕНИЙ СССР 1930–1950-х ГОДОВ НА ПРОЕКТЫ ОБЩЕСТВЕННЫХ ИНТЕРЬЕРОВ НОВОСИБИРСКА (НА ПРИМЕРЕ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ)

THE INFLUENCE OF THE CREATIVE TRENDS OF THE USSR IN THE 1930s AND 1950s ON THE PROJECTS OF PUBLIC INTE-RIORS IN NOVOSIBIRSK (USING THE EXAMPLE OF LIGHTING DEVICES)

Выявляются аспекты влияния творческих школ А.В. Щусева, И.В. Жолтовского и В.А. Щуко, распространенные в профессиональном сообществе СССР в 1930–1950-х гг., на проектную культуру Западной Сибири на примере осветительных приборов в общественных интерьерах Новосибирска. Производится попытка идентификации композиционных черт, характерных для перечисленных архитектурных течений, в ракурсе их воздействия на проектные решения сибирских последователей и единомышленников. Наиболее явные черты рассматриваются в качестве художественно-проектных паттернов, позволяющих уточнить почерки лидеров творческих школ в ракурсе методологической устойчивости к масштабированию в рамках распространения эстетической программы СССР на обширной территории страны. Ключевыми проектными аспектами стали: характер тектонических взаимосвязей в пределах образной структуры светильника, диапазон цитирования исторических образцов, степень модулируемости элементов проектируемого объекта при введении его вариаций (с точки зрения индивидуализации и типизации). Приведенная в результате корреляция принципов, свойственных упомянутым архитектурным школам, с выявленными аспектами может конкретизировать выражение в интерьере таких определений стилистических векторов А.В. Щусева, И.В. Жолтовского и В.А. Щуко, как: «универсалистская школа», «неоренессанская школа» и «гибрид неоклассицизма и ар деко».

The research reveals aspects of the influence of the creative schools of A.V. Shchusev, I.V. Zholtovsky and V.V. Shchuko, widespread in the pro-fessional community of the USSR in the 1930s and 1950s, on the design culture of Western Siberia using the example of lighting fixtures in public interiors in Novosibirsk. Author made attempt to identify the compositional features characteristic of the listed architectural trends in the perspective of their impact on the design decisions of Siberian followers and like-minded people. In this paper, the most obvious features are considered as artistic design patterns that make it possible to clarify the handwriting of the leaders of creative schools from the perspective of methodological resistance to scaling as part of the dissemination of the aesthetic program of the USSR over a vast territory of the country. In the study, the key design aspects were: the nature of tectonic relationships within the figurative structure of the lamp, the range of citation of historical samples, the degree of modulability of the elements of the projected object when introducing its variations (in terms of individualization and typing). The resulting correlation of the principles peculiar to the mentioned architectural schools with

the identified aspects can concretize the expression in the interior of such definitions of stylistic vectors by A.V. Shchusev, I.V. Zholtovsky and V.V. Shchuko as: “universalist school”, “neo-Renaissance school” and “hybrid of neoclassicism and Art Deco”.

Ключевые слова: общественный интерьер, осветительные приборы, сталинский ампир, советский неоклассицизм, советское ар-деко.
Keywords: public interior, lighting fixtures, the Stalinist Empire style, Soviet neoclassicism, Soviet Art Deco.

В настоящее время не теряет актуальности вопрос эстетики худо-жественно-промышленных интерьерных изделий во взаимосвязи с уровнем их тиражируемости. Отечественная история проблемного ос-мысления данной темы находит отражение в период 1930–1950-х гг. По причине того, что руководству СССР необходимо было распространять социально-культурную модель в пределах обширных территорий государства, повышалась значимость проблемы соотношения индивидуального и типизированного в архитектурных проектах. К концу рассматриваемого временного периода тенденция типизации возросла в сопряжении с тенденцией повышенного внимания к практике региональных архитекторов. Как первый, так и второй процесс происходили неравномерно, в ряде случаев характеризуясь обратной направленностью. В данном ракурсе представляется значимым влияние творческих школ центральной части страны, которые могут позиционироваться как опорные для типизации и индивидуализации проектов в ходе масштабирования культурной и идеологической программы СССР. Цель данного исследования — выявить аспекты описанного исторического явления применительно к осветительным приборам в общественных интерьерах Западной Сибири.

Актуальными для анализа стали научные труды, включающие разработку проблемы творческих школ в архитектурном сообществе СССР 1930–1950-х гг. Так как наибольшее количество значимых для исследования построек и проектов реконструкций данного времени в городах Западной Сибири относится к сталинскому неоклассицизму, анализ сфокусирован преимущественно на лидерах классически-ориентированных творческих концепций. Тематике отвечают следующие характеристики творчества, которые исследователи предлагают поставить в соответствие

с почерками советских проектировщиков: А.В. Щусев — «универсалистская школа» [1], «патетическая эклектика» [11], «…понимание классики, в некотором смысле противоположное пониманию Жолтовского» [10]; И.В. Жолтовский — «неоренессанская школа» [1], «палладинский классицизм» [11], «историцизм и традиции “серебряного века”» [5], В. А. Щуко — «романтизм Пиранези» [1], «гибрид неоклассицизма и ар деко» [5]. В исследованиях, посвященных особенностям архитектурной деятельности в Западной Сибири рассматриваемого периода, выявлены аспекты локализации эстетических идеалов СССР в корпоративном и персональном измерениях [6], с точки зрения развития творческих течений [4], в контексте мировой и отечественной культуры [7]. Исторические материалы, отображающие состояние советской теории в области проектирования осветительного оборудования, послужили опорой в изучении актуальных для 1930–1950-х гг. принципов формообразования светильников [2]. Проблема влияния творческих тенденций центральной части СССР на локальные творческие школы Западной Сибири в области проектирования интерьера остается малоисследованной.

В данной статье производится попытка идентификации и корреляции характерных черт почерков перечисленных лидеров архитектурных течений через призму их влияния на сибирских проектировщиков. Выявление особенностей подходов основывается на композиционном анализе светильников с точки зрения влияния на масштабность, пропорции, метроритмические соотношения и целостности интерьеров. Значительное количество проектов формировалось местными (сосланными в Сибирь, переехавшими по собственной воле или родившимися в Сибири) авторами по представлению об актуальных на тот момент эстетических тенденциях. В связи с этим, преломление видения лидеров творческих школ через призму видения их единомышленников и последователей может отображать системные закономерности масштабирования культурной программы СССР. На основе данного анализа делается предположение о методологическом потенциале существовавших в то время различных творческих принципов с позиции стилистики, типизации или индивидуализации компонентов интерьера.

Представляется, что наиболее отчетливым выражением описываемого вопроса являются местные проекты, в которых ведущие советские архитекторы принимали непосредственное и основополагающее участие. В данном ракурсе первостепенно значимым становится здание

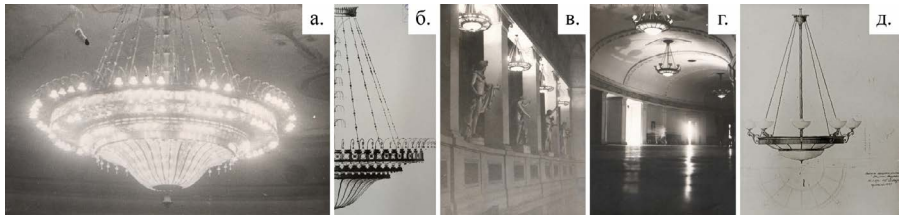


Рис. 1. Люстры в интерьерах ДНК:
а. Люстра зрительского зала. 1954 г. Арх. В.С. Биркенберг, Б.А. Гордеев и др. Источник: Государственный архив Новосибирской области. Ф. Р-2102. Оп. 2. Д. 313. № 7 (704941849);
б. Чертеж люстры зрительского зала. Источник: Музей истории архи-тектуры Сибири им. С.Н. Баландина. ЭК1. Ф. ФН. Оп. 0.6. Л. 39. № 2;
в. Люстры в нишах колоннады зрительского зала. 1954 г. Арх. В.С. Биркенберг, Б.А. Гордеев и др. Источник: Государственный архив Новосибирской области. Ф. Р-2102. Оп. 2. Д. 313. № 7 (704941845);
г. Люстры кольцевого фойе. 1954 г. Арх. В.С. Биркенберг, Б.А. Гордеев и др. Источник: Государственный архив Новосибирской области. Ф. Р-2102. Оп. 2. Д. 312. № 7 (704941836);
д. Чертеж люстры кольцевого фойе. Источник: Музей истории архи-тектуры Сибири им. С. Н. Баландина. ЭК1. Ф. ФН. Оп. 0.6. Л. 39. № 4

Новосибирского дома науки и культуры (ныне — Новосибирский театр оперы и балета; далее в тексте — ДНК), проектируемое и возводимое с 1930 по 1954 г. ДНК в это время позиционировался культурно-просветительским центром Западно-Сибирского края. В связи с этим, реконструкция первоначального облика фасадов и интерьеров проводилась на основе двух Всесоюзных конкурсов и воплощалась по проекту Второй мастерской Моссовета А.В. Щусева совместно с но-восибирскими проектировщиками, художниками, скульпторами [7, с. 73; 8, с. 27; 9, с. 177]. Архивные копии чертежей свидетельствуют об индивидуальной разработке люстр для зрительного зала и кольцевого фойе (1).

Пространственная конфигурация данных светильников отвечает одной из композиционным схем — «люстры с чашами» — описанных в ракурсе развития классицистической традиции второй половины XVIII — второй четверти XIX в. в книге «Осветительная арматура» 1947 г. А.И. Дамского (под общей редакцией А.В. Щусева), советского специалиста в области осветительного оборудования и первого разработчика типовых светильников в СССР [2, с. 52]. Решения соотносятся при этом с той вариацией, которую автор признавал часто используемой в советское время — «с кронштейнами по периметру». Сопоставление трех интерпретаций данного типа люстр в

интерьерах ДНК может иллюстрировать композиционную иерархию, которую сознательно или интуитивно устанавливали проектировщики в пределах творческого поиска по переосмыслению классицистического наследия.

Парадная люстра для зрительного зала имеет массивный силуэт, отвечающий внушительному масштабу главного функционального пространства. Формообразование характеризуется: частым ритмом членений каркаса и осветительных элементов, стилизованных под растительную форму бутона колокольчика; наличием трех ярусов, усложняющих общее очертание чаши, и семи ярусов, вносящих множественность в оформление стержня люстры; пропорционированием, которое измельчает фрагменты формы, расходящиеся горизонтально, и выделяет объем вертикально-направленной каплевидной части чаши. Перечисленные черты придают люстре скульптурный характер и обуславливают ее центральное расположение в зале в качестве акцентного элемента (рис. 1а, 1б).

Иной подход задействован в пластике люстр колоннады по периметру помещения — осветительные приборы, подвешенные над статуями в нишах, имеют меньшие габариты и упрощенный принцип сочленения объемов. Главным мотивом становится лаконичная врезка эллиптической полусферы в призматический диск с двумя ярусами, равнораспределенными размерными соотношениями и меньшим количеством ритмических дроблений. Акцент переносится на статуи — объекты монументального искусства, непосредственные носители скульптурной пластики. Учитывая количество люстр в колоннаде (23 шт.), снижающих их значимость по отношению к главной, и их пластическое подчинение парадной люстре, можно говорить о внимании проектировщиков к аспекту тектонических взаимосвязей в пределах светового оборудования одного помещения (рис. 1в).

Интересным представляется то, что иерархизирование продолжается вне зрительного зала. Люстры кольцевого фойе спроектированы таким образом, что их формообразование отображает промежуточную позицию в рамках системы акцентной организации. Их облик, схожий с обликом светильников в колоннаде, дополняется каплевидным ярусом чаши и усложненной витиеватой формой кронштейнов, «цепляющейся» за каркасное кольцо. В визуальном поле данные люстры появляются единовременно в меньшем количестве, чем колоннадные, и становятся единственным типом осветительной арматуры в помещении, что обеспечивает взаимосвязь их полуакцентной пластики с доминантной пластикой сводов (рис. 1г, 1д).

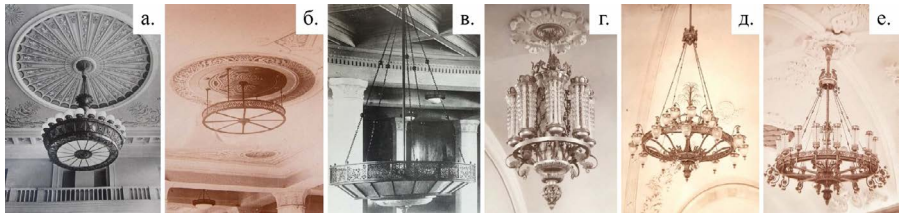


Рис. 2. Люстры в проектах, созданных с участием А. В. Щусева:
а. Люстра в ресторане гостиницы «Москва», г. Москва. 1935 г. Арх. А.В. Щусев, Л.И. Савельев. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=64391887 [Дата обращения: 06.04.26];
б. Люстра вестибюля в институте Маркса-Энгельса-Ленина, г. Тбилиси. 1938 г. Арх. А.В. Щусев, А.К. Ростовский, А.П. Якубян. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=48328796 [Дата обращения: 06.04.26];
в. Люстра вестибюля в институте Маркса-Энгельса-Ленина, г. Тбилиси. 1938 г. Арх. А.В. Щусев, А.К. Ростовский, А.П. Якубян. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=52470771 [Дата обращения: 06.04.26];
г. Люстра путевого зала станции московского метро «Комсомольская». 1952 г. Арх. А.В. Щусев, В.Д. Кокорин и др. — https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=48335360 [Дата обращения: 06.04.26];
д. Люстра наземного вестибюля станции московского метро «Комсо-мольская». 1952 г. Арх. А.В. Щусев, В.Д. Кокорин и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=48335387 [Дата обращения: 06.04.26];
е. Люстра центрального подземного зала станции московского метро «Комсомольская». 1952 г. Арх. А.В. Щусев, В.Д. Кокорин и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=48335396 [Дата обращения: 06.04.26]

Приведенные характеристики свидетельствуют о нюансной разработке композиционной системы в пределах одного типа осветительных приборов — люстр с чашами и кронштейнами по периметру. Данный подход соответствует творческому почерку А.В. Щусева, развивавшего классицистические традиции в архитектурных произведениях. Люстры, спроектированные для ДНК, имеют типологическое сходство с люстрами Екатерининского дворца и усадьбы Архангельское и отображают тенденцию индивидуализированной интерпретации этих исторических конфигураций светильников. Метод детерминирует вспомогательную роль светотехнических новаций, таких, как, например, сплошные световые поверхности. Более радикальное авангардное переосмысление типологии прослеживается в люстрах Института Маркса-Энгельса-Ленина (ныне — Институт марксизма-ленинизма)

(рис. 2б, 2в), ресторана гостиницы «Москва» (рис. 2а). Однако максимально отчетливым выражением нюансной дифференциации формы можно охарактеризовать светильники в различных интерьерах станции метро «Комсомольская» (рис. 2г, 2д, 2е). Представляется, что звеном, объединяющим облик люстр в интерьерах упомянутых построек А.В. Щусева, является тенденция к поиску наиболее сбалансированного сочетания подчеркнуто выявленной геометрии объемов посредством каркасных членений с активным воздействием декоративной пластики на общий силуэт.

Адаптация проектного решения к масштабности, пропорциям, метроритмическим соотношениям и композиционной целостности интерьера осуществляется посредством поиска необходимой степени акцентирования определенной формы и ее параметров в общей структуре светильника. Данный подход предрасполагает к осмыслению каждой вариации светового прибора в деталях, трансформация которых приводит к трансформации целого и продуцирует качественно новый, уникальный облик люстры в процессе ранжирования одной традиционной схемы конструкции и ее одного подтипа. Представляется, что для процесса типизации проектных решений и принципов на многочисленных, дистанцированных от центра территориях СССР приведенная процедурная система могла производить минимальный методологический эффект и, скорее, способствовать появлению объектов в единичном экземпляре, демонстрируя необходимость проявления внимательности к каждому аспекту формы. Одновременно с тем, столичные образцы, которые отражающие кропотливость переработки исторических эталонов, могли становится источниками вдохновения с позиции потребности в обращении к культурному наследию, исходившему от руководства СССР. Продуцируемая в результате чуткость к нюансам позволяла гибко корректировать как композиционную структуру, так и стилистический вектор, что соотносится с определе-нием школы А.В. Щусева как «универсалистской школы».

В осуществлении рассмотренного ранее проекта ДНК принимали участие такие новосибирские архитекторы, как: А.Д. Крячков, Б.А. Гордеев, С.П. Тургенев, Б.И. Дмитриев, Н.М. Фукин, В.А. Добролюбов. Перечисленные авторы (за исключением Б.И. Дмитриева) вели разработку проекта Новосибирского железнодорожного вокзала в 1930–1939 гг. [7, с. 86; 9, с. 250]. Данный объект также представляет интерес с точки зрения влияния творческих школ европейской части страны. Проектирование крупнейшего в Сибири вокзала производилось на основе Всесоюз-

ного конкурса эскизных проектов, в результате которого проект Н.Г. Волошинова, получивший первую премию, был переосмыслен сибирскими архитекторами. Несмотря на то, что лидеры архитектурных течений не участвовали напрямую в разработке интерьеров рассматриваемого объекта, представляется, что их влияние прослеживается, в данном случае иллюстрируя гибкость к стилистическому вектору и типизацию структурных элементов в рамках различных схем пространственной конфигурации (2).

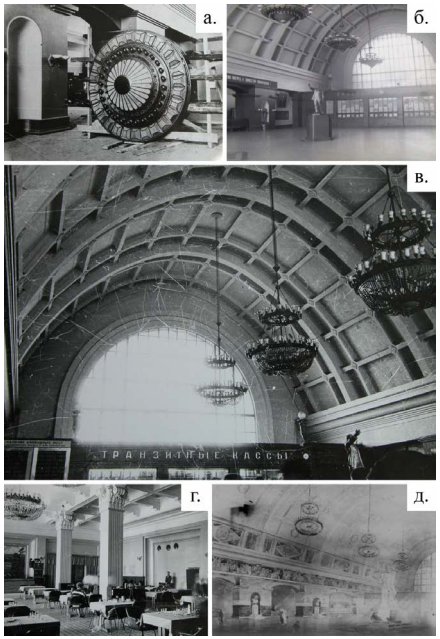


Рис. 3. Люстры в интерьерах Новосибирского железнодорожного вокзала:
а. Люстра в операционном зале. 1939 г. Арх. Н.Г. Волошинов, Б.А. Гордеев и др. — URL: https://pastvu.com/p/2404850 [Дата обращения: 06.04.26];
б. Люстры в операционном зале. 1939 г. Арх. Н.Г. Волошинов, Б.А. Гордеев и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=30530980 [Дата обращения: 06.04.26];
в. Люстры в операционном зале. Арх. Н.Г. Волошинов, Б.А. Гордеев и др. — URL: https://pastvu.com/p/2404852 [Дата обращения: 06.04.26];
г. Люстры в ресторане. Арх. Н.Г. Волошинов, Б.А. Гордеев и др. — URL: https://pastvu.com/p/2404853 [Дата обращения: 06.04.26];
д. Проект украшения операционного зала Новосибирского железнодорожного вокзала пластическими средствами. 1943 г. Арх. А.Д. Крячков, В.С. Масленников. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=23984134 [Дата обращения: 06.04.26]

В люстрах, установленных в операционном зале в период начала функционирования вокзала, можно увидеть схожий с предыдущими примерами принцип формообразования, в основе которого лежит та же композиционная схема — «люстры с чашами с кронштейнами по периметру». Однако по сравнению с осветительными приборами ДНК, светильники рассматриваемого объекта имеют более массивный облик, вдохновленный эстетикой техники. Поверхность металлического обрамления занимает существенную часть видимой конструкции; служит основой для точечных источников света и кронштейнов с колпаками; является лучеобразным каркасом венчающего люстру плафона; имеет декоративное оформление в виде рельефа с пятиконечными звездами. Эффект визуально ощущаемой массы дополняется подчеркнуто геометризованными очертаниями сегментов, которые составляют объемное световое кольцо в месте перехода общей формы люстры из наклонной плоскости в вертикальную. Лаконичный замкнутый силуэт светильника образует сплошное композиционное пятно. Активную позицию в данной структуре занимают плоские световые поверхности. Выделенные грани объемов становятся компонентами крупного орнамента, отвечающего масштабу протяженного пространства и напоминающего механизм. Многократные повторения форм визуально увеличивают объект. Размерные соотношения определены так, что сгущение легко считываемых лучей происходит в сконцентрированной световой области — их нюансированное продолжение в орнаменте занимает световое кольцо, меньшее по ширине. Выраженная таким образом композиционная динамика производит эффект расширения. Данные характеристики позволяют определить стилистику люстры как советское ар-деко, что соотносится с общесоюзной эстетической направленностью в архитектуре 1930-х гг. (рис. 3а, 3б).

Рассматриваемый пример иллюстрирует стилистическую гибкость в пределах одной композиционной схемы. Если в данном ракурсе проводить параллель с особенностями почерка А.В. Щусева, продемонстрированных ранее, представляется необходимым обратить внимание на принцип относительно свободной комбинации конструктивных и декоративных элементов. Как и в проекте ДНК, широкая вариативность сочетания элементов каркаса, светорассеивателей и декора, проявляет адаптивность, однако в данном случае — не к композиционной иерархии, а к стилистическому вектору определенного временного периода. Наряду с этим, в общем силуэте продолжает ярко считываться архетипическая для профессиональной среды люстра с чашами с кронштейнами по периметру. По данной причине, примененный к формообразованию подход также можно охарактеризовать структурообразующим значением деталей в пределах узнаваемой традиционной схемы светильника.

Иное решение было принято для люстр, установленных в интерьерах вокзала впоследствии. Осветительные приборы, появившиеся в проекте украшения операционного зала пластическими средствами 1943 г., имеют конфигурацию кольцевой люстры, также рассмотренную А.И.

Дамским в качестве исторически устоявшегося типа [2, с. 47] (рис. 3д). Однако в этом случае прослеживается другой принцип — реализованная в результате система светильников представляет различные вариации исполнения данной схемы в пределах единообразной формы (рис. 3в, 3г).

Основой композиции и конструкции люстры является металлическое кольцообод, которое образует крупный полусферический объем посредством многочисленных хрустальных гирлянд. Прямоугольные подвески при этом усиливают отчетливость в восприятии геометрии — их расположение соответствует направленности граней. Массивный силуэт подчеркивает множество двух- и трехрожковых кронштейнов, имеющих спиральное завершение в месте крепления к кольцу и колпаки, схожие по очертаниям с цветочными бутонами. Дополнительным акцентом становится плоский круглый плафон в нижней части осветительного прибора. Перечисленные элементы подчинены доминантной лаконичной структуре кольцевого каркаса, в связи с чем мелкие детали декора (рельефные эмблемы с пятиконечной звездой и листьями аканта; навершия в виде пальметт, схожие с античными архитектурными акротериями) попадают в поле зрения лишь при более тщательном рассмотрении. Таким образом, проблема масштабности, метроритмических соотношений, пропорций и композиционной целостности по отношению к параметрам пространства решается аналогично предыдущим примерам. Однако набор приведенных черт пластики является практически идентичным для нескольких видов люстр в различных помещениях. В кассовом зале и ресторане можно наблюдать вариацию данного светильника с минимальным комплектом элементов; в операционном зале структура дополняется вторым кольцевым ярусом с кронштейнами; в зале ожидания — третьим кольцом и геометризованной конусообразной чашей, продолжающей контур круглого плафона. Ритм, образующийся из определенного набора ярусов, становится идентификатором композиционной иерархии помещений.

Общий для рассматриваемых осветительных приборов подход к формообразованию — адаптация количества световых источников к функционально-образной структуре интерьера посредством задействования различных типов классицистской кольцевой люстры. Данный принцип находит органичное воплощение посредством типизации и дублирования компонентов в пределах композиции одного светильника, так как отвечает характерному процессу множественного воспроизведения одного модуля. Представляется, что описываемое решение становится возможным ввиду прямого цитирования, которое предрасполагает к сохранению цельности исходных пропорций конкретных фрагментов исторического образца. Трансформация композиции в различных вариациях светильника происходит при этом в зависимости от утилитарных потребностей и конструктивных особенностей (о последнем свидетельствует факт того, что люстре соответствует комбинация кольцевой и стержневой конструкций, однако ее облик считывается в большей степени как кольцевая).

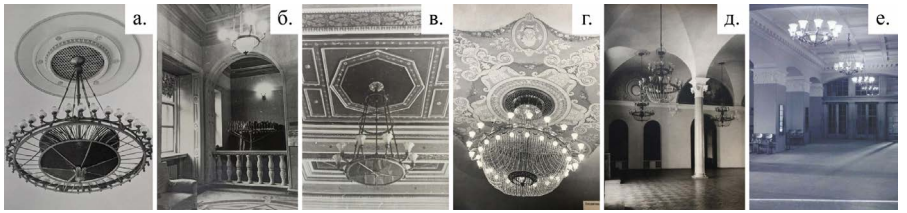


Рис. 4. Люстры в проектах, созданных с участием И.В. Жолтовского:
а. Люстра в конференц-зале дома уполномоченного ВЦИК, г. Сочи. 1936 г. Арх. И.В. Жолтовский. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=59422575 [Дата обращения: 06.04.26];
б. Люстра и бра в вестибюле библиотеки им. Н.А. Добролюбова, г. Москва. 1948 г. Арх. И.В. Жолтовский, М.Н. Круглов. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=48335958 [Дата обращения: 06.04.26];
в. Люстра в читальном зале библиотеки им. Н.А. Добролюбова, г. Москва. 1948 г. Арх. И.В. Жолтовский, М.Н. Круглов. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=48335865 [Дата обращения: 06.04.26];
г. Люстра в зрительском зале Тверского академического театра драмы. 1951 г. Арх. И.В. Жолтовский, А.П. Максимов и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=42667016 [Дата обращения: 06.04.26];
д. Люстра в фойе Тверского академического театра драмы. 1951 г. Арх. И.В. Жолтовский, А.П. Максимов и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=42667029 [Дата обращения: 06.04.26];
е. Люстра в вестибюле Тверского академического театра драмы. 1951 е. Арх. И.В. Жолтовский, А.П. Максимов и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=44399317 [Дата обращения: 06.04.26]

Применительно к интерьерам описываемой постройки, в ракурсе влияния творческих течений данного периода, представляется необходимым обратиться к почерку И.В. Жолтовского. Автор не был задействован в проекте Новосибирского железнодорожного вокзала, однако его творческая школа была широко известна в архитектурном сообществе

СССР и являлась близкой для ряда сибирских проектировщиков [4]. Исторические цитаты во взаимосвязи со введением элементов передовых на тот момент технологий — черта, свойственная И.В. Жолтовскому, лидеру советской «неоренессансной школы». В кольцевых люстрах фойе Тверского академического театра драмы обнаруживается отчетливое сходство с кольцевыми люстрами Александровского дворца и Николаевского зимнего дворца — композиция, основанная на ощущении аутентичного классицистского образа, модифицируется по отношению к общей схеме исторического прототипа лишь колпаками для электрических ламп накаливания (рис. 4д). Контрастное сопоставление и непосредственное воспроизведение цельных фрагментов цитируемого образца проявляются и по отношению к структуре самого проектируемого светильника — об этом свидетельствует одноярусная вариация данной люстры для входного вестибюля, в которой задействуется идентичный ажурный орнамент кольца и идентичные кронштейнами (рис. 4е). Облик парадной люстры зри-тельского зала при этом индивидуализируется, сохраняя отдаленное сходство со светильниками остальных интерьеров (рис. 4г). Примени-тельно к различным пространственным конфигурациям осветительных приборов, данный принцип считывается в светильниках библиотеки им. Н.А. Добролюбова в Москве (рис. 4в). Рассматриваемый характер работы с формой становится основанием для дублирования кронштейнов люстры читального зала в подвесах со световыми шарами и в бра для вестибюля (рис. 4б). Контрастный подход прослеживается и в рамках организации пластики единичного изделия, что может иллюстрировать люстра для конференц-зала дома уполномоченного ВЦИК в Сочи — в структуре светильника выделяется резкий переход от наиболее детализированных элементов декора, вдохновленных традиционными формами, к лаконичным авангардным составляющим (рис. 4а).

Высокая степень автономности компонентов различных (в контексте времени — полярных) стилистических маркеров выявляет семантическую дистанцию между ними. С точки зрения формообразования, это приводит к подчеркиванию такого взаимоотношения элементов, которое активизирует в визуальном поле границу тектонического напряжения. Данный процесс смысловой сепарации композиции открывает возможность свободно варьировать расстояние между элементами и их количество, не производя существенной трансформации деталей и сохраняя визуальную целостность каждой итерации посредством соблюдения единообразия определенного набора метрических интервалов. Описанный способ работы с пластикой наиболее наглядно индуцирует типизацию и стандартизацию изделий в пределах различных подтипов одной композиционной схемы. Методологический процесс различения подтипов при этом основывается на выявлении минимального набора композиционно самодостаточных, потенциально ретранслируемых элементов и последующем сочленении состоящих из них единообразных модулей. Представляется, что рассматриваемый подход ближе к задачам типизации в сравнении с подходом, проиллюстрированным в предыдущем примере.

Влияние творческой школы И.В. Жолтовского на обстановку в проектной среде Западной Сибири отмечено рядом современных исследователей, в особенности — применительно к зданию Новосибирского дворца культуры им. М. Горького, спроектированному сибирскими архитекторами А.С. Михайловым и В.С. Внуковым и построенному в 1957 г. [4, с. 80; 7, с. 342; 9, с. 236]. Архитектуру данного объекта связывают с чертами итальянского Возрождения, которое имело существенное значение для И.В. Жолтовского и его последователя А.С. Михайлова, выпускника Московского архитектурного института. Изначально проект здания разрабатывался в качестве типового. Люстры, установленные в интерьерах, демонстрируют расширенный по отношению к предыдущим примерам ряд композиционных схем.

Парадная люстра зрительского зала имеет кольцевую конфигурацию со скрытым конструктивным стержнем. Полусферический объем, формируемый ободом и хрустальными прямоугольными подвесками, дополняется ярусом, пропорция которого подчеркивает нарастание в вертикальном направлении; компактный подвес в нижней части светильника завершает ритмический ряд. Напряжение композиционной динамики в границах грибообразного силуэта сосредотачивается в горизонтально-ориентированной линии каркасного кольца. Находящиеся на последнем спиралевидные кронштейны с колпаками флористических мотивов и хрустальными гирляндами посредством активной пластики подчеркивают динамичный переход формы из отрицательной в положительную кривизну. Ажурный орнамент с пятиконечными звездами, волютами, колосьями пшеницы и лавровыми ветвями становится средством концентрирования детализации в пределах кольца-обода (рис. 5а).

Приведенные характеристики создают иллюзию расширяющегося объема, «заполняющего» просторное пространство зала. В соответствии с отмеченными в предыдущем примере аспектами, представляется,

что влияние И. В. Жолтовского в данном случае может прослеживаться — емкое визуальное решение основывается на контрасте локализированного декора, индицирующего традиционную схему кольцевой люстры, и областей формы, служащих целям композиционной привязки к масштабности, метроритмическим соотношениям, пропорциям и целостности интерьера (3).

Предлагается обратить внимание также на светильники в других помещениях — задача гармонизации пространства решается в данном случае с помощью различных композиционных схем люстр и их подтипов. В зоне гардероба присутствует редуцированная по масштабу версия рассмотренного светильника из зрительского зала, состоящая из одного яруса, лишенная рожков и дополненная металлической чашей (рис. 5б); осветительные приборы, установленные над лестницами, имеют конфигурацию стержневой люстры (содержащуюся в классификации А.И. Дамского [2, с. 41]), а также модификацию с кольцом-ободом, центральным телом в виде сосуда и вторым более крупным, горизонтально спропорционированным ярусом в просторном двухуровневом атриуме (рис. 5в, 5г). Отмеченные особенности позволяют сделать вывод о расширенных типологических трансформациях в пределах цитирования классицистских образцов.



Рис. 5. Люстры в интерьерах Новосибирского ДК им. М. Горького:
а. Люстра зрительского зала. 1957 г. Арх. А.С. Михайлов, В.С. Внуков. Фотография автора;
б. Люстра в зоне гардероба. 1957 г. Арх. А.С. Михайлов, В.С. Внуков. Источник: Музей истории архитектуры Сибири им. С.Н. Баландина. К2. Ф. ФН. Оп. 5. Л. 27. № 3;
в. Люстра над лестницей. 1957 г. Арх. А.С. Михайлов, В.С. Внуков. Источник: Музей истории архитектуры Сибири им. С.Н. Баландина. К2. Ф. ФН. Оп. 5. Л. 27. № 1;
г. Люстра в атриуме. 1957 г. Арх. А.С. Михайлов, В.С. Внуков. Фотография автора;
д. Люстра входного вестибюля. 1957 г. Арх. А.С. Михайлов, В.С. Внуков. Фотография автора;
е. Люстра в зоне фойе. 1957 г. Арх. А.С. Михайлов, В.С. Внуков. Источник: Музей истории архитектуры Сибири им. С.Н. Баландина. К2. Ф. ФН. Оп. 5. Л. 27. № 4;
ж. Люстра в фойе северо-западной части. 1957 г. Арх. А.С. Михайлов, В.С. Внуков. Источник: Музей истории архитектуры Сибири им. С.Н. Баландина. К2. Ф. ФН. Оп. 5. Л. 27. № 2

Иной стилистический подход был задействован в формообразовании люстры входного вестибюля. Ее пространственную конфигурацию можно описать в качестве авангардной интерпретации исторической схемы кольцевой люстры. В системе организации пластики светильника присутствуют классицистские мотивы: репрезентация традиционных типов элементов, декоративность и опредмечивание среды. Однако общий силуэт считывается как типологический эксперимент, транслирует сближение с масштабом архитектурных конструкций и отклонение от масштаба компонентов оснащения интерьера. Основу композиции составляет лаконичное сочетание массивного кольца-обода со световыми фонарями цилиндрической формы со сближенным по отношению к кольцу диаметром. Количество светильников превышает легко считываемое. На уровне мелкой пластики, которая попадает в визуальное поле лишь при более тщательном рассмотрении: фонари соединяются гирляндами из хрусталя; корпуса светильников декорированы пальметтами, розетками и завершениями, схожими по пластике с соломоновыми спиралями; точки фиксации гирлянд к кольцу оформлены в виде четырехлепестковых цветков; художественная обработка обода передает образ связки акантовых листьев, ленты которой являются местами крепления фонарей. Несмотря на задействование перечисленных маркеров историцизма, основополагающим подходом становится авангардное переосмысление устойчивой для восприятия модели кольцевой люстры: обод претерпевает трансформацию из потолочного подвесного каркаса в накладной; фонари со световыми стержнями крепятся к нему сверху, в то время как приведенные ранее примеры иллюстрируют включение ассоциации с вертикальным расположением свечей над конструктивной основой при распределении по ней ламп накаливания (рис. 5д).

Активное обращение к аналитическому методу проектирования находит отражение в светильниках других помещений. Рассматриваемый

стилистический вектор продолжается в потолочных плафонах фойе — их формообразование базируется на процессе освоения диффузно-рассеивающего стекла в проектной практике СССР. Новая для советского времени технология, позволяющая создавать сплошные световые поверхности, определила подчеркнуто геометризованный облик цилиндрического плафона. Лаконичная центрическая конфигурация доминантной формы в контрастном взаимоотношении с частыми повторами вспомогательных элементов декора позволяет осмыслить данный объект как световую «единицу», которая сбалансированно организует масштабность пространства фойе с невысокими потолками (рис. 5е).

Схожий принцип прослеживается в люстрах со стеклянной чашей в металлическом ободе, которые располагаются в фойе северо-западной части здания. В описании данной конфигурации осветительных приборов А.И. Дамского указано то, что подвесы отраженного и преимущественно отраженного света могли быть созданы лишь с использованием современных на тот момент источников света и материалов. В связи с этим, приведенную люстру также можно отнести к элементам оснащения, отображающим новаторство в решении композиционной структуры. Данный пример можно позиционировать наиболее компромиссным с точки зрения стилистики — металлический декор в оформлении чаши сохраняет формообразующее значение. Замкнутый центрический силуэт источника освещения включается в компактный интерьер аналогично предыдущему примеру (рис. 5ж).

Принцип интенсивной дифференциации пространственных схем применительно к функционально-образной структуре и технической основе перечисленных светильников продуцирует их иерархизироввние и адаптацию к масштабности, метроритмическим соотношениям, пропорциям и композиционной целостности помещения. Активную позицию в данном процессе занимают процедуры: укрупнения пластики; акцентирования конструктивных элементов множественными метрическими повторами и системой единообразных размерных параметров, соответствующей логике промышленного изготовления; расширения набора функционально-конструктивных категорий для задействования актуальных достижений светотехники. Согласованность данного подхода с задачами композиции позволяет идентифицировать влияние стилистики на диапазон ранжирования формообразования для элементов оснащения интерьера. Авангардные черты способствуют существенным трансформациям типологической структуры: традиционное подвесное

кольцо-обод становится накладным, перестает быть основой для крепления обособленных от него источников света или полностью лишается конструктивного назначения в результате преобразования в декор.

Представляется, что описываемые принципы схожи с почерками В.В. Щуко и архитекторов, которые работали с ним — В.Г. Гельфрейха, И.Е. Рожина, М.А. Минкуса, Л.М. Полякова, Л.В. Руднева, В.О. Мунца. Активное освоение светотехнических новаций характерно для проектов ряда станций метро. Иллюстрацией могут служить, например: потолок из световых ниш в перронном зале и люстра со светящейся чашей в наземном вестибюле «Электрозаводской» (рис. 6б, 6в); подвес отраженного света с чашей в металлическом ободе в интерьерах «Площади Свердлова» (рис. 6е). Существенная трансформация исторических композиционных схем люстр прослеживается: в светильниках центрального подземного зала станции метро «Октябрьская», в которых объем колпаков для электрических ламп накаливания имеет доминантное формообразующее значение (рис. 6д); в массивных кольцевых люстрах проекта реконструкции Ростовского театра им. М. Горького (рис. 6а), интерьеров станции метро «Курская» (рис. 6г) и Министерства иностранных дел России в высотном здании на Смоленской площади (рис. 6ж). Осветительные приборы последнего из перечисленных объектов демонстрируют применение линейных ламп. В данном примере прослеживается и широкое ранжирование по различным пространственным схемам и подтипам люстр в пределах одного здания: встречаются кольцевые и стержневые конструкции, которые одновременно с тем модифицируются количеством ярусов и источников света (рис. 6з, 6и).

Рассматриваемый художественно-проектный метод предрасполагает к смещению границ историцистского цитирования в сторону задействования измельченных областей из структуры источника цитаты: отдельных деталей и символов; элементарных композиционных составляющих, которые могут стать основой многочисленных повторений в метрических рядах для нивелирования пластической активности декора и акцентирования лаконичной конструктивной основы. Введение множественных повторов активизирует возможность адаптировать параметры формы светильника к пространству любых габаритов. Высокая степень дробности модульной сетки как характерная методологическая черта данного подхода, «гибрида неоклассицизма и ар деко», позволяет сделать вывод о его высоком потенциале для типизации с точки зрения влияния на дальнейшее развитие массово-производимых изделий в период за-

рождения технической эстетики в СССР в 1960-х гг.

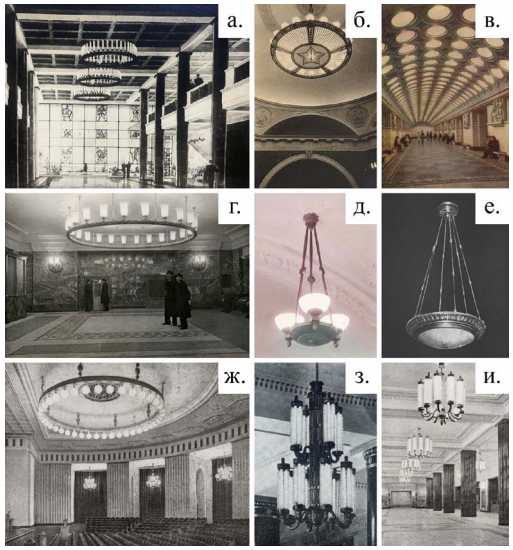


Рис. 6. Люстры в проектах, созданных с участием В.А. Щуко, Л.М. Поляковым, В.Г. Гельфрейха:
а. Проект реконструкции Ростовского драматического театра им. М. Горького. 1946 г. Арх. В.А. Щуко, В.Г. Гельфрейх и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=22031425 [Дата обращения: 06.04.26];
б. Люстра наземного павильона станции московского метро «Электрозаводская». 1944 г. Арх. В.А. Щуко, В.Г. Гельфрейх и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=61330921 [Дата обращения: 06.04.26];
в. Потолок из световых ниш подземного зала станции московского метро «Электрозаводская». 1944 г. Арх. В.А. Щуко, В.Г. Гельфрейх и др. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id=44615098 [Дата обращения: 06.04.26];
г. Люстра наземного павильона станции московского метро «Курская». 1938 г. Арх. Л.М. Поляков. — URL: https://pastvu.com/p/1047634 [Дата обращения: 06.04.26];
д. Люстра подземного зала станции московского метро «Октябрьская». 1950 г. Арх. Л.М. Поляков. — URL: https://goskatalog.ru/portal/?ysclid=mq2tauj3af792138410#/collections?id= 48335409 [Дата обращения: 06.04.26];
е. Люстра подземного зала станции московского метро «Площадь Свердлова». 1938 г. Арх. Л.М. Поляков. Источник: Дамский А.И. Осветительная арматура // Художественные изделия в архитектуре / под общей редакцией А.В. Щусева. — Москва: Издательство Академии архитектуры СССР, 1947. — С. 124.;
ж. Люстра зала собраний высотного здания на Смоленской площади. 1952 г. Арх. В.Г. Гельфрейх, М.А. Минкус. — URL: https://pastvu.com/p/2425518 [Дата обращения: 06.04.26];
з. Люстра главного вестибюля высотного здания на Смоленской площади. 1952 г. Арх. В.Г. Гельфрейх, М.А. Минкус. — URL: https://pastvu.com/p/1187629 [Дата обращения: 06.04.26];
и. Люстра вестибюля цокольного этажа высотного здания на Смоленской площади. 1952 г. Арх. В.Г. Гельфрейх, М.А. Минкус. — URL: https://pastvu.com/p/2425519 [Дата обращения: 06.04.26]

В результате исследования было выявлены аспекты, которые могут относится к влиянию творческих школ центральной части СССР 1930–1950-х гг. на проектную культуру в профессиональном сообществе Западной Сибири. Преломление видения лидеров архитектурных течений через призму видения сибирских авторов при этом послужило средством индикации устойчивых визуальных паттернов, которые позволяют определить наиболее характерные маркеры схожего понимания художественно-проектных проблем сознательного или интуитивного порядка в представлениях открытого круга единомышленников. В пределах различных аспектов, продуцируемых различными взглядами на решение композиционных задач, принципы А.В. Щусева, И.В. Жолтовского и В.В. Щуко могут проявляться соответственно:

— в характере тектонических взаимосвязей: как нюансный и контрастный историцистские подходы к формированию образной структуры; использование исторических цитат в качестве вспомогательных образных составляющих по отношению к эстетике архитектурно-конструктивной основы;

— в диапазоне цитирования исторических образцов: в форме профессиональных архетипов, подробно адаптируемых к конкретной композиции (определенный подтип исторической пространственной конфигурации светильника, расширенный набор декоративных атрибутов); свободно комбинируемых целостных фрагментов (определенная композиционная схема и ее подтипы, аутентичные декоративные элементы); семантических монад для подчеркивания доминирующего конструктивного каркаса (различные композиционные схемы и различные подтипы, конкретные символы и детали);

— в степени модулируемости элементов проектируемого объекта при введении его вариаций (с точки зрения индивидуализации и типизации изделий): в немодулируемой уникальной форме, предполагающей переработку в деталях; модулируемой посредством прямого дублирования компонентов структуры или адаптируемой при незначительной переработке и сохранении общих черт; модулируемой посредством воспроизведения светильника в интерьере в качестве единицы архитектурно-обусловленной метрической сетки или многократного дублирования его структурных составляющих.

Представляется, что в ракурсе влияния методологических установок на дальнейшее развитие в сфере проектирования элементов наполнения общественного интерьера в СССР принципы В.В. Щуко нашли продолжение в модернистской парадигме, в то время как почерк И.В. Жолтовского может в большей степени соотносится с постмодернизмом.

Примечания:

1. На чертеже люстры для кольцевого фойе была обнаружена подпись, очертание которой схоже с инициалами А.И. Дамского. Предположение о том, что авторстве светильника принадлежит дан-ному проектировщику, нуждается в уточнении, так как может освещать вопрос творческих почерков в первых типовых проектах осветительных приборов СССР для общественных зданий.

2. В современных исследованиях упоминается, что интерьеры были разработаны в 1935 г. артелью «Всекохудожник» (в научном обороте присутствуют эскизы операционного зала [7]); существуют подробные чертежи, созданные в этот период Е.И. Камзолкиным, автором советского символа «Серп и молот». В опубликованных материалах перечисленных проектов нет композиционно-активных осветительных приборов. Известны эскизы А.И. Лоскутова, сибирского архитектора, — идея данного автора для массивного напольного светильника главной лестницы была воплощена в измененном виде (лишена скульптурной группы, скорректирована в формообразовании и масштабе) и распространена в различных зонах вокзала в качестве торшера, что может подтверждать облик интерьеров после реализации. Люстры на изображениях внутренних пространств появляются в более позднем проекте украшения операционного зала пластическими средствами 1943 г. архитекторов А.Д. Крячкова, В.С. Масленникова и художника А.Н. Самохвалова. Схожая, но видоизмененная конфигурация двухярусных кольцевых люстр соответствует исполненному в натуре решению. В обнаруженном проекте А.И. Лоскутова по реконструкции зала ожидания вокзала в Челябинске присутствуют светильники, схожие с реализованными в большей степени (посредством введения хрустальных подвесов, бутонообразной формы колпаков и кронштейнов растительных очертаний). Исходя из этого, можно предположить, что А.И. Лоскутов был причастен к доработке и детализации эскиза упомянутой группы проектировщиков.

Однако на исторических снимках, созданных, вероятно, перед вводом в эксплуатацию, можно заметить иной облик люстр в операционном зале, существенно отличающийся от описанного. Принимая во внимание стилистику первоначальных проектов интерьеров, которую можно характеризовать как советское ар-деко (что подтверждает, например, подчеркнутая ступенчатость в оформлении потолочных плафонов и порталов, декорирующих стены, в эскизах 1935 г. артели Всекохудожник и Е.А. Камзолкина), возникает предположение о смене светильников в связи с нивелированием зарубежного влияния. В случае несостоятельности данной гипотезы и воздействия иных факторов, облик смонтированных впоследствии люстр по сравнению с изначальными все же иллюстрирует стилистический контраст, отображающий скорректированный эстетический вектор.

3. Идентичная люстра была обнаружена в зрительском зале Кеме-ровского театра драмы Кузбасса имени А.В. Луначарского. Проект здания также считается типовым, что может является основанием для предположения о влиянии творческих принципов И.В. Жолтовского на формирование системы типовых светильников СССР для общественных зданий.

Список литературы:

1. *Герасимов Р.М.* Переход к неоклассике в архитектуре Ленинграда: идеологические основы, терминология, соотношение новаторства и традиций // Научные труды Санкт-Петербургской академии художеств. — 2021. — № 59. — С. 123–138.

2. *Дамский А.И.* Осветительная арматура // Художественные изделия в архитектуре / под общей редакцией А.В. Щусева. — Москва: Издательство Академии архитектуры СССР, 1947. — 136 с.

3. *Духанов С.С.* Архитектура рабочих клубов и дворцов культуры города Новосибирска 1920 — первой половины 1950-х гг.: автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата архитектуры: 18.00.01. — Новосибирск, 2006. —28 с.

4. *Духанов С.С.* Творческое воплощение художественных приемов академика И.В. Жолтовского в архитектуре Новосибирского дворца культуры им. А.М. Горького (арх. А.С. Михайлов, 1957 г.) // Проблемы архитектурного образования и сохранения архитектурного наследия: Материалы Международной научной конференции. — Томск: Томский государственный архитектурно-строительный университет, 2005. — С. 80–83.

5. *Иконников А.В.* Архитектура XX века. Утопии и реальность. Т. 1. — Москва: Прогресс-Традиция, 2001. — 656 с., 1055 ил.

6. *Кузеванов В.С.* Сибирские архитекторы в 1930-е — 1950-е гг.: профессиональная деятельность, социальные институты и повседневные практики (на материалах Омска и Новосибирска): диссертация на соискание учёной степени кандидата исторических наук: 07.00.02. — Омск, 2015. — 272 с.

7. *Невзгодин И.В.* Советский неоклассицизм в архитектуре Новосибирска. — Новосибирск: Деал, 2021. — 392 с.

8. Оперный. История проектирования, строительства, реконструкции Новосибирского государственного академического театра оперы и балета. // Проект Сибирь: специальный выпуск. — Новосибирск: Новосибирская областная общественная организация «Культурное наследие», 2005. — № 22. — 52 с.

9. Памятники истории, архитектуры монументального искусства Новосибирской области / Воеводина Т.В., Грес М.В., Губанов И.В. [и др.] — Новосибирск: Деал, 2011. — 284 с.

10. *Соколов Н.Б.* Мастера советской архитектуры // Архитектура СССР. — 1947. — № 17–18. — С. 76–96.

11. *Хмельницкий Д.С.* Архитектура Сталина. Психология и стиль. — Москва: Прогресс-Традиция, 2006. — 559 с.

В.А. ВОРОЖЕЙКИНА

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры коммуникационного дизайна ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова»
e-mail: saalha@mail.ru

V.A. VOROZHEYKINA

PhD in Arts, Associate Professor of the Department of Communication Design in Kryachkov Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts
e-mail: saalha@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_104_113

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПОНЕНТЫ В СИСТЕМЕ НАВИГАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЕ ГОРОДА

MULTIMEDIA ELEMENTS IN THE WAYFINDING SYSTEM OF THE URBAN SPATIAL ENVIRONMENT

В статье рассматриваются мультимедийные компоненты как элемент системы навигации в пространственной среде города. Целью исследования является определение их места и роли в структуре ориентирования наряду со средовыми средствами. На основе анализа выделены основные признаки мультимедийного слоя: динамичность визуального сообщения, светоцветовая активность, цикличность воспроизведения, сопряженность со средой и масштаб. Рассматривается воздействие мультимедийных компонентов на пешеходное ориентирование с учетом суточной изменчивости восприятия. Установлено, что мультимедийный слой функционирует как дополнительный визуально-информационный уровень, способный как усиливать навигационные характеристики среды, так и вступать в конкуренцию со средовыми ориентирами. Определено, что его роль зависит от условий восприятия, масштабности объектов и согласованности с пространственной структурой города.

The article examines multimedia elements as a component of the wayfinding system in the urban spatial environment. The aim of the study is to determine their role and position within the overall structure of orientation alongside environmental elements. Based on the analysis, key features of the multimedia layer are identified, including the dynamic nature of visual messages, light-color activity, cyclic reproduction, integration with the environment, and scale. The impact of multimedia elements on pedestrian wayfinding is analyzed with consideration of diurnal variations in perception. It is established that the multimedia layer functions as an additional visual-informational level, which can either enhance navigational clarity or compete with environmental cues. Its effectiveness depends on perception conditions, object scale, and alignment with the spatial structure of the city.

Ключевые слова: мультимедийные компоненты, пространственная среда города, система навигации, пешеходное ориентирование, светоцветовая активность, визуальное восприятие.
Keywords: multimedia elements, urban spatial environment, navigation system, pedestrian wayfinding, light-color activity, visual perception.

Ориентирование в пространственной среде города может осуществляться через пространственную структуру и систему средовых ориентиров, традиционные графические средства навигации, а также цифровые навигаторы и интерактивные сервисы. Наряду с указанными компонентами в современной городской среде все более отчетливо проявляются и мультимедийные компоненты.

К ним относятся динамические визуально-информационные носители, физически присутствующие в пространственной среде города: цифровые экраны, медиафасады, электронные рекламно-информационные конструкции, светодиодные поверхности и др. Мобильные интерфейсы в этот слой не включаются, поскольку связаны с персональным устройством пользователя.

Выделение мультимедийного слоя особенно важно в связи с суточной изменчивостью восприятия. В вечернее и ночное время возрастает роль искусственного света, поэтому именно в этот период мультимедийные средства наиболее активно воздействуют на пешехода. В настоящее время мультимедийный слой во многом остается неконтролируемым с точки зрения воздействия на внимание, визуальную избирательность и чтение среды.

Цель статьи заключается в теоретическом осмыслении мультимедийных компонентов как части системы навигации в пространственной среде города и в определении их места в общей структуре ориентирования наряду со средовыми компонентами.

Задачи исследования заключаются в выявлении особенностей мультимедийного слоя в пространственной среде города, определении его основных признаков; анализе его воздействия на пешеходное ориентирование с учетом суточной изменчивости восприятия, а также в определении его места и соотношения со средовым уровнем в системе ориентирования.

Основная часть. Выявление особенностей мультимедийного слоя в пространственной среде города позволяет определить его как совокупность динамических визуально-информационных носителей, физически присутствующих в среде и воздействующих на пешехода. К компонентам мультимедийного слоя относятся медиафасады, крупноформатные видеоэкраны, светодиодные рекламно-информационные конструкции, электронные табло, световые панели и динамические витрины. Основанием для такого перечня служат наблюдения А.В. Сазикова, связывающего цифровую революцию в наружной рекламе с распространением цифровых носителей [1].

Для раскрытия специфики мультимедийного слоя необходимо выделить его ключевые признаки, отражающие особенности функционирования, восприятия и влияния на пешеходное ориентирование. Первый признак — динамичность визуального сообщения, выражается в возможности оперативно изменять контент и режим демонстрации сообщения. Как отмечают А.Н. Лаврентьев и С. К. Емельяненко, такая форма связана с программируемой логикой построения и алгоритмической природой визуального кода [2].

Второй признак — светоцветовая активность. Для мультимедийного слоя значимы цветовая насыщенность, контраст световой яркости и степень светоцветового контраста. Для описания этого признака целесообразно использовать градации большого, среднего и малого контраста, опираясь на работы А.В. Ефимова, Л.Н. Мироновой и Н.И. Щепеткова [3–5].

Третий признак — цикличность воспроизведения. В отличие от статичного графического носителя, мультимедийное средство действует через повтор, смену кадров, движение света и обновление сообщения, поэтому воспринимается не как неподвижный знак, а как процесс.

Четвертый признак — сопряженность со средой [6]. Одни мультимедийные компоненты являются автономными, другие встроены в фасад, витрину, входную группу или транспортный узел.



Рис. 1. Дневное восприятие пространственной среды города при наличии графического слоя. Авторский коллаж, созданный на основе фотографических материалов



Рис. 2. Дневное восприятие пространственной среды города при отсутствии графического слоя. Авторский коллаж, созданный на основе фотографических материалов

Пятый признак — масштаб. Мультимедийные компоненты различаются по величине — от медиафасадов и крупных видеоэкранов до информационных табло, световых панелей и локальных витринных экранов. Масштаб определяет дальность восприятия, степень доминирования в пространственной среде города и силу воздействия на пешехода.

Анализ воздействия мультимедийного слоя на пешеходное ориентирование целесообразно рассматривать с учетом суточной изменчивости восприятия пространственной среды города. Представленные изображения (Рис. 1–4) позволяют сопоставить четыре характерных состояния среды: дневное и ночное восприятие при наличии и отсутствии активного мультимедийного слоя.

В условиях дневного восприятия при наличии графической рекламы визуальная среда формируется преимущественно за счет статичных носителей (Рис. 1). Однако их влияние на ориентирование нельзя считать нейтральным. Как показывал К. Линч (Kevin Lynch), успешное ориентирование требует читаемого и ясно структурированного образа среды города; при перегруженности фасадного поля конкурирующими сообщениями цельность этого образа ослабевает [7]. П. Артур (Paul Arthur) и Р. Пассини (Romedi Passini) подчеркивали, что навигационные элементы должны быть отчетливо различимы и не теряться среди других визуальных стимулов городской среды [8]. В свою очередь, А. Мишлер (A.D. Mishler) и М. Найдер (M.B. Neider) показали, что избыточная визуальная сложность затрудняет поиск значимых знаков и увеличивает



Рис. 3. Ночное восприятие пространственной среды города при отсутствии мультимедийного слоя. Авторский коллаж, созданный на основе фотографических материалов



Рис. 4. Ночное восприятие пространственной среды города при наличии мультимедийного слоя. Авторский коллаж, созданный на основе фотографических материалов

время их обнаружения [9]. В городском пешеходном восприятии это проявляется в том, что реклама осложняет распознавание номерных знаков домов, маскирует входные группы и снижает роль специальных графических средств навигации. В результате рекламный слой перегружает поле восприятия, затрудняет выделение значимых для ориентирования элементов и может дезориентировать пешехода.

При дневном восприятии без активного графического слоя среда становится более однородной (Рис. 2). В этом случае ориентирование в большей степени зависит от архитектурной композиции, плановости восприятия и дальних ориентиров. Визуальные помехи минимальны, что повышает читаемость среды, но одновременно снижает количество дополнительных информационных сигналов.

Ситуация принципиально меняется в ночное время. При отсутствии мультимедийного слоя пространственная среда теряет значительную часть визуальной информации: снижается различимость фасадов, сокращается глубина восприятия, ослабляются дальние ориентиры (Рис. 3). Ориентирование осуществляется преимущественно за счет световых доминант, уличного освещения и крупных силуэтов, при этом среда становится менее дифференцированной.

При наличии мультимедийного слоя в ночное время происходит резкое усиление визуальной активности (Рис. 4). А. ван Бик (A. van Beek) и соавторы установили, что характеристики световой среды способны влиять на выбор пешеходного маршрута, то есть свет действует не только как

условие видимости, но и как фактор направленного поведенческого отклика [10]. Сходную мысль развивают Д. Си (Dongbo Xi) и соавторы, рассматривающие ориентирование через категорию визуальной идентификации объектов: наиболее выразительные и контрастные элементы, начинают играть роль ориентиров и участвуют в структурировании пути [11].

В этих условиях светодиодные экраны, рекламные конструкции и медиаэлементы действительно формируют дополнительные точки внимания, усиливают контраст и частично компенсируют недостаток визуальной информации в затемненной среде. Однако одновременно возникает эффект перераспределения внимания: пешеход начинает ориентироваться не только по пространственной структуре, но и по ярким динамическим объектам. Такой вывод согласуется с работой Р.К. Дубея (R.K. Dubey) и соавторов, где показано, что видимость знака и уверенность в принятии решения зависят от условий его обнаружения; следовательно, любые более заметные и конкурентные стимулы способны перехватывать внимание и ослаблять роль собственно навигационных указателей [12].

Таким образом, влияние мультимедийного слоя носит двойственный характер. В ночное время он повышает визуальную читаемость среды, но одновременно может нарушать иерархию ориентиров. В дневное время его роль значительно снижается, а основную нагрузку вновь берут на себя средовой и графический слои. Для наглядного сопоставления это можно представить в виде таблицы (Таблица 1).

Таблица 1. Типология условий восприятия и их влияние на ориентирование в пространственной среде города

Условия	Доминирующий слой	Характер восприятия	Особенности ориентирования
Дневное восприятие при наличии графического слоя	Графический, средовой	визуальное поле относительно равномерно насыщено, выраженная доминанта отсутствует	по структуре улицы и знакам
Дневное восприятие при отсутствии графической рекламы	средовой	визуальное поле отличается большей композиционной ясностью и сниженной степенью помех	по пространственной композиции

Ночное восприятие при отсутствии мультимедийного слоя	светоцветовой	читаемость среды снижена, количество различимых элементов сокращено, возрастает роль световых акцентов	по световым доминантам
Ночное восприятие при наличии мультимедийного слоя	мультимедийный	визуальное восприятие характеризуется высокой контрастностью, динамичностью и локальной концентрацией ярких стимулов	перераспределение внимания, конкуренция ориентиров

Система ориентирования в пространственной среде города формируется как результат взаимодействия субъекта, факторов восприятия и самой городской среды (Рис. 5). Пешеход в этой системе выступает центральным участником, поскольку именно его положение на маршруте, направление взгляда, дистанция восприятия, темп движения и цель перемещения определяют, какие элементы среды становятся значимыми. На процесс ориентирования одновременно воздействуют психофизиологические, природно-климатические и структурно-композиционные факторы. Первая группа связана с особенностями зрительного восприятия, избирательностью внимания и скоростью распознавания информации. Вторая задает изменчивость условий восприятия в зависимости от времени суток и погодных состояний. Третья определяет степень пространственной ясности среды, наличие доминант, узлов, направлений движения и масштабной иерархии объектов.

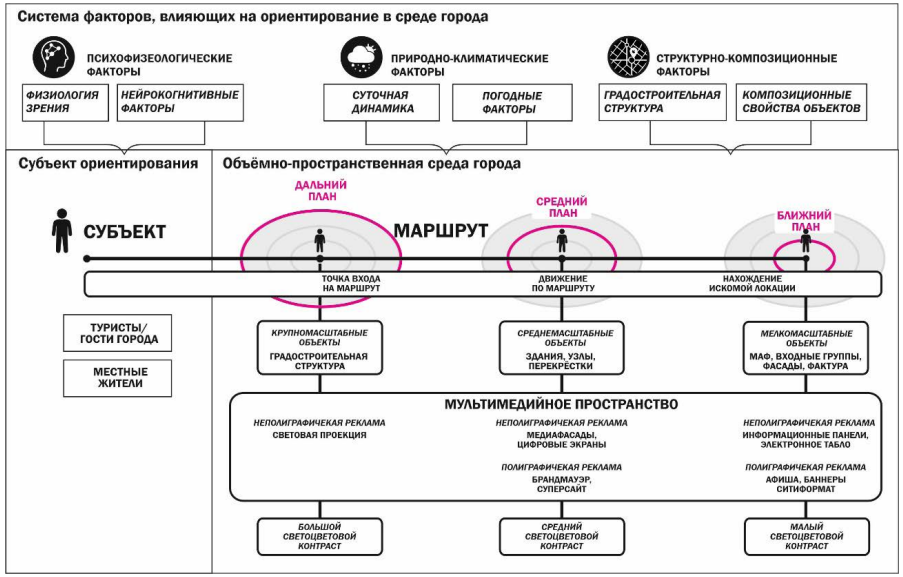


Рис. 5. Теоретическая модель организации навигации в пространственной среде города. Рисунок автора

В этой системе объемно-пространственная среда города воспринимается поэтапно, в зависимости от маршрута и дальности восприятия. На дальнем плане основную навигационную роль играют крупномасштабные объекты и градостроительная структура, обеспечивающие понимание направления движения. На среднем плане возрастает значение зданий, узлов, перекрестков и иных среднемасштабных объектов, поддерживающих движение по маршруту и уточняющих его логику. На ближнем плане ключевыми становятся мелкомасштабные элементы, входные группы, фасады, адресная информация и иные признаки, позволяющие идентифицировать конкретную локацию. Следовательно, система ориентирования строится как иерархия планов восприятия и масштабов объектов.

Мультимедийный слой накладывается на уже существующую пространственную организацию города. Его положение определяется соотношением с планами восприятия и масштабностью объектов. На дальнем плане мультимедийные элементы проявляются ограниченно и могут работать как дополнительные ориентиры лишь при крупном масштабе и высокой визуальной выраженности. На среднем плане они представлены медиафасадами, цифровыми экранами, световыми и рекламными носителями, которые начинают конкурировать с архитектурными и узловыми объектами за внимание пешехода. На ближнем плане мультимедийный слой связан с электронными табло, информационными панелями и локальными цифровыми носителями, с элементами, способными участвовать в уточнении местоположения.

Выводы: В результате исследования установлено, что мультимедийный слой в пространственной среде города обладает рядом устойчивых признаков: динамичностью визуальных сообщений, светоцветовой активностью, цикличностью воспроизведения, сопряженностью со средой и ее масштабом. При этом наиболее сложной для анализа является

цикличность воспроизведения, поскольку она раскрывает мультимедийные компоненты как изменчивые во времени.

Анализ воздействия мультимедийного слоя на пешеходное ориентирование показал, что его роль зависит от условий восприятия и прежде всего от суточной изменчивости среды. В дневное время мультимедийные компоненты чаще включаются в общий визуальный фон, тогда как в ночных условиях их светоцветовая активность резко возрастает, усиливая влияние на пешехода. В зависимости от характера размещения и интенсивности такие элементы могут как поддерживать ориентирование, так и создавать конкуренцию средовым ориентирам.

Определено, что мультимедийный слой функционирует как дополнительный визуально-информационный уровень, накладывающийся на структуру города. Таким образом, мультимедийные компоненты могут быть теоретически осмыслены как часть системы навигации в пространственной среде города. Их место определяется участием в перераспределении внимания, акцентировании ориентиров и изменении условий восприятия маршрута. Это позволяет рассматривать мультимедийный слой как дополнительный компонент общей структуры ориентирования наряду со средовыми компонентами и графической навигацией.

Примечания:

1. *Сазиков А.В.* Цифровая революция в наружной рекламе // Архитектура и дизайн в цифровую эпоху: коллективная монография по материалам Международной научной конференции. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2021. — С. 273–277.

2. *Лаврентьев А.Н., Емельяненко С.К.* Визуальные коды и алгоритмы в графическом дизайне как отражение программированного формообразования в эпоху нейросетей // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ. — 2024. — № 2-2. — С. 12–21.

3. *Ефимов А.В., Панова Н.Г.* Архитектурная колористика: учебное пособие. — Москва: БуксМАрт, 2014. — 136 с.

4. *Миронова Л.Н.* Цветоведение: учебное пособие. — Минск: Вышэйшая школа, 1984. — 286 с.

5. *Щепетков Н.И.* Световой дизайн города: учебное пособие. – Москва: Архитектура-С, 2006. — 320 с.

6. *Сазиков А.В.* Наружная реклама как часть градостроительной системы // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2017. — № 1. — С. 134–140.

7. *Lynch K.* The Image of the City. — Cambridge, MA: The MIT Press, 1960. — 194 p.

8. *Arthur P., Passini R.* Wayfinding: People, Signs, and Architecture. — New York: McGraw-Hill, 1992. — 238 p.

9. *Mishler A.D., Neider M.B.* Improving Wayfinding for Older Users With Selective Attention Deficits // Ergonomics in Design. — 2017. — № 1. — P. 11–16. — URL: https://doi.org/10.1177/1064804616659992 (дата обращения: 20.05.2026).

10. *Van Beek A.H.N., Feng Y., Duives D.C., Hoogendoorn S.P.* Studying the Impact of Lighting on the Pedestrian Route Choice Using Virtual Reality // Safety Science. — 2024. — № 174. — P. 106467. — URL: https://www.researchgate.net/publication/378488168_Studying_the_impact_of_lighting_on_the_pedestrian_route_choice_using_Virtual_Reality (дата обращения: 20.05.2026).

11. *Xi D., Fan Q., Jiang W., Yao X.* A Visual Salience Model for Wayfinding in 3D Virtual Urban Environments // Applied Geography. — 2016. — № 75. — P. 176–187. — URL: https://doi.org/10.1016/j.apgeog.2016.08.014 (дата обращения: 20.05.2026).

12. *Dubey R.K., Thrash T., Kapadia M., Hoelscher C., Schinazi V.R.* Information Theoretic Model to Simulate Agent-Signage Interaction for Wayfinding // Cognitive Computation. — 2021. — № 1. — P. 189–206. — URL: https://link.springer.com/article/10.1007/s12559-019-09689-1 (дата обращения: 20.05.2026).

А.В. САЗИКОВ

Кандидат искусствоведения, заведующий отделом художественных проблем дизайна, декоративного и народного искусства НИИ РАХ
e-mail: a_sazikov@mail.ru

A.V. SAZIKOV

PhD in Arts, Head of the Department of artistic problems of Design, Decorative and Folk Arts, Research Institute of Theory and History of Fine Arts, Russian Academy of Arts
e-mail: a_sazikov@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_114_126

«ЛЕСТНИЦА ПАРИЖА» А.Э. ГУТНОВА КАК ОСНОВАНИЕ ГЛОБАЛЬНОГО ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОГО ПРОЕКТА

“PARIS STAIRWAY” BY A.E. GUTNOV AS THE FOUNDATION OF A GLOBAL TELECOMMUNICATIONS PROJECT

Статья является продолжением исследований медийного наполнения городской среды, раскрывающих уникальный отечественный опыт [4; 5]. Впервые рассмотрен проект «Лестница Парижа», созданный авторским коллективом под руководством А.Э. Гутнова для участия в Международном конкурсе проектов Центра коммуникаций Тет Дефанс в Париже. Показано значение этого проекта как основы глобального телекоммуникационного проекта Иосифа Гольдина.

The article is a continuation of the research on the media content of the urban environment, revealing the unique domestic experience [4; 5]. The “Paris Stairway” project, created by the author's team led by A.E. Gutnov to participate in the International Project Competition of the Tete Defense Communication Center in Paris, has been presented for the first time. The importance of this project as the basis of Joseph Goldin's global telecommunications project is shown.

Ключевые слова: А.Э. Гутнов, Иосиф Гольдин, проект «Лестница Парижа», архитектурный конкурс, Центр коммуникаций Тет Дефанс, глобальный телекоммуникационный проект.
Keywords: A.E. Gutnov, Joseph Goldin, project “Paris Stairway”, architectural competition, Tete Defense Communications Center, global telecommunications project.

Через Париж, параллельно набережной Сены, пролегает историческая ось, объединяющая ключевые архитектурные объекты города. Она тянется на запад — от главного тронного зала Лувра к обелиску на площади Согласия — и выходит к Триумфальной арке. Два президента Французской Республики планировали дополнить эту историческую ось Парижа монументальным архитектурным сооружением в современном стиле, оно должно было эффектно завершить планировочную композицию. Президент Франции Жорж Помпиду рассматривал с этой целью ряд проектов, из которых наиболее вероятной была постройка Кибернетической световой башни пионера кинетического искусства, французского скульптора и художника венгерского происхождения Николя Шёффера [11]. В свою очередь, президент Валери Жискар д'Эстен возлагал большие надежды на архитектора Жана Виллерваля, принимавшего участие во второй очереди строительства объектов в Дефансе, его проект занял первое место в конкурсе Тет Дефанс 1980-го года [8].

Но довести проект Тет Дефанс до логического завершения удалось лишь президенту Франсуа Миттерану. В 1982 году он провозгласил международный конкурс проектов Центра коммуникаций Тет Дефанс в Париже. Архитекторам из разных стран мира предложили разработать концепцию современного общественно-административного комплекса — своеобразного центра общения, где люди могли бы взаимодействовать напрямую друг с другом и с помощью технических средств связи. Заказчик выдвинул ряд ключевых требований: прежде всего, монумент должен соответствовать трем уровням масштаба: «масштабу исторической Оси, масштабу района Дефанс, масштабу пешехода» [2, с. 7]; во-вторых, проект должен воплощать идею перехода к обществу будущего — миру, где коммуникация станет тотальной, охватывающей все сферы жизни.

На суд конкурсной комиссии было представлено 424 проекта от почти девятисот групп архитекторов из 45 стран мира. Из них — 52 проекта из СССР. По результатам конкурса, победителем стал датский архитектор Отто фон Шпрекельсен с проектом «Большая арка». Проект был реализован

и хорошо известен архитектурному сообществу, жителям и гостям французской столицы.

В рамках этой статьи рассмотрен конкурсный проект «Лестница Парижа», предложенный группой московских архитекторов под руководством А.Э. Гутнова (рис. 1). Это стало возможным, благодаря уникальным конкурсным материалам, предоставленным автору архитекторами Б.В. Баевским и О.А. Левянтом. В свое время, проект практически не освещался в специальной литературе, одна из немногих публикаций, статья Е.В. Асса в журнале «Архитектура СССР», приводила две небольших, плохо читаемых иллюстрации и совершенно не объясняла замысла авторов [1, с. 43]. Более широко об этом проекте говорил журналист Марк Хромченко в очерке «Не от мира сего», посвященном памяти Иосифа Гольдина [7], но и он ограничился парой развернутых цитат, отражающих идеологию проекта, опустив при этом его физическое наполнение.

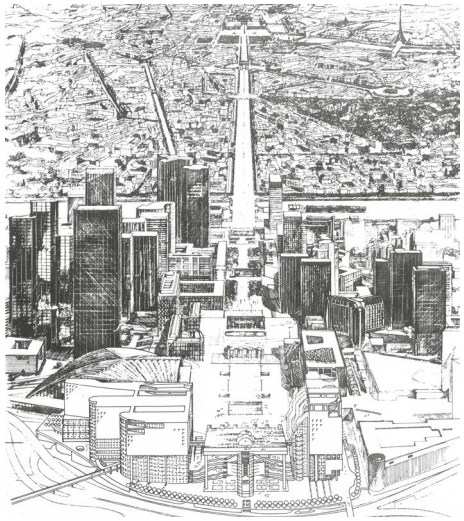


Рис. 1. Перспектива монументальной оси Парижа от района Дефанс до Лувра

Согласно конкурсной документации, кроме четырех архитекторов (А.Э. Гутнов, О.А. Баевский, Б.В. Левянт, С.Н. Лобачев) и инженера (Ю.А. Дыховичный), в творческую группу проекта «Лестница Парижа» входили И.С. Гольдин как автор сценария общения, художник-график Н.И. Кошкин и штатный фотограф журнала «Знание-сила» В.Т. Брель в качестве фотодизайнера.

В этом проекте главной движущей силой оказался не Гольдин (что для него не свойственно), а завотделом развития и реконструкции городской среды Института генплана Москвы, профессор Алексей Эльбрусович Гутнов. Гутнов известен не только как архитектор, популяризатор концепции пешеходных зон в городской среде, руководитель проекта реконструкции Арбата в пешеходную улицу, но и как теоретик и популяризатор архитектуры и градостроительства, автор научных статей и монографий. Он был одним из создателей группы НЭР (Новый элемент расселения): в 1961 году дипломным проектом Гутнова в МАРХи стал проект города будущего — НЭР «Критово». В результате проектных исследований была выпущена книга «Новый элемент расселения: на пути к новому городу» (1), переведенная впоследствии на английский, итальянский и испанский языки. А в 1968 году созданный группой НЭР проект города будущего авторы представили на международной Триеннале в Милане, затем, в 1970 году, созданный группой НЭР экспонат-макет демонстрировался на Всемирной выставке в Осаке.

Телекосмический терминал

Что же касается «Лестницы Парижа» и в целом перспектив, выстраивающихся перед только зарождающимся глобальным телекоммуникационным проектом и тесно связанными с ним телемостами, по словам Марка Хромченко, Гутнов оказался «еще большим идеалистом, нежели их идеолог» [7, с. 285]. Гутнов писал в пояснительной записке к проекту: «В соответствии с духом Программы главным элементом комплекса Тэт Дефанс мы предлагаем сделать крытое пространство, которое служило бы вместилищем для общения в его наиболее общедоступной, демократичной, технически совершенной, стимулирующей творческое воображение и социальную активность форме. Одновременно, оно станет монументальным, ясным для понимания и запоминавшимся символом наступающей эпохи общения» [3, с. 2].

Образованное монументальной лестницей, направленной в сторону Триумфальной арки, это крытое пространство вмещало в себя, как главный элемент в системе центра общения — телекосмический терминал — «зал глобальных коммуникаций, осуществляемых с использованием новейших технических средств» [3, с. 2]. Отсюда планировалось осуществлять сеансы прямой телекосмической связи, в которых через спутники на сверхбольшие экраны будет транслироваться изображение из разных точек мира. И тогда «каждой ощутит себя здесь гражданином мира, жителем одного дома, пассажиром одного космического корабля, имя которому — Земля» [3, с. 2], — писал А.Э. Гутнов с очевидными аллюзиями к творчеству Ричарда Бакминстера Фуллера [6] (рис. 2).

Гутнову видится, что со временем вся планета будет покрыта сетью телекосмических терминалов. Первоначально их будет немного — по одному или два на каждом континенте, однако со временем их число будет неуклонно расти. Терминалы, по его мысли, призваны стать доминирующей архитектурной структурой грядущей эпохи, заняв в городском пейзаже главенствующее положение, сравнимое по значимости с ратушей или собором

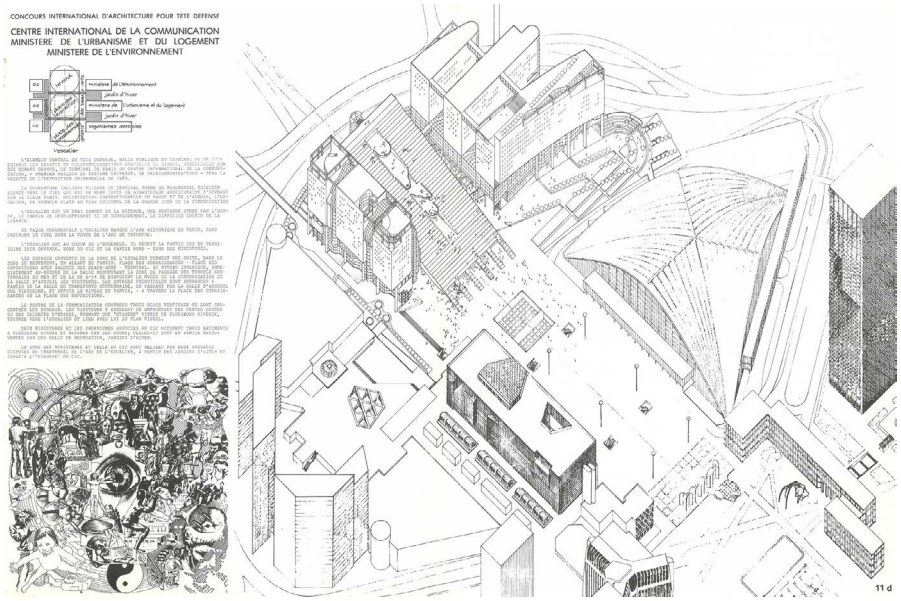


Рис. 2. Аксонометрия проекта «Лестница Парижа»

в средневековом городе. «Сочетая в себе высшие достижения цивилизации в науке, технике и искусстве, космотелевизионный терминал заслуживает того, чтобы стать святыней зарождающейся новой эры межкультурной спутниковой связи. Он послужит своего рода храмом нового общественного движения, с которым народы мира будут связывать свои надежды на мир, единство, сбалансированное экономическое и культурное развитие» [10, p. 211].

А.Э. Гутнов считал, что конкурс, который посвящен проблемам общения, сам является экспериментом в области общения. Идея общения, реализованная в новаторской программе создания первого в мире Центра Общения, вступает в противоречие с традиционной процедурой проектной разработки принятого к осуществлению архитектурного замысла. Проектирование новаторского объекта должно стать новаторством в сфере проектирования.

Структура комплекса

Функциональная и пространственная структура комплекса, предложенного авторами проекта «Лестница Парижа» на рассмотрение конкурсной комиссии, включала в себя три главных компонента:

1. Центральные крытые пространства, образованные монументальной лестницей вдоль главной оси квартала (зона лестницы).

2. Примыкающее к лестнице с юга многоэтажное здание, где расположены основные рабочие помещения центра общения (зона Центра Общения).

3. Расположенные к северу от лестницы здания двух министерств и организаций, ассоциированных с Центром Общения (зона министерств и организаций).

В зоне лестницы планировалось разместить крытые пространства, рассчитанные на массовые потоки посетителей Центра Общения и всего района Дефанс. Было запроектировано три таких пространства, последовательно расположенных на оси района, — Площадь Знакомств, Площадь Выставок и Терминал, причем первые два из них являлись своего рода «шлюзами» на пути движения людского потока к главному объекту комплекса — залу Терминала.

Площадь Знакомств представляет собой нижнюю аванплощадь Терминала. Главная функциональная задача этого входного пространства — создать атмосферу раскованности, контактности, откровенности и готовности к общению. Здесь могут происходить знакомства, импровизированные выступления, рекламные показы, торговля сувенирами и т. д. Площадь Знакомств ведет в зал приема посетителей центра общения или в следующее крытое пространство на пути к Терминалу — Площадь выставок.

Площадь выставок является верхней аванплощадью Терминала. Здесь размещаются специальные выставки, информация о задачах, методах и результатах деятельности центра общения, разъяснения по поводу сеансов телекосмической связи. В крытом пространстве площади выставок и расположенной рядом с ним галерее искусств могут экспонироваться или стационарно размещаться выдающиеся произведения искусства, а также работы самодеятельных художников.

Система спиральных лестниц в центре Площади Выставок связывает это пространство с расположенными под помещениями зала приема посетителей выставочными пространствами и кинозалами для показа новейших достижений технического и художественного творчества. Решенное в нескольких уровнях пространство Площади выставок связано также с видовыми площадками Лестницы и имеет главный вход непосредственно по ее оси.

Площадь выставок переходит в главный **зал телекосмического Терминала,** который амфитеатром неправильной формы спускается

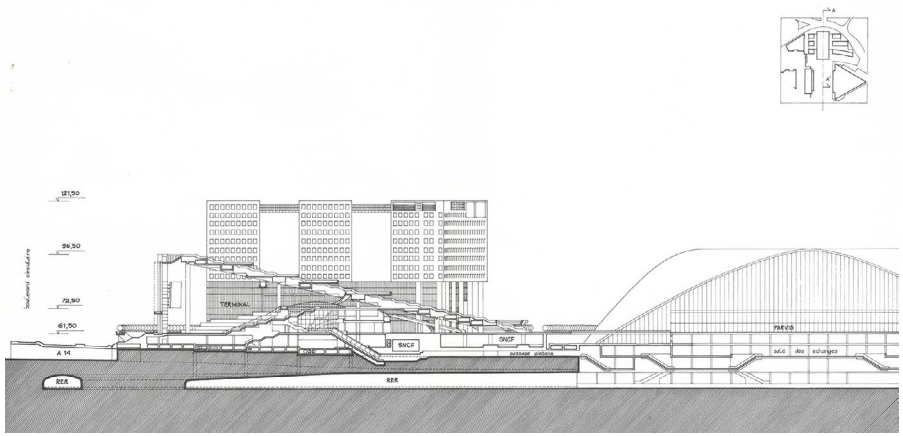


Рис. 3. Разрез проекта «Лестница Парижа». Вид с севера

к западной границе района Дефанс. Свободное раскрытие главного помещения комплекса на запад подчеркивает важное значение западного фасада Дефанс, как своего рода ворот в центр Парижа.

Два видеоэкрана площадью 200 м^2 каждый и складчатое покрытие, поднимающееся на высоту немногим более 30 м от пола, составляют главные особенности этого пространства, которое должно быть одновременно величественным и строгим.

С помощью специального подъемника зал Терминала связан с верхней площадкой Лестницы.

В зоне Лестницы расположены основные узлы входа и распределения массовых потоков посетителей Центра Общения из подземного транспортного зала и непосредственно с уровня «паперти», как называл А.Э. Гутнов площадку перед Терминалом, придавая этому строению сакральный смысл.

Основные объекты зоны Лестницы — зал приема, Площадь Знакомств, Площадь Выставок, Терминал, видовые площадки Лестницы, музей общения и т.д. связаны между собой и с другими помещениями Центра Общения так, что допускают различные режимы посещения комплекса. Возникающие при этом разнообразные возможности учтены в системе организации, архитектурных пространств комплекса (рис. 3).

Зона Центра Общения представляет собой многоэтажное здание рабочих помещений, состоящее из трех корпусов, имеющих в плане фор-

му, близкую к квадрату. Расположенные в этих корпусах помещения при помощи системы пандусов связаны с протяженными холлами, которые составляют относительно обособленную, остекленную снаружи «этажерку».

В связанных между собой лестницами и лифтами холлах «этажерки» размещаются распределительные помещения, предусмотренные функцией приема посетителей, а также другие помещения информационного и выставочного назначения.

Вместе с пандусами «этажерка» образует специфическое пространство внутренних коммуникаций, которое развивается не только по горизонтали, но и по вертикали. Оно образует удобные для общения кулуары, совмещенные с выставками, информацией, развлечениями, обслуживанием. В то же время, вынося все перемещения потоков посетителей в эту гипертрофированную лестничную клетку, обнажая их для обозрения изнутри и снаружи здания, авторы проекта стремились сделать каждого пришедшего в Центр Общения посетителя одновременно и зрителем, и актером одного праздничного спектакля на тему человеческого общения. Обращенность «этажерки» к пространству Лестницы, их тесная визуальная связь, особенно при ночном освещении, еще более усиливают смысловое значение этого «театрального эффекта» в рамках общей концепции создания монумента — символа общения.

Зону министерств и организаций, связанных с Центром Общения, образуют три многоэтажных корпуса, расположенные перпендикулярно оси квартала и параллельно друг другу.

Большая глубина корпуса позволяет вывести на фасад все помещения, требующие естественного освещения и компактно разместить вспомогательные помещения в глубине здания. Протяженность светового фронта увеличена за счет криволинейной формы наружного ограждения отдельных участков зданий.

Здания разделены двумя световыми дворами, частично перекрытыми для устройства рекреационных холлов — зимних садов. В эти холлы выходят переходы, соединяющие министерства и организации с Центром Общения.

Помещения, связанные с обслуживанием персонала, размещаются на уровне отметки входов. Однако часть обслуживающих помещений, требующих естественного освещения — детский сад, медицинский кабинет, спортивный зал, вынесены на верхние этажи корпуса организаций, связанных с Центром Общения. Сотрудники министерств пользуют-

ся для посещения этих помещений двумя переходами, переброшенными через дворы на уровне верхнего этажа.

Предусмотренные программой апартаменты для официальных лиц размещаются на кровле одного из министерских корпусов.

Обслуживание и рекреация

Обслуживание и торговля для посетителей комплекса Тет Дефанс размещаются в основном вдоль его восточного фронта — в первых этажах зданий Центра Общения и связанных с ним организаций, а также вдоль диагонального прохода в зоне министерств и организаций. Небольшие бары, кафе и лавки могут быть размещены дополнительно в «этажерке» Центра Общения, в зале приема посетителей под Площадью Выставок и на видовых площадках Лестницы.

Эта система объектов обслуживания дополняется пространствами рекреационного назначения — скверами и бульварами в месте выхода Терминала к западной оконечности квартала.

В пределах комплекса складывается, таким образом, сквозная система пешеходного движения, которая, помимо перечисленных уже пространств, включает поперечный проход через открытую галерею искусств, расположенную между Лестницей и зоной министерств, а также крытые пространства в зоне Лестницы, поверхность самой Лестницы, и, наконец, лежащую у ее основания площадь.

Особое внимание, уделяемое в проекте вспомогательным пространствам, отражает экологический подход к созданию полноценной среды для общения и деятельности людей в квартале с высокой концентрацией объектов административного назначения. Проявлением подобного подхода является также подчеркнутое введение элементов открытого пространства и зелени в архитектуру сооружений комплекса (крыши зданий Центра Общения и связанных с ним организаций, галерея искусств, зимние сады в зоне министерств и др.).

Технические помещения

Автомобильные стоянки общего пользования на 500 машиномест предусмотрены в подземных уровнях зоны Центра Общения и зоны министерств и организаций. Крытый гараж министерств расположен в подземном уровне между магистралью А14 и веткой железной дороги.

Въезды в гараж и стоянки предусмотрены непосредственно с кольцевого бульвара. Выходы из стоянок зоны Центра Общения запроектированы через существующий подземный переход, ведущий из транспортного зала, непосредственно в зал приема посетителей под Площадью вставок. Стоянки в зоне министерств и организаций имеют выхода на уровень паперти, встроенные в здание организаций, связанных с Центром Общения. Из крытого гаража имеются специальные контролируемые выхода в вестибюли для персонала министерств.

Технические помещения, связанные с вентиляцией, электроснабжением, другими видами инженерного оборудования, а также склады и мастерские расположены преимущественно в подземных уровнях и частично в верхних технических этажах сооружений комплекса.

Резюмируя, следует отметить главные достоинства проекта «Лестница Парижа», выделяющие его на фоне многих сотен других проектов, представленных на рассмотрение авторитетного жюри:

1. Проект конкретизирует неопределенное назначение намеченного Программой крытого зала и трактует его как телекосмический Терминал, отведя ему роль главного, центрального элемента в пространственной структуре всего комплекса. Тем самым достигается прямая реализация главной социально-политической идеи общения, положенной в основу Программы конкурса.

2. Проект предлагает ясный, культурно значимый символ великой идеи общения. Лестница, устремленная к небу и раскрытая на Париж, легко ассоциируется с главными характеристиками современного общения: способностью изменить и в то же время адаптировать техническую и социальную эволюцию.

3. Весь комплекс имеет открытый вид со стороны здания префектуры департамента Верхняя Сена при подъезде по автостраде А14 за счет того, что главная крытая площадь комплекса — Терминал — ориентирована на запад.

Расчлененные объемы зданий министерств, ассоциированных организаций, Центра Общения, контрастная пластика глухих и остекленных фасадов, в сочетании с укрупненными формами Терминала и Лестницы, создают сложную игру архитектурных масс и света при движении по бульварному кольцу вдоль западной оконечности Дефанса.

4. Комплекс пронизан единой системой пешеходных связей, совмещенных с рекреационными пространствами и объектами обслуживания. Это обеспечивает хорошую связь с объектами ближайшего окружения, создает удобную для жизни, экологически осмысленную среду.

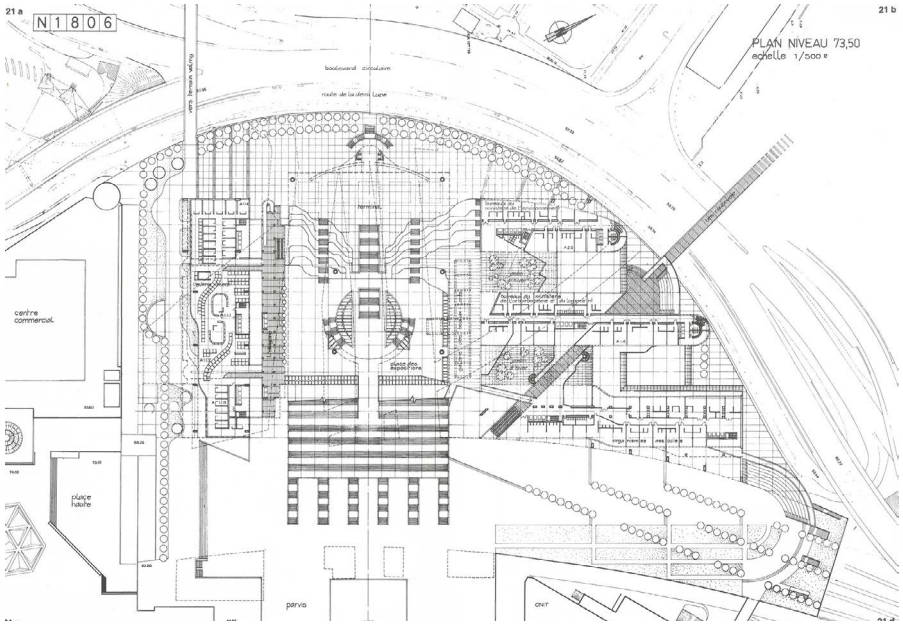


Рис. 4. План проекта «Лестница Парижа»

5. В проекте достигнута чистота инженерного решения, которое отвечает характеру архитектурного замысла без искажений логики работы конструкции в угоду формальным соображениям. Больше всего это относится к Лестнице (рис. 4).

***

Проект «Лестница Парижа» стал своего рода переходным этапом от практической реализации идеи космических телемостов между СССР и США, осуществленной при непосредственном участии Иосифа Гольдина 5 сентября 1982 года, к зарождению идеи «Планетарного общения людей», как называл это явление А.Э. Гутнов, своего рода новому виду коммуникаций, «массовых и одновременно сугубо личных контактов миллионов жителей планеты» (2).

Этот неожиданный тандем Гольдина и Гутнова сложился на семинарах Московского методологического кружка Г.П. Щедровицкого, к которому оба относились с большим пиететом. Гутнов, по воспоминаниям Марка Хромченко, «знакомил с ним [Щедровицким — А.С.] своих

иногородних стажеров, участвовал во всех его мероприятиях, где обсуждалась градостроительная тематика» (3).

Единомыслие Гутнова и Гольдина, явленное в проекте «Лестница Парижа», в скором времени оформилось в глобальный телекоммуникационный проект «Зеркало для человечества». Сначала 6 августа 1984 года, как концепция, устно изложенная Гольдиным во время проведения Международной телефонной конференции «Всемирное городское собрание» (4), затем — в виде его же заявки на конкурс премии «Rolex Awards» [9]. Гольдин считал, что если создать глобальный инструмент, состоящий из нескольких сотен больших видеоэкранов на всех континентах, соединенных через спутники связи, для прямого двустороннего общения в прямом эфире между большими группами людей по всему миру, то такая глобальная система создаст принципиально новый подход к решению сегодняшних проблем, связанных с выживанием планеты.

Иосиф Гольдин, излагая сущность концепции «Зеркало для человечества», зачастую прибегал к рассуждению Норберта Винера, согласно которому «человечество» слишком широкий термин для большинства видов общественной информации, поскольку любое сообщество простирается лишь до того предела, до которого простирается действительная передача информации. Отсюда следует, что «человечество» в истинном смысле пока просто не существует (5).

Этот миф, далее рассуждал Гольдин, является нам в виде политических деклараций, гуманистических образов, религиозных представлений, но как реальное живое сообщество человечество еще не возникло (6).

Приходит непреодолимое искушение проверить, не является ли предлагаемый канал прямого общения больших и сверхбольших групп людей тем информационным ресурсом, черпая из которого человек превратит миф о человечестве в действительность… Это и есть миссия глобального телекоммуникационного проекта, впервые представленная А.Э. Гутновым и Иосифом Гольдиным в конкурсной заявке «Лестница Парижа».

Примечания:

1. Соавторами Гутнова стали его коллеги по работе над проектом архитекторы А.В. Бабуров, Г.Г. Дюментон, И.Г. Лежава, С.А. Садовский и З.В. Харитонова.

2. Цит. по: *Хромченко М.С.* Не от мира сего // ЭЛИН: зеркало для человечества. — Москва: Русский мир, 2022. — С. 285.

3. Там же.

4. Первое «Всемирное городское собрание» состоялось в годовщину бомбардировки Хиросимы 6 августа 1984 года в редакции еженедельной «Литературной газеты».

5. Цит. по: Лестница Парижа. Международный архитектурный конкурс Tete Defense. — Париж, 1983. — С. 6.

6. Там же.

Список литературы:

1. *Асс Е.В.* Советские архитекторы на международном конкурсе Тэт-Дефанс. Заметки с выставки // Архитектура СССР. — 1983. — № 12. — С. 34–43.

2. *Глазычев В.Л.* Тет Дефанс: вопросы и ответы // Архитектура, приложение к «Строительной газете». — 1985. — 28 июля. — № 15 (603). — С. 7.

3. Лестница Парижа. Международный архитектурный конкурс Tete Defense. — Париж, 1983.

4. *Сазиков А.В.* Космические мосты. К истории вопроса // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 3/2. — С. 436–450.

5. *Сазиков А.В.* Графический язык Николая Кошкина и Дианы Шац как визуальная репрезентация глобального телекоммуникационного проекта Иосифа Гольдина // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 4/2. — С. 138–150.

6. *Фуллер Р. Бакминстер.* Космический корабль «Земля». Руководство по эксплуатации / перевод с английского А. Терещенко. — Москва: Издатель Д. Аронов, 2018. — 120 с.

7. *Хромченко М.С.* Не от мира сего // ЭЛИН: зеркало для человечества. — Москва: Русский мир, 2022. — С. 248–302.

8. Allianz One. — URL: https://www.parisladefense.com/fr/territoire/tours-batiments/allianz-one (дата обращения: 01.05.2026).

9. *Goldin J.S.* A Network of «Space-Bridge» Terminals for Group Consciousness Transformation // Spirit of enterprise: The 1984 Rolex Awards. — London: Aurum Press, 1984. — P. 330–331 (перевод автора).

10. *Gutnov A.E.* Frame for a Mirror: an Architect's View // Citizen Summitry. Keeping the Peace When It Matters Too Much to be Left to Politicians / edited by D. Carlson and C. Comstock. — Los Angeles-New York, 1986. — P. 209–212 (перевод автора).

11. *Stener Jørgensen N.* The Power of the Tower: Nicolas Schöffer's Tour Lumière Cybernétique for La Défense (1962–1973) // Architectural Histories. — 2024. — 12 (1). — P. 1–19. DOI: https://doi.org/10.16995/ah.8713.

П.Г. ВАСИЛЕНКО

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры промышленного дизайна МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ)
e-mail: pavelvasilenko@list.ru

А.В. АФИНОГЕНТОВА

Доцент кафедры «Художественное стекло» РГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: aanna@bk.ru

М. С. ШАТУНОВА

Студент кафедры промышленного дизайна МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ)
e-mail: pavelvasilenko@list.ru

P.G. VASILENKO

Candidate of pedagogical Sciences, associate Professor of the Department design and applied arts Federal State Budget Educational Institution of Higher Education «K.G. Razymovsky Moscow State University of technology and management (the First Cossack University)»
e-mail: pavelvasilenko@list.ru

A.V. AFINOGENTOVA

Associate Professor of the Art Glass Department of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: aanna@bk.ru

M.S. SHATUNOVA

Student of the Department of Industrial Design at the K.G. Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU)
e-mail: pavelvasilenko@list.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_127_138

СИНТЕЗ ПРИНЦИПОВ WABI-SABI И ИНТУИТИВНОГО ДИЗАЙНА КАК МЕТОДОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКИ КОМФОРТНОЙ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ

SYNTHESIS OF WABI-SABI PRINCIPLES AND INTUITIVE DESIGN AS A METHODOLOGY FOR CREATING A PSYCHOLOGICALLY COMFORTABLE URBAN ENVIRONMENT

В статье рассматриваются актуальные проблемы современной урбанизированной среды, характеризующейся психологическим дискомфортом, эмоциональным голодом и отчуждением от природы. В качестве методологического ответа на эти вызовы предлагается синтез древней японской философии Wabi-Sabi и современных принципов интуитивного дизайна. Анализируется сущность и исторические корни Wabi-Sabi, раскрываются ключевые аспекты интуитивного дизайна, ориентированного на тактильность и подсознательное восприятие. На конкретных примерах демонстрируются практические приемы интеграции данных подходов в ландшафтное проектирование, направленные на создание пространств, способствующих релаксации, снижению стресса и восстановлению связи человека с естественными ритмами. Делается вывод о том, что комбинирование этих принципов позволяет создавать среду, которая не только эстетически значима, но и обладает терапевтическим эффектом, становясь ценнее с течением времени.

The article discusses the current problems of the modern urban environment, which is characterized by psychological discomfort, emotional hunger, and alienation from nature. As a methodological response to these challenges, the article proposes a synthesis of the ancient Japanese philosophy of Wabi-Sabi and the modern principles of intuitive design. The article analyzes the essence and historical roots of Wabi-Sabi, and reveals the key aspects of intuitive design, which focuses on tactility and subconscious perception. The article uses specific examples to demonstrate practical techniques for integrating these approaches into landscape design, which aim to create spaces that promote relaxation, reduce stress, and reconnect individuals with natural rhythms. The article concludes that combining these principles allows for the creation of an environment that is not only aesthetically significant but also has a therapeutic effect, becoming more valuable over time.

Ключевые слова: Wabi-Sabi, интуитивный дизайн, ландшафтная архитектура, психология восприятия, тактильность, урбанистика, устойчивый дизайн, философия дизайна.
Keywords: Wabi-Sabi, intuitive design, landscape architecture, psychology of perception, tactility, urbanism, sustainable design, and design philosophy.

Современный человек существует в визуально перенасыщенном мире, где доминируют идеализированные, зачастую цифровые, образы. Эта реальность, стерильная и доведенная до виртуального перфекционизма, порождает глубокую тоску по аутентичности и по следам времени, оставленным на живой материи.

Растет осознанный запрос на душевное равновесие и спокойствие, которые становятся дефицитными ресурсами в условиях ускоряющегося темпа жизни. Актуальность проблемы обусловлена системными вызовами современной урбанистики [13].

Люди окружены геометрически жесткими пространствами, которые игнорируют естественные процессы и фундаментальные чувственные потребности личности. Это приводит к ряду негативных последствий. Наблюдается устойчивый психологический дискомфорт. Современный ритм жизни, требующий постоянной эффективности и идеального результата, является хроническим источником стресса [14].

Ограниченные публичные пространства, лишенные элементов уединения, часто не предоставляют возможности для психологической разгрузки, усугубляя состояние напряженности. Возникает эмоциональный голод — острая нехватка среды, которая обращается ко всей палитре человеческих чувств, а не только к зрению.

Происходит прогрессирующее отчуждение от природы, когда человек теряет связь с естественными циклами роста, увядания и перемен. Набирает силу феномен усталости от перфекционизма, при котором идеальные газоны, ровные плитки и симметричные формы не оставляют места для индивидуальности, случайности и проявления уникальной истории места.

Ответом на эти многогранные вызовы становится интеграция философии Wabi-Sabi, предлагающей этику принятия несовершенства и бренности, и принципов интуитивного дизайна, обеспечивающих комфортное и естественное взаимодействие человека со средой.

Цель данной статьи: раскрыть генезис и сущность философии Wabi-Sabi, проанализировать принципы интуитивного дизайна и продемонстрировать на практических примерах эффективность их синтеза в создании психологически комфортной и эмоционально насыщенной городской среды [12].

Философия Wabi-Sabi: исторические корни и эстетические принципы.

Возникновение философии Wabi-Sabi уходит корнями в японскую культуру позднего Средневековья, сформировавшись под влиянием дзэн-буддизма в XIV–XVI веках.

Изначально термины «Wabi» и «Sabi» существовали раздельно. «Wabi» (букв. «бедность, уединение») обозначало жизнь в простоте и аскезе, вдали от суеты мира, и восходило к идеалам отшельников-поэтов, находивших глубокое удовлетворение в минимализме и созерцании природы [1]. «Sabi» (букв. «ржавчина, патина») ассоциировалось с очарованием старины, с благородством, которое предметы обретают с течением времени, неся на себе отпечаток лет.

Синтез этих понятий в единую эстетическую категорию произошел, в значительной степени, благодаря мастеру чайной церемонии Сэнно Рикю (1522–1591), который воплотил дух Wabi-Sabi в искусстве тяною. Он трансформировал пышный ритуал в лаконичное действо, проводимое в скромных, порой грубых хижинах, где центральным элементом становилась не идеальная китайская посуда, а простая, асимметричная керамика местных мастеров, часто намеренно деформированная или покрытая трещинами [2].

Таким образом, Wabi-Sabi — это не стиль в западном понимании, а мировоззренческая система, основанная на принятии трех фундаментальных реальностей бытия: ничто не вечно, ничто не закончено и ничто не совершенно. Эта философия находит красоту в мимолетности, несовершенстве и аутентичности, присущих природному миру.

Ключевые принципы Wabi-Sabi, транслируемые в сферу дизайна, можно сформулировать следующим образом. Несовершенство и асимметрия представляют собой отказ от навязанной симметрии в пользу естественных, органичных форм.

Искусство Wabi-Sabi черпает вдохновение в свободе и неправильности, присущих природным ландшафтам. Асимметрия в композиции активизирует восприятие, заставляя зрителя динамично исследовать пространство.

Принцип непостоянства и следов времени учит ценить процессы старения и изменения как источник глубинной красоты. Патина на медной кровле, поросший мхом валун или выгоревшее на солнце дерево воспринимаются не как признаки запущенности, а как свидетельства богатой истории места, наполняющие пространство характером.

Наконец, принцип незавершенности, простоты и пустоты является искусством намека и недосказанности. Пространство, оставленное для воображения, рассматривается как столь же важный элемент композиции, как и заполненные объекты.

Оно создает атмосферу спокойствия и тишины, позволяя восприятию самого зрителя завершить художественное высказывание. Простота здесь — не синоним минимализма как стиля, а следствие устранения всего лишнего, что мешает восприятию сути.

Интуитивный дизайн: обращение к чувствам и подсознанию. Интуитивный дизайн в контексте ландшафтного проектирования — это подход, ориентированный на создание объектов и сред, чьи свойства визуально и тактильно сигнализируют об их предназначении и способе использования, без необходимости вербальных или графических инструкций [10].

Этот подход опирается на исследования в области психологии восприятия и эволюционной биологии, доказывающие, что человек подсознательно считывает определенные паттерны и сигналы, ассоциирующиеся с безопасностью, комфортом и природным окружением [3].

Для ландшафтной архитектуры это означает фокусировку на нескольких аспектах. Тактильность предполагает создание пространств, которые провоцируют тактильный контакт. Ландшафт должен говорить с человеком не только через зрение, но и через кожу.

Это многообразие текстур: шероховатая кора пробкового дуба, обточенная водой гладкая галька, мягкий газон, бархатистый мох, прохладная поверхность гранита. Тактильное богатство среды стимулирует сенсорную систему, способствуя снижению уровня кортизола и психоэмоциональной разгрузке [4].

Природная случайность подразумевает имитацию не хаоса, а статистически гармоничных паттернов, свойственных живой природе.

Посадки, организованные по принципу растительных сообществ, или мягкие линии рельефа соответствуют подсознательным ожиданиям человека, видящего в таких примерах знакомую и безопасную среду. Опора на ожидания и предсказуемость означает, что дизайн должен интуитивно подсказывать поведенческие сценарии.

Ширина дорожки, материал покрытия, расстановка малых форм — все эти элементы формируют у пользователя ощущение легкости, контроля и предсказуемости, что является мощным антистрессовым фактором.

Синтез принципов в современном проектировании: методология и приемы. Объединение метафизической глубины Wabi-Sabi и инструментальной эффективности интуитивного дизайна порождает конкретную методологию для работы с городскими и частными пространствами.

Этот синтез позволяет создавать ландшафты, которые являются одновременно и поэтичными, и функциональными, и психологически комфортными.

Рассмотрим практические приемы этого синтеза на ключевых элементах ландшафта. В области тактильности и навигации вместо жестких, геометрически выверенных дорожек предлагается концепция естественных троп.

С точки зрения Wabi-Sabi, для их создания применяется песчаник или гранит с естественной сколотой фактурой, а не шлифованный до зеркального блеска. Интервалы между элементами мощения могут быть заполнены почвопокровными растениями, такими как мох или тимьян, что демонстрирует контролируемую сукцессию — процесс постепенного изменения растительного покрова, принимаемый как естественная часть жизни сада.

Принцип интуитивного дизайна диктует здесь четкие эргономические параметры: ширина пути должна составлять от 60 см (для одиночного движения) до 120 см (для парного), обеспечивая комфортное передвижение. Кривизна тропы проектируется с учетом психологии восприятия: плавные изгибы с таким радиусом, чтобы взгляду была видна лишь часть пути впереди, но не конечная цель.

Такой подход, с одной стороны, создает интригу и вовлекает в исследование пространства (Wabi-Sabi), а с другой — снижает стресс, связанный с необходимостью немедленного достижения цели, и заставляет человека замедлиться, осмотреться и погрузиться в текущий момент [5].

Что касается зонирования, сезонности и растительных сообществ, то здесь отказ от жестких архитектурных барьеров в пользу «мягких» границ является основой данного подхода. Концепция Wabi-Sabi реализуется через зонирование, осуществляемое с помощью перепадов высот, групп деревьев, кустарников и газонов.

Активно используются различные виды растений, которые подчеркивают сезонные изменения. Красота увядания, сухие соцветия злаков, графичные силуэты оголенных ветвей зимой — все это раскрывается как полноправная часть эстетического опыта.

Проектирование ведется с учетом того, как будет стареть сад, принимается отказ от изнурительной борьбы с природой в пользу мудрого управления естественными процессами. Принцип интуитивного дизайна дополняет это тем, что многослойные посадки выполняют функцию интуитивно понятных барьеров.

Высокий кустарник создает визуальный экран для зон уединения, сигнализируя о приватности, в то время как низкорослые почвопокровные растения мягко обозначают границы, не прерывая физическое движение. Вечнозеленые растения служат для обозначения контуров зон зимой, обеспечивая предсказуемость и читаемость пространства в любой сезон.

В проектировании малых архитектурных форм (МАФ) подход, основанный на синтезе Wabi-Sabi и интуитивного дизайна, превращает их из стандартных изделий в уникальные артефакты, вписанные в контекст. Концепция Wabi-Sabi находит свое выражение в создании скамей из пластов природного камня или массивных стволов деревьев, обработанных лишь в той степени, которая необходима для обеспечения безопасности, но сохранивших свою природную, скульптурную форму.

Со временем такая скамья покрывается патиной, на ней могут появиться трещины, она становится неотъемлемой частью ландшафта. Принцип интуитивного дизайна проявляется в том, что сама форма и расположение такого объекта недвусмысленно указывают на способ взаимодействия с ним.

Массивный, низко расположенный камень своей устойчивостью и монолитностью предполагает спокойное, длительное сидение, созерцание.

Исследования в области нейронауки подтверждают, что природные, обтекаемые формы успокаивающе действуют на нервную систему человека, в отличие от острых углов и агрессивных геометрических форм, которые могут подсознательно восприниматься как угроза [6].

Теоретические подходы находят яркое подтверждение в реальных проектах, как исторических, так и современных. Классическим

примером, иллюстрирующим принципы Wabi-Sabi, является легендарный сад камней храма Рёан-дзи в Киото (XV век). Его сухая композиция из 15 камней, разбросанных по площади, засыпанной белым гравием, такова, что с любой точки наблюдения видно только 14 из них. Эта намеренная незавершенность является ключевым элементом дизайна, приглашающим зрителя к внутреннему поиску, медитации и активному сотворчеству.



Рис. 1. Сад храма Рёан-дзи, Киото, Япония. URL: https://voyagejapan.com/attractions/kansai/kioto/sad_kamney_reandzi_ryoanji (дата обращения: 16.11.2025)

Глиняная стена, обрамляющая сад, меняет свой цвет и фактуру от времени, демонстрируя красоту непостоянства (Sabi) и превращая время в соавтора произведения искусства [11].



Рис. 2. Сад мхов. Сайходзи, Киото, Япония. URL: https://landscape.totalarch.com/saihoji (дата обращения: 16.11.2025)

В современных западных проектах философия Wabi-Sabi находит новое прочтение. Ярким примером являются «Мшистые сады». Вместо того чтобы бороться со мхом как с сорняком, ландшафтные дизайнеры делают его главным героем тенистых уголков.

Мох создает невероятно мягкую, глубокую текстуру, которая визуально и тактильно успокаивает, приглашает прикоснуться и замедлиться, что соответствует принципам тактильности интуитивного дизайна.

Еще одной иллюстрацией является творчество голландского дизайнера Пита Удольфа, одного из лидеров движения «Новая волна» в садоводстве. Его проекты можно рассматривать как Wabi-Sabi в современном прочтении. Удольф создает так называемую «новую природу», используя многолетники и злаки, которые сохраняют декоративность круглый год.

Особенно выразительны его сады зимой, когда сухие стебли, семенные головки и припорошенные инеем соцветия создают меланхоличную, но мощную графику, раскрывая красоту поздних фаз жизни растения и принимая увядание как неотъемлемую часть красоты [7].



Рис. 3. Сад Пита Удольфа. Maximilianpark, Германия. URL: https://dzen.ru/a/XbFoy4bEqQCtpa0d (дата обращения: 16.11.2025)

Проведенный анализ позволяет утверждать, что синтез принципов Wabi-Sabi и интуитивного дизайна представляет собой не просто стилистический прием или тренд, а методологическую основу для проектирования городской среды нового типа.

Такой интегрированный подход позволяет создавать пространства, которые обращаются ко всем чувствам человека, создавая тем самым глубокий, многомерный и запоминающийся сенсорный опыт. Время принимается как полноправный соавтор проекта, благодаря чему с годами такие пространства становятся не старее, а ценнее, красивее и аутентичнее, накапливается история и характер.

Кроме того, такой подход обладает доказанным терапевтическим эффектом, снижая уровень стресса и психологического напряжения через обращение к подсознательным, эволюционно сформированным паттернам восприятия природной среды.

Создание сада или общественного пространства по принципам Wabi-Sabi и интуитивного дизайна — это создание экосистемы, которая живет в ритме природы, дышит, изменяется и вступает в диалог с пользователем.

Это пространство, которое не диктует жестких правил, а предлагает возможности; не шумит, а вдохновляет на тишину; не требует совершенства, а дарует умиротворение через принятие естественного хода вещей. В эпоху цифровой трансформации и экологических вызовов такая парадигма в проектировании представляется не только актуальной, но и необходимой для формирования устойчивой и психически здоровой человеческой цивилизации.

Анализ философии Wabi-Sabi, принципов интуитивного дизайна и их практического синтеза в ландшафтной архитектуре позволяет сформулировать следующие выводы:

Диагностика кризиса среды: современная городская среда, характеризующаяся визуальной стерильностью, геометрической жесткостью и культом перфекционизма, является хроническим источником психологического дискомфорта. Она провоцирует «эмоциональный голод», отчуждение от природы и усталость от искусственной симметрии, что подтверждает актуальность поиска альтернативных подходов к проектированию.

Философский фундамент (Wabi-Sabi): эстетика Wabi-Sabi предлагает действенную мировоззренческую альтернативу западному технократическому подходу. Ее ключевые принципы — принятие несовершенства, асимметрии, непостоянства и ценности следов времени — формируют основу для создания сред, которые не борются с естественными процессами, а вступают с ними в диалог, находя в изменчивости и аутентичности источник глубинной красоты.

Инструментальный подход (Интуитивный дизайн): интуитивный дизайн, опирающийся на психологию восприятия и эволюционные паттерны, переводит метафизические идеи в плоскость практических решений.

Принципы тактильности, природной случайности и предсказуемости позволяют создавать пространства, которые подсознательно считываются человеком как безопасные и комфортные, обеспечивая эффективную психоэмоциональную разгрузку без необходимости вербальных инструкций.

Эффективность синтеза: интеграция философии Wabi-Sabi и инструментария интуитивного дизайна представляет собой методологически состоятельную основу для современного ландшафтного проектирования. Как показано на примерах анализа конкретных приемов (проектирование естественных троп, «мягких» границ, малых архитектурных форм), такой синтез позволяет одновременно достигать поэтической глубины пространства и его высокой функциональности, создавая среду, ориентированную на чувственный опыт человека.

Подтверждение практикой: анализ исторических (сад Рёан-дзи, Сайходзи) и современных (сады Пита Удольфа) проектов демонстрирует универсальность и вневременной характер рассматриваемых принципов. В этих объектах время выступает полноправным соавтором, а несовершенство и сезонные изменения становятся ключевыми элементами эстетической выразительности, что подтверждает терапевтический и художественный потенциал данного подхода.

В эпоху цифровой трансформации, ускоряющегося ритма жизни и экологических вызовов потребность в аутентичных, «живых» и психологически комфортных пространствах становится не просто эстетическим предпочтением, а жизненно важной необходимостью. Ответом на системные вызовы урбанистики становится синтез восточной философии Wabi-Sabi и западных научных разработок в области интуитивного дизайна.

Создание среды по принципам, изложенным в статье, выходит за рамки ландшафтного дизайна как такового. Речь идет о формировании новой проектной парадигмы, где пространство рассматривается не как статичный, раз и навсегда законченный объект, а как динамичная экосистема. Такая экосистема живет в ритме природы, принимает изменения и вступает в диалог с человеком на языке его чувств.

Интегрированный подход, основанный на ценности несовершенства и интуитивной понятности, позволяет трансформировать городскую среду из источника стресса в ресурс для восстановления душевного равновесия. Это пространство не диктует жестких правил, а предлагает возможности для созерцания и уединения; не требует перфекционизма, а дарит умиротворение через принятие естественного хода вещей. Таким образом, представленная методология является не просто актуальным трендом, а необходимым условием для формирования устойчивой, гуманистичной и психически здоровой среды обитания будущего.

Список литературы:

1. *Барсукова Н.И., Лопасова В.С.* Культурный код города как проблема дизайна // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна. Сборник материалов X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. — Москва, 2024. — С. 236–240.

2. *Каплан С.* Восстановление внимания и опыт природной среды // Психология городской среды. — Москва: Когито-Центр, 2019.

3. *Коротаев С.Н.* Японская культура и концепция «ваби-саби»: философско-эстетический анализ. — Москва: Издательство Восточного университета, 2018.

4. *Лаврова С.В.* Интуитивный интерфейс: эргономика и психология взаимодействия. — Санкт-Петербург: Питер, 2022.

5. *Лидова Н.Р.* Ландшафтный дизайн: психология восприятия. — Москва: Архитектура-С, 2021.

6. *Лопасова Е.В.* Методы и этапы развития композиционного мышления у студентов художественных вузов // Профессиональная компетентность совре-

менного педагога. Сборник материалов II Фестиваля педагогического мастерства. — 2016. — С. 134—136.

7. *Норман Д.* Дизайн привычных вещей. — Москва: Издательский дом «Вильямс», 2020.

8. *Онуки Т.* Эстетика дзэн: философия и искусство в Японии. — Санкт-Петербург: Петербургское Востоковедение, 2015.

9. *Tressider M.* The Wabi-Sabi Way: Embracing the Art of Imperfection. — London: CICO Books, 2022.

10. *Kingsbury N., Udolf P.* Landscapes in Landscapes. — New York: The Monacelli Press, 2021.

11. Thich Nhat Hanh. The Art of Living. — London: HarperOne, 2019.

12. *Juniper A.* Wabi Sabi: The Japanese Art of Impermanence. — Boston: Tuttle Publishing, 2011.

13. *Vasilenko E.V., Vasilenko P.G., Goltseva O.S., Belyakova T.E.* Features of designing small architecture objects in the design of environmental space // IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 2. Сер. "Siberian Industrial Days International Forum" 2020. С. 012035.

14. *Vasilenko E.V., Vasilenko P.G., Gordeeva T.A., Gerasimenko I.I.* Features of style shaping in modern design // IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 2. Сер. "Siberian Industrial Days International Forum" 2020. С. 012036.

Т.О. БЕРДНИК

Кандидат философских наук, профессор кафедры «Дизайн». Донской государственный технический университет
e-mail: tatiana@berdnik.me

Е.А. ДЖОНУА

Магистрант кафедры «Дизайн». Донской государственный технический университет
e-mail: polinaleniv@mail.ru

T.O. BERDNIK

Candidate of Philosophy, Professor of the Department of Design. Don State Technical University
e-mail: tatiana@berdnik.me

E.A. JONUA

Master's student of the Design Department. Don State Technical University
e-mail: polinaleniv@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_139_148

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ РАЗВИТИЯ КЕМПИНГОВ В ФОРМИРОВАНИИ ТУРИСТИЧЕСКОЙ ГОСТИНИЧНОЙ СИСТЕМЫ

THE ECOLOGICAL CONTEXT OF CAMPING DEVELOPMENT IN THE FORMATION OF THE TOURIST HOTEL SYSTEM

В статье исследуются особенности дизайнерского проектирования объектов средовой инфраструктуры рекреационного туризма, значение которого актуализируется в эпоху постиндустриального развития цивилизации, когда основным ресурсом экономической системы становится оказание услуг. Анализируются подходы к проектированию кемпингов повышенной комфортности как одного из инструментов удовлетворения растущих запросов туристов к условиям временного проживания. Проблема рассматривается не только в экономическом аспекте, но и с точки зрения экологической парадигмы современности.

The article examines the design features of environmental infrastructure facilities for recreational tourism, the importance of which is becoming more relevant in the era of post-industrial development of civilization, when the provision of services becomes the main resource of the economic system. This article analyzes approaches to designing luxury campsites as a means of meeting tourists' growing demands for temporary accommodations. The issue is considered not only from an economic perspective, but also from a contemporary environmental perspective.

Ключевые слова: кемпинг, глэмпинг, гостиничная инфраструктура, рекреационный туризм, природные ресурсы, дизайн-проектирование глэмпинга.
Keywords: camping, glamping, hotel infrastructure, recreational tourism, natural resources, glamping design.

Введение. Первые свидетельства о туристической деятельности можно найти уже в истории античности. Герои древних мифов, а также произведений Гомера, Овидия, Страбона и других античных авторов совершают морские и сухопутные походы с чисто утилитарной целью, связанной с военными, политическими или экономическими задачами. Однако эти поездки всегда были полны приключений и новых знаний об открываемых землях, что делало их описание увлекательным и мотивирующим на путешествия в поисках ярких впечатлений [10]. Дальнейшее развитие туризма приходится на времена Римской империи. В Рим, который был мегаполисом древности и мог предложить своим визитерам разнообразную развлекательную программу, в большом количестве съезжались жители городов римских провинций. Кроме того, Рим предоставлял гостям возможность улучшения здоровья в лечебных источниках и грязях, термах, клиниках. Таким образом, начинал развиваться санаторно-курортный туризм.

В 17 столетии появился термин «турист», так во Франции называли богатых путешественников, которые совершали заграничную поездку для получения новых впечатлений или с целью оздоровления [10]. В этот период подобный вид досуга был очень популярен повсеместно по всей Европе и в России. С совершенствованием транспорта дальние поездки становились доступными все большему числу людей из разных имущественных и социальных слоев общества, а во второй половине XIX века туризм стал массовой формой досуга и очень прибыльной статьей экономики [15].

Менялась не только целевая аудитория туристического бизнеса, но и спектр предлагаемых туристам услуг. С целью временного размещения туристов создавалась хорошо развитая гостиничная инфраструктура. Чаще всего это были отели с номерным фондом, имеющим повышенный комфорт и немалую стоимость. Однако массовый характер деятельности в отрасли диктовал необходимость более гибкой ценовой политики и более демократичных форм размещения гостей. Одной из таких форм в конце XIX столетия стал кемпинг. Первоначально задача состояла в расширении туристической аудитории за счет сниженной цены проживания. Однако в последствии движение приобрело идеологический контекст [17].

Постиндустриальный этап цивилизации внес фундаментальные изменения в развитие средств достижения финансового благополучия общества. Все большее значение приобретает рекреационный туризм, который для многих стран стал основным источником дохода. Цель данного исследования состоит в анализе специфических дизайнерских подходов к проектированию кемпингов повышенной комфортности как инструмента удовлетворения растущих запросов туристов к условиям временного проживания.

Материалы и методы. Библиографическую базу исследования составили труды социологов, историков, экономистов, специалистов в сфере туристической индустрии из стран, где сложились природно-климатические, социокультурные, экономические и прочие предпосылки для использования кемпингов и глэмпингов в гостиничной системе. Для понимания перспектив этого феномена были изучены генезис и эволюция кемпинга, а также традиции и опыт организации деятельности. В рамках метода ретроспективного анализа определены не только исторические вехи развития кемпинга, но также типология, ценностные факторы и современные трансформации этой формы отдыха.

Материалами для исследования стали научные работы в области истории происхождения, трансформации и перспектив кемпингов в контексте развития устойчивой и финансово эффективной инфраструктуры туристической индустрии. В качестве экспериментальной модели исследования выступил авторский проект глэмпинга в Рицинском национальном реликтовом парке Республики Абхазия. Концепция проекта базируется на многофакторном подходе, в том числе с учетом экологических тенденциях современности.

Исследование легло в основу предпроектного анализа, методика которого помогла сформулировать авторскую концепцию дизайнерского проектирования кемпинга в национальном парке, расположенном в жи-

вописном районе озера Рица — охраняемого объекта природного достояния Республики Абхазия. Концепция базируется на экологическом подходе освоения территории туристических интересов.

Результаты исследования. Культура кемпинга начала формироваться на рубеже XIX–XX столетия. Инициатором этого процесса стал канадец Томас Хирам Холдинг, страстный любитель велопутешествий. Теоретическую основу движения он изложил в труде The Camper's Handbook, который стал руководством для поклонников палаточного отдыха на лоне природы. Развитие кемпингового снаряжения принесло данному виду досуга столь большую популярность, что вскоре по инициативе Холдинга был создан The Camping Club, который в 1932 году трансформировался в Federation Internationale de Camping et de Caravanning — FICC (Международную федерацию кемпинговых клубов) [8; 14].

Первоначально востребованность кемпингов была связана с их финансовой доступностью. Однако вскоре решающее значение в развитии движения кемпингов приобрел экологический фактор — во-первых, их возведение наносит гораздо меньший ущерб природному ландшафту, чем фундаментальное гостиничное строительство, во-вторых, жители мегаполисов все чаще нуждаются в отдыхе на природе. Особенно актуальна эта проблема для регионов мира, имеющих природные богатства в виде естественных водоемов, горных систем, лесных территорий. Одним из таких мест является Республика Абхазия.

Еще одним фактором развития кемпинга стало формирование системы национальных парков, первым из которых был Йеллоустонский национальный парк, открытый в 1872 году в США. Идеологом бережного отношения к дикой природе был шотландский естествоиспытатель Джон Мьюр (John Muir). Благодаря его деятельности был установлен стандарт поддержания целостности национальных парков при том, что их территория объявлялась общедоступной. Поэтому парки стали излюбленным местом отдыха и изучения естественной природы. Проживание здесь было возможно только во временных палатках [10]. Правительства разных стран поощряет городских жителей время от времени покидать урбанистические пейзажи и отдыхать в сельской местности на лоне природы. Очевидно, что самой доступной формой временного проживания является кемпинг, который стал стандартом семейного отдыха [15]. Кемпинг и в наше время сохраняет свою популярность и для желающих сэкономить денежные средства, и для любителей активного отдыха на открытом воздухе [11]. По форме организации условий проживания и оформления территории кемпинги бывают:

— полудикие — они, как правило, бесплатные, размещаются в уединенных живописных местах, где туристы самостоятельно находят места для палаток, зон приготовления пищи и гигиенического ухода за собой;

— организованные — они часто находятся на охраняемых территориях вблизи популярных туристических маршрутов, имеют официальную регистрацию, предлагают потребителям оборудованные для проживания места, подключение к самым необходимым коммуникациям;

— автокемпинги — это специально оборудованные зоны для путешествующих на индивидуальном автотранспорте со специализированной инфраструктурой, рассчитанной для размещения и подключения к коммуникационным системам автодомов.

Особая группа кемпингов предлагает отдыхающим повышенную комфортность и разнообразные удобства, иногда имеющие бассейны, зоны СПА, кафе и рестораны, игровые и спортивные площадки и т.п. — это глэмпинги [11; 13; 16]. В условиях повышения требований туристов к условиям отдыха глемпинги становятся все более популярными. Современная туристическая индустрия делает основные ставки на потребителя, желающего отдохнуть на лоне природы, получая при этом полный набор удобств и услуг. Поэтому в глемпингах предоставляются такие виды активностей как рыбалка, каякинг, рафтинг, походы в горы, лесные прогулки и подобные формы проведения досуга. Одной из важнейших задач в достижении эффективности развития этой культуры является совершенствование территориальной инфраструктуры. И здесь решающая роль принадлежит архитектуре и дизайну [16].

Уровень комфорта любого места отдыха определяется, прежде всего, качеством помещений для временного проживания. В условиях кемпинга и глэмпинга обычно не идет речь о многоэтажных строениях. Гостям для размещения предлагаются небольшие сооружения, такие как бунгало, легкие каркасные или модульные дома с небольшой этажностью, хорошо обустроенные просторные палатки [7].

Одной из стран, имеющих потенциал для развития рекреационного туризма, является частично признанная Республика Абхазия. Строительство благоустроенных кемпингов здесь приобретает особую актуальность. Ориентируясь на потребителей туристических услуг в регионе, Управление по туризму торгово-промышленной палаты провело SWOT-анализ (таблица 1) и выявило перспективы развития туристического бизнеса.

Таблица 1

Факторы внутренней среды	
Сильные стороны	Слабые стороны
1. Выгодное географическое положение, мягкий комфортный климат в течении всех сезонов. 2. Наличие разнообразных природно-ландшафтных условий для активного отдыха. 3. Протяженная береговая линия с удобными пляжами и морским рельефом. 4. Разнообразие транспорной системы, включающей автомобильный, железнодорожного и водный транспорт. 5. Наличие уникальных культурно-исторических объектов	1. Устаревшая материально-техническая база курортных объектов. 2. Плохое состояние невосстановленных городских и курортных объектов. 3. Низкий уровень квалификации специалистов по обслуживанию туристов. 4. Отсутствие развитой туристско-рекреационной инфраструктуры на приморских территориях и в городах
Факторы внешней среды	
Возможности	Угрозы
1. Развития разнообразных видов всесезонного туризма. 2. Совершенствование туристической инфраструктуры, в частности, гостиничной системы. 3. Создание новых конкурентоспособных туристских маршрутов. 4. Усиление рекламной деятельности по формированию положительного имиджа страны. 5. Развитие системы образовательных учреждений по подготовке специалистов в сфере сервисных услуг.	1. Конкуренция с другими странами, привлекательными для туристов. 2. Экономические санкции, снижающие туристический поток. 3. Сложная политическая ситуация в стране. 4. Экономические проблемы, влияющие на покупательскую способность потребителей туристических услуг. 5. Неблагоприятный инвестиционный климат.

Анализ ситуации показал, что одним из основных факторов преодоления препятствий для развития туризма в стране является создание современной и разнообразной гостиничной системы, способной удовлетворить потребности временного проживания туристов с различным уровнем доходов.

Экономика Республики Абхазия, расположенной в живописной природной среде Закавказья и имеющей протяженную береговую линию Черного моря, в значительной степени делает ставку на рекреационный

туризм [1; 3]. Здесь формируются необходимые базовые условия для эффективности этого бизнеса, активно создается отельный ресурс современного уровня [2; 6].

В рамках данного исследования расмотрен опыт проектирования глэмпинга в одном из самых известных природных мест Абхазии, которое является ключевым туристическим маршрутом. Участок находится в Рицинском реликтовом национальном парке, в Гудаутском районе Республики Абхазия. Цель проекта заключалась в создании уютного и комфортабельного жилья для гостей, где интерьер гармонично сочетается с окружающей природой, обеспечивая приятную атмосферу и полное погружение в природное окружение.

Степень благоустройства временного жилья и система оказываемых услуг оказывает влияние на установление класса и категории кемпинга, которые регламентируются национальными стандартами и определяются специальными экспертами. Процедура схожа с присвоением звезд в отельном бизнесе. Определяющим критерием в данной классификации является месторасположение территории кемпинга [4; 9].

В связи с этим выбор участка для проектирования рассматриваемого примера не случаен. Одним из популярных мест национального парка является дача Сталина, расположенная на берегу озера Рица. Окруженный зеленью, горным озером и аутентичными постройками дачный комплекс создает особую атмосферу. Проектируемый участок, где уже установлена система инженерных коммуникаций, находится в непосредственной близи с дачей Сталина, что добавит объекту дополнительные конкурентные преимущества [6]. На этой территории установлены экологичные солнечные батареи, но также имеется централизованное энергоснабжение. Для канализации используется септик, а вода поступает из чистого горного источника. Здесь планируется строительство домов без фундамента, что позволит сохранить экологию и не нанести ущерб окружающей среде. Это идеальное место для современного глэмпинга.

Проект предусматривает сооружение двухэтажных жилых построек повышенного комфорта в лесном массиве. Основной идеей дизайн-концепции является соединение благоустроенных интерьеров с природным ландшафтом. Обилие больших панорамных окон во всех помещениях позволит гостям наслаждаться видами на озеро и горы, находясь внутри здания, и почувствовать полное погружение в окружающую природу. Активное использование оконных поверхностей снижает также необходимость в искусственном освещении, что дает и экономический и экологический эффект.

Композиционно-стилистическим методом поиска дизайнерского решения интерьерных пространств стал минимализм. Его пластический язык наилучшим образом сочетается с гармонией природы, что и обусловило выбор. Во-первых, чистота линий, простота форм и отсутствие лишних деталей минималистичного интерьера позволяют видам природы стать главным эстетическим акцентом помещений. Минимализм не конкурирует с красотой окружающей среды, а подчеркивает ее уникальность, гармонию и богатство [12].

Во-вторых, стиль минимализм в интерьере создает ощущение спокойствия и уравновешенности, что идеально подходит для отдыха и психологической релаксации. Отсутствие архитектурных излишеств и чрезмерного загромождения пространства мебелью помогает более полно и глубоко почувствовать единение с природой, где все целесообразно и естественно.

Важным эстетическим и эмоционально-психологическим фактором данной дизайнерской концепции выступает также колористическое решение интерьеров, делающее ставку на светлую, малонасыщенную гамму «природных» цветов. Такой колорит прекрасно вписывается в естественный природный фон, обозреваемый через большие окна, и помогает создать чувство умиротворения и расслабления у постояльцев [12].

Экологическая парадигма проекта корреспондируется и через выбор материалов, используемых в интерьере. Натуральные материалы, а также их высококачественные имитации с высокими гигиеническими свойствами не только подчеркивают гармоничное единство идеи, но и эффективны с точки зрения утилитарно-практических требований. Предполагается, что гостевые дома будут принимать большое число гостей и эксплуатироваться довольно продолжительно. А значит, интерьер должен сохранять актуальность и сохранность на протяжении долгого времени [5]. По этим критериям дерево, камень, текстиль идеально подходят для достижения цели, так как они обладают долговечностью и не выходят из моды.

Таким образом, создается стильный и удобный интерьер, снижаются расходы на его переоборудование, что ведет к экономии ресурсов и снижению негативного воздействия на окружающую среду, обеспечивается устойчивость и безопасность естественной природы.

Обсуждение и заключение. Формирование широкой сети кемпингов на территории Республики Абхазия, которая обладает прекрасными курортно-климатическими ресурсами, будет способствовать, с одной стороны, процветанию и доходности туристической деятельности, с другой — сохранению природных богатств. В последние десятилетия Абхазия становится центром притяжения большого числа курортников, привлеченных природными богатствами республики, ее древней историей, эногастрономическими традициями [2]. Перспективы развития туристической деятельности Абхазии определяют необходимость активизации гостиничного строительства. Формирование отельной системы осуществляется в разных формах — от семейных миниотелей с небольшим номерным фондом до роскошных гостиничных комплексов, предлагающих потребителю полный спектр услуг люксового уровня.

В этом ряду все популярнее становятся кемпинги и глэмпинги, что детерминировано мягким теплым климатом Абхазии и прекрасными видовыми ландшафтами, пригодными в том числе для активного отдыха. Немаловажным фактором актуальности проживания в кемпинге является также экологическое сознание общества. Экологический контекс выражается, с одной стороны, желанием жителей городов слиться с природой, с другой — стремлением нанести как можно меньший ущерб естественному ландшафту.

Очевидно, что легкие каркасные постройки на территории кемпинга, зачастую не нуждающиеся в фундаменте и не требующие значительного перемещения земляных масс и вырубки деревьев, являются более щадящей альтернативой фундаментальному строительству. Кроме того, кемпинги, как правило, ориентированы на сезонное использование, что предоставляет природе периоды «отдыха». Однако нельзя утверждать, что кемпинги обеспечивают полное решение экологической проблемы. Рекреационная деятельность в заповедных зонах неизбежно влияет на ряд компонентов окружающей среды, включая почвы, растительность и фауну дикой природы. Поэтому экологический подход предполагает, прежде всего, установление и строгое соблюдение правил поведения отдыхающих, осуществление просветительской работы, что поможет минимизировать негативное биофизическое воздействие кемпингов на окружающую среду.

Список литературы:

1. *Акаба Н.* Перспективы развития туризма в Абхазии [Электронный ресурс] // Центр стратегических исследований при Президенте Республики Абхазии. — URL: https://csi.apsny.land/ru/analitika/item/404-perspektivy-razvitiya-turizma-v-abkhazii (дата обращения: 05.02.2026).

2. *Бердник Т.О.* Феномен гастротуризма как социально-экономический фактор развития территорий // Научный альманах стран Причерноморья. — 2023. — №4(9). — С. 51–56.

3. *Воробьев Н.Н., Шалашаа А.З.* Роль туристской отрасли в экономике Республики Абхазия // Фундаментальные исследования. — 2018. — № 3. — С. 29–33.

4. *Матюнин В.М.* Актуальные вопросы развития туризма в России и регионах // Российское предпринимательство. — 2013. — № 9 (231). — С. 126–132.

5. *Савинкин В.В.* Глэмпинг как новый вид средового проектирования // Бизнес и дизайн ревю. — 2022. — № 4 (28). — С. 101–109.

6. *Цулая И.В.* Статистическое исследование туристского рынка республики Абхазия // Известия Сочинского государственного университета. — 2013. — № 3 (26) . — С. 101–108.

7. *Чахова Д.А.* Актуальные вопросы организации деятельности кемпингов на территории РФ // Российское предпринимательство. — 2014. — Т. 15, № 14. — С. 136–146.

8. *Brochado A. and Pereira C.* Comfortable Experiences in Nature Accommodation: Perceived Service Quality in Glamping // Journal of Outdoor Recreation and Tourism. — 2017. — No. 17. — P. 77–83.

9. *Brooker E. and Joppe M.M.* Trends in Camping and Outdoor Hospitality // Journal of Outdoor Recreation and Tourism. An International Review. — 2013. — No. 3. — P. 1–6.

10. *Butler R.* The evolution of tourism and tourism research // Tourism Recreation Research. — 2015. — Vol. 40, No. 1. — P. 16–27.

11. *Craig C.A., Karabas I.* Glamping after the coronavirus pandemic // Tourism and Hospitality. – 2021. – Vol. 21 (2). — P. 251–256.

12. *Kirillova K., Fu X., Lehto X. and Cai L.* What Makes a Destination Beautiful? Dimensions of Tourist Aesthetic Judgment // Tourism Management. — 2014. — No. 42. — P. 282–293.

13. *Kumar A., Ahmed W.* Glamour Camping: A Bibliometric Study and Future Research Direction // Journal of Operations and strategic Planning. — 2023. — Vol. 6. No. 1. — P. 59–75.

14. *Sommer K.* Holidays at home — Camping and glamping as a part of domestic tourism // Tourismus & Hospitality. — 2020. — No. 6. — P. 119–128.

15. *Song H. and Li G.* (2008) Tourism Demand Modelling and Forecasting — A Review of Recent Research // Tourism Management. — 2008. — Vol. 29. — P. 203–220.

16. *Ting Sun & Tai Huang.* Research of Glamping Tourism Based on the Aesthetics of Atmosphere // Sustainability, MDPI. — 2022. — Vol. 15 (1). — P. 1–15.

17. The History and Evolution of Camping: A Comprehensive Guide & Timeline [Электронный ресурс]. — URL: https://boredadventurer.com/history-of-camping/ (дата обращения: 15.10.2025).

О.С. ГОЛЬЦЕВА

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры искусств ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет»
e-mail: laveranta@mail.ru

Е.А. СЕМЕНОВА

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Художественное стекло», РГХПУ имени С.Г. Строганова
e-mail: kato.semenova@mail.ru

М.Р. АНДРЕЕВ

Магистрант кафедры искусств ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет»
e-mail: maradand03@gmail.com

O.S. GOLTSEVA

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Arts at the Russian State Social University
e-mail: laveranta@mail.ru

E.A. SEMENOVA

Candidate of Art History, associate Professor of the Art Glass Department of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: kato.semenova@mail.ru

M.R. ANDREEV

Master's Student of the Department of Arts at the Russian State Social University
e-mail: maradand03@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_149_157

СОВРЕМЕННЫЕ ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДИЗАЙНОМ МУЗЕЙНОГО ПРОСТРАНСТВА

CONTEMPORARY INNOVATIVE TECHNOLOGIES AND THEIR INTERACTION WITH MUSEUM SPACE DESIGN

Статья исследует новый формат организации музейного пространства, переход музеев от статичных хранилищ артефактов к динамичным, ориентированным на посетителя культурным хабам. В центре внимания — симбиоз архитектурно-дизайнерских решений музейного пространства и цифровых технологий, которые совместно формируют новую нарративную среду. Анализируется влияние таких технологий, как виртуальная (VR) и дополненная реальность (AR), интерактивные голографические проекции, искусственный интеллект (AI) для персонализации контента, а также интернет вещей (IoT) для создания «умной» музейной среды. Статья рассматривает, как эти инструменты трансформируют сценографию экспозиции, расширяя границы восприятия и позволяя оживить исторические контексты, реализовать сложные художественные концепции и сделать знание доступным через опыт. Особое внимание уделяется изменению роли дизайнера, который теперь выступает как соавтор мультисенсорного опыта, балансируя между физическим и цифровым, тактильным и виртуальным. В заключение, работа оценивает вызовы и перспективы этой интеграции, подчеркивая, что технология в современном музее служит не самоцелью, а мощным средством усиления эмоционального и интеллектуального резонанса, превращая посещение в глубоко личное и запоминающееся событие.

The article explores the new format of museum space organization, the transition of museums from static repositories of artifacts to dynamic, visitor-oriented cultural hubs. The focus is on the symbiosis of architectural and design solutions for museum space and digital technologies, which together form a new narrative environment. The article analyzes the impact of technologies such as virtual (VR) and augmented reality (AR), interactive holographic projections, artificial intelligence (AI) for content personalization, and the Internet of Things (IoT) for creating a smart museum environment. The article explores how these tools transform the scenography of an exhibition, expanding the boundaries of perception and allowing historical contexts to be brought to life, complex artistic concepts to be realized, and knowledge to be made accessible through experience.
Special attention is paid to the changing role of the designer, who now acts as a co-creator of a multisensory experience, balancing between the physical and the digital, the tactile and the virtual. In conclusion, the work assesses the challenges and prospects of this integration, emphasizing that technology in the modern museum serves not as an end in itself, but as a powerful means of enhancing emotional and intellectual resonance, turning a visit into a deeply personal and memorable experience.

Ключевые слова: музейный дизайн, инновационные технологии, интерактивное пространство, дополненная реальность, виртуальная реальность, голограмма, ИИ.
Keywords: museum design, innovative technologies, interactive space, augmented reality, virtual reality, hologram, AI.

Современный музей переживает период глубокой трансформации, эволюционируя от роли статичного хранилища артефактов к статусу динамичного, интерактивного и многофункционального культурного центра. Если в недавнем прошлом посещение музея ассоциировалось, прежде всего, с созерцанием экспонатов в тишине залов, то сегодня аудитория ищет и получает принципиально иные форматы взаимодействия: иммерсивные перформансы, игровые мероприятия и диалог с историей через инновационные технологии.

Ключевым драйвером этой революции стало активное внедрение цифровых решений на протяжении последних трех десятилетий. Технологии переосмысливают саму природу музейного пространства, превращая пассивные объекты наблюдения в активных «собеседников», а интерьер — в гибкую среду, адаптирующуюся под задачи повествования.

Дизайн музея выходит за рамки выбора цвета стен и расстановки витрин, теперь он включает разработку виртуальных элементов, циф-

ровых двойников экспозиций и гибридных сред, где стираются границы между физическим и цифровым.

Приоритетной задачей данного исследования является анализ влияния ключевых инновационных технологий — дополненной (AR) и виртуальной реальности (VR), голографии, искусственного интеллекта (AI) и интернета вещей (IoT) — на трансформацию музейной среды.

Работа направлена на изучение того, как эти инструменты меняют дизайн интерьера, организацию пространства и форматы коммуникации с посетителем, превращая музей в адаптивную экосистему, ориентированную на индивидуальный опыт и глубокое эмоционально-интеллектуальное погружение.

Совершенно недавно музей представлял собой исключительно заведение, хранящее важные предметы, представляющие культурный и исторический интерес. Ранее посещение музея воспринималось как поход в хранилище, в сокровищницу.

Музей сегодня, напротив, предоставляет различные принципиально новые уровни взаимодействия с посетителем — аудитория современных заведений ходит в музей не только на выставки, но и на интерактивные игровые мероприятия, перформансы и многое другое.

На протяжении трех последних десятилетий, в частности, активно внедряются и вносят в развитие музеев инновационные технологии, именно благодаря им традиционные экспонаты обретают новую жизнь, превращаясь из объектов наблюдения в собеседников и спутников в увлекательном погружении в историю [8, с. 142].

Также, если ранее работа дизайнеров и оформителей по организации пространства музея была ограничена выбором цвета стен, осветительных приборов, расстановкой стендов, витрин, в настоящее время доступна разработка виртуальных элементов, являющихся частью выставки, частью повествования.

Некоторые технологии подразумевают перенос и оцифровку локаций и экспозиций в компьютерную графику. Также широкое использование данных форм взаимодействия с аудиторией оказывает большое влияние на оптимизацию музейного пространства, интерьера.

Приоритетной задачей исследования является анализ влияния инновационных технологий на музейную среду.

Система музея ориентирована на человека и восприятие им коллекций. Интерьер музея определяет то, как будет вести себя человек в

среде. Он является проводником зрителя в восприятии музейных экспонатов, при этом также будучи важной частью экспозиции [10, с. 34].

AR — (Augmented reality), дополненная реальность, — наиболее широко употребляемый способ создания инновационной формы взаимодействия с аудиторией. Магия этого инструмента заключается в том, что объекты из реальной жизни дополняются, анимируются и предстают перед наблюдателем в трансформированном виде [9, с. 49].

Так, античная амфора или средневековый меч мало что могут сообщить посетителю без большой пояснительной записки или гида. Дополненная реальность может помочь с решением данной проблемы, не «вырывая» человека из его мира. Технология позволяет наслаивать исторические данные, частные истории, процесс реставрации прямо на объект.

При всем этом можно трансформировать дизайн интерьера, избавиться от громоздких стендов и представить «чистый» зал, с информацией, хранящейся в облачном хранилище и возникающей только в момент взаимодействия [7].

Это может помочь визуально и предметно облегчить пространство. Не все экспозиции с данной технологией требуют использования персональных гаджетов, интерьер музея может включать экраны, транслирующие графику, совмещенную с реальностью.

Например, в Дарвиновском музее, который один из первых внедрил дополненную реальность, в реальном времени разделяют пространство экспозиции и аудитория, и виртуальная фауна [2].

В связи с внедрением AR технологий возникла концепция пост-цифрового музея (post-digital museum). Согласно анализу Тициана Джаннини и Джонатана Боуэна, современный музейный дизайн не ограничивается стенами здания, инновации проектируют гибридное присутствие, где физический интерьер составляет лишь часть обширной экосистемы.

Это побуждает дизайнеров менять пространство и делать его работающим одинаково эффективно как для живого посетителя, так и того, кто взаимодействует с коллекцией через VR [11].

VR — (Virtual reality), виртуальная реальность, — это уже не дополнение, а полное замещение нашей реальности. Технология подразумевает использование специального оборудования, очков, при помощи которых, например, можно оказаться внутри мастерской художника Ивана Шишкина, такой опыт предлагает испытать Третьяковская галерея [6, с. 8].

Множество крупных музеев с недавнего времени имеют цифровые копии, доступные для любого пользователя интернета. Некоторые

музеи, такие как Эрмитаж, позволяют пройти цифровую экскурсию, в формате фильма, где записаны на видео залы экспозиции, с костюмированными актерами, играющими в сценах, через которые зритель воспринимает информацию. VR позволяет достигнуть эффекта «присутствия», который не может быть достигнут традиционными способами [1].

Голография создает уникальный опыт, не требуя от зрителя специального оборудования, очков или дополнительных устройств. Мультимедийный формат подразумевает создание иллюзии объемного, реалистичного изображения объекта, встроенного в интерьер.

Голограммы позволяют ощутить объект, при его физическом отсутствии. Особую актуальность голограммы могут представлять для музеев, обладающих недостаточными и недоступными коллекциями [4, с. 256].

Внедрение голографии в дизайн музейного пространства требует комплексный подход. Это не только установка проектора, а продуманная интеграция, где визуализация становится составляющей системы повествования, дополняет и усиливает основной рассказ, поэтому крайне необходимо учитывать освещение, фон, акустику для органичного восприятия процесса зрителем [12].

Искусственный интеллект (AI) и интернет вещей (IoT) превращают музей в «умное» пространство, которое способно найти подход к каждому. Технологии позволяют настраивать аудиогиды под интересы и темп, а также внедрить чат-боты, помогающие найти любой ответ об экспозиции [3].

Искусственный интеллект также способен анализировать маршруты движения аудитории, конструировать динамические экспозиции, подстраивая под активность посетителей. Все это отражается на гибкости дизайна, благодаря чему музей становится многофункциональным, адаптивным, трансформируемым для разных сценариев использования [5].

Современный музейный дизайн претерпевает существенные изменения, теперь он является не просто оформлением, а созданием диалога между прошлым, настоящим и будущим. Инновационные технологии стоят во главе этого диалога, позволяя не только понаблюдать, но погрузиться в среду, стать ее частью.

С изменениями в форматах взаимодействия также меняется и внешний вид музейного пространства. Организаторы современного музея учитывают цифровую среду и другие инновационные технологии при организации пространства.

Благодаря этим нововведениям, музей перестает быть хранилищем и трансформируется в динамичное, адаптивное, интерактивное пространство, которое вдохновляет, организовывает досуг, а также просвещает.

Проведенный анализ позволяет констатировать, что внедрение инновационных технологий (AR, VR, голографии, AI, IoT) приводит к фундаментальной трансформации музейной среды, затрагивая ее сущность, функции и дизайн. Это не просто техническое обновление, а смена парадигмы — от музея-хранилища к музею-интерфейсу, музею-опыту.

Ключевые выводы исследования сводятся к следующим тезисам.

— Изменение природы взаимодействия: технологии кардинально меняют отношения «посетитель — экспонат». Дополненная и виртуальная реальность, голография превращают статичный объект наблюдения в точку входа для повествования, позволяя оживить контекст, показать процесс реставрации или воссоздать утраченное окружение. Это преодолевает барьер между зрителем и историей, обеспечивая эффект присутствия и глубокого погружения.

— Трансформация музейного пространства и дизайна: физический интерьер перестает быть жесткой, неизменной данностью. Внедрение цифровых решений ведет к его визуальному и функциональному облегчению: информация переходит в облачные слои, уменьшается потребность в громоздких стендах. Пространство становится гибридным, адаптивным и многофункциональным. Оно проектируется одновременно для физического посетителя и для цифрового контента, способного динамически меняться в зависимости от сценария.

— Персонализация и интерактивность: искусственный интеллект и интернет вещей превращают музей в «умную» среду, способную анализировать поведение аудитории и подстраиваться под ее интересы и темп. Это позволяет создавать персонализированные маршруты, динамические экспозиции и контекстные подсказки, делая каждый визит уникальным.

— Возникновение новой музейной экосистемы: как следствие, формируется концепция пост-цифрового музея, где физическое здание — лишь один из узлов обширной культурной сети. Границы учреждения размываются: коллекции доступны через цифровые копии и VR-туры, а интерьер расширяется за счет виртуальных наслоений. Музей становится проводником не только в прошлое, но и в альтернативные цифровые реальности.

В заключение можно утверждать, что инновационные технологии перестали быть просто инструментами экспозиционного показа. Они

стали ключевым фактором проектирования самой музейной среды, определяющим ее эстетику, нарратив и коммуникативную стратегию. Современный музейный дизайн — это уже не оформление, а создание целостного иммерсивного опыта, диалога между эпохами.

Таким образом, музей трансформируется из пассивного архива в активного участника культурного процесса — динамичное, интерактивное пространство, которое не только хранит и просвещает, но и вдохновляет, удивляет и формирует новые форматы интеллектуального досуга.

Технологии, стоящие во главе этой трансформации, обеспечивают музею актуальность в цифровую эпоху, открывая перед ним безграничные возможности для диалога с человеком будущего.

Список литературы:

1. *Барсукова Н.И., Лопасова В.С.* Развитие территориального брендинга в современном урбанистическом пространстве // ДИСК-2023. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей «Дизайн и искусство — стратегия проектной культуры XXI века». — Москва, 2023. — С. 141–144.

2. *Василенко Е.В., Василенко П.Г.* Эстетика современных арт-пространств // Грани культуры: актуальные проблемы истории и современности. Материалы XV научной конференции с международным участием. — Москва, 2020. — С. 401–404.

3. *Зинченко Е.О., Лаврентьева О.С.* Культурологическое образование в контексте проблем сохранения культурной идентичности // Культура, искусство, образование в информационном пространстве третьего тысячелетия: проблемы и перспективы. Сборник научных трудов. — Москва, 2015. — С. 44–48.

4. *Комлев Ю.Э.* Мультимедийные технологии в культурно-образовательной деятельности музея // Вестник МГУКИ. — 2008. — № 5. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/multimediynye-tehnologii-v-kulturno-obrazovatelnoy-deyatelnosti-muzeya (дата обращения: 18.12.2025).

5. *Лаврентьева О.С., Шевалье К.Н., Колесников Г.В.* Из опыта проектирования центра детского творчества // Культура, искусство, образование в информационном пространстве третьего тысячелетия: проблемы и перспективы. Сборник научных трудов. — Москва, 2015. — С. 352–355.

6. *Ломовцева А.В., Рогожина А.А.* Использование технологий виртуальной и дополненной реальности в деятельности музеев: отечественный и зарубежный опыт // Вестник МАЭ. — 2023. — № 13. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tehnologiy-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti-v-deyatelnosti-muzeev-otechestvennyy-i-zarubezhnyy-opyt (дата обращения: 17.12.2025).

7. *Лопасова В.С., Василенко Е.В., Василенко П.Г.* Эстетический аспект влияния дизайна архитектуры на человека // Молодежь и наука. Материалы международной научно-практической конференции старшеклассников, студентов и аспирантов. Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Нижнетагильский технологический институт (филиал). — 2020. — С. 216–218.

8. *Саркисова Е.Г.* Музейное пространство в реальном и виртуальном коммуникативных полях: грани восприятия / Е.Г. Саркисова // Наследие веков. — 2020. — № 3 (23). — С. 141–153. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/muzeynoe-prostranstvo-v-realnom-i-virtualnom-kommunikativnyh-polyah-grani-vospriyatiya (дата обращения: 16.12.2025).

9. *Соловьева А.А.* Технологии дополненной реальности в музейном пространстве // Наука без границ. — 2020. — № 1 (41). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-dopolnennoy-realnosti-v-muzeynom-prostranstve (дата обращения: 18.12.2025).

10. *Чугунова А.В.* Музейная архитектура в контексте современной культуры//Вопросы музеологии. 2010 №1. С.34-43

11. *Giannini T., Bowen J.* Museums and Digital Culture: From Reality to Digitality in the Age of COVID-19 [Электронный ресурс] // ResearchGate. 2022. — URL: https://www.researchgate.net/publication/357789012_Museums_and_Digital_Culture_From_Reality_to_Digitality_in_the_Age_of_COVID-19 (дата обращения: 18.12.2025).

12. *Surin A., Surina M., Goltseva O.S., Sunaeva S.G., Gerasimenko I.I.* Professional training at the university and digitalization of education: problems and prospects // E3S Web of Conferences. — 2021. — Т. 291. — С. 05013.

Т.В. АНАНЬЕВА
Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: tatianna12@mail.ru

В.А. КУКУШКИНА
Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

Д.В. КАКОВКИН
Студент 1 курса кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: kakovkin2021@bk.ru

М.В. РЕШЕТОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Рекламы, связей с общественностью и дизайна» ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»
e-mail: reshetovam@inbox.ru

И.В. БЛИНОВА
Доцент кафедры «Техника и технологии производства материалов», Южно-Уральский государственный университет, филиал в г. Златоусте, Златоуст, Россия
e-mail: blinova-irina79@mail.ru

T.V. ANANYEVA
Associate Professor of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of Lipetsk State Technical University
e-mail: tatianna12@mail.ru

V.A. KUKUSHKINA
Associate Professor of the Department of Design and Artistic Processing of Materials, Lipetsk State Technical University, Member of the Union of Designers of Russia
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

D. V. KAKOVKIN
1st year student of the Department of Design and Artistic Processing of Materials at Lipetsk State Technical University
e-mail: kakovkin2021@bk.ru

M.V. RESHETOVA
Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Advertising, Public Relations and Design, Plekhanov Russian University of Economics
e-mail: reshetovam@inbox.ru

I.V. BLINOVA
Associate Professor of the Department of Materials Production Technology and Engineering, South Ural State University (branch in Zlatoust), Zlatoust, Russia
e-mail: blinova-irina79@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_158_168

СИНТЕЗ ИСКУССТВ В ИНТЕРЬЕРАХ ИСТОРИЧЕСКИХ ЗДАНИЙ. АНСАМБЛЬ МОНУМЕНТАЛЬНОЙ ЖИВОПИСИ, ЛЕПНОГО ДЕКОРА И ПРЕДМЕТНОГО УБРАНСТВА В АРХИТЕКТУРЕ РУССКОГО КЛАССИЦИЗМА

THE SYNTHESIS OF ARTS IN THE INTERIORS OF HISTORICAL BUILDINGS. AN ENSEMBLE OF MONUMENTAL PAINTING, STUCCO DECORATION, AND OBJECT DECORATION IN THE ARCHITECTURE OF RUSSIAN CLASSICISM

Статья посвящена проблеме синтеза искусств в интерьерах исторических зданий, рассматриваемого как ключевое условие формирования целостного художественного ансамбля. На материале памятников русской архитектуры второй половины XVIII — XIX века, в первую очередь, периода классицизма, анализируются механизмы взаимодействия архитектурного каркаса, монументально-декоративной живописи, лепного декора и предметного наполнения. В статье раскрываются теоретиче-

ские основания синтеза искусств, прослеживается эволюция стилистических принципов формирования ансамбля от барокко к классицизму, выявляется роль отдельных компонентов в создании единого идейно-художественного образа. Особое внимание уделяется вопросу сохранения исторического интерьера как целостного ансамбля в условиях реставрационной практики и музейной экспозиции. Делается вывод о том, что подлинное понимание памятника архитектуры невозможно без изучения его интерьера в совокупности всех составляющих, образующих неразрывное художественное единство.

The article is devoted to the problem of the synthesis of arts in the interiors of historical buildings, which is considered as a key condition for the formation of a holistic artistic ensemble. Based on the material of Russian architecture monuments of the second half of the 18th and 19th centuries, primarily the period of Classicism, the article analyzes the mechanisms of interaction between the architectural framework, monumental and decorative painting, stucco decoration, and subject matter. The article reveals the theoretical foundations of the synthesis of arts, traces the evolution of the stylistic principles of ensemble formation from Baroque to Classicism, and identifies the role of individual components in creating a unified ideological and artistic image. Special attention is paid to preserving the historical interior as a whole ensemble in the context of restoration practice and museum exhibits. It is concluded that a true understanding of an architectural monument is impossible without studying its interior as a whole, including all its components that form an inseparable artistic unity.

Ключевые слова: синтез искусств, интерьер, историческое здание, ансамбль, предметно-пространственная среда, монументально-декоративная живопись, лепной декор, русский классицизм, архитектурное наследие, реставрация.
Keywords: synthesis of arts, interior, historical building, ensemble, object-spatial environment, monumental and decorative painting, stucco decor, Russian classicism, architectural heritage, restoration.

Проблема синтеза искусств является одной из центральных в современном искусствознании, архитектурной теории и практике дизайна. Под синтезом искусств понимается соединение нескольких разных видов искусства в художественное целое, сотворение оригинального художественного явления, не сводимого к простой сумме составляющих его компонентов [1, с. 12]. В архитектуре эта проблема приобретает особую остроту, поскольку зодчество по своей природе синтетично: оно объединяет конструктивно-пространственное решение, пластику фасадов, скульптурный декор, монументальную живопись, а также все многообразие предметного наполнения интерьера. Целостность идейно-художественного образа выступает основой понятия синтеза искусств, объединяя различные виды искусств в неразрывное единство [2, с. 45]. Интерьер исторического здания представляет собой наиболее показательную область для изучения синтеза искусств. В отличие от экстерьера, где доминирующая роль, как правило, принадлежит архитектуре, внутреннее пространство является ареной равноправного и интенсивного взаимодействия всех видов пластических искусств. Монументальная живопись, лепной декор, скульптура, художественная мебель, осветительные приборы, текстиль — каждый из этих компонентов вносит свой вклад в формирование общего образа, и только в совокупности они создают то, что мы называем историческим интерьером как целостным художественным явлением [3, с. 28]. Объектом исследования в данной статье выступает именно предметно-пространственная среда интерьеров, включающая в себя архитектурную отделку, произведения скульптуры, живописи и декоративно-прикладного искусства. Цель настоящей статьи — выявить механизмы синтеза искусств в интерьерах исторических зданий на материале русской архитектуры второй половины XVIII–XIX века, проанализировать взаимодействие архитектурного каркаса, монументально-декоративной живописи, лепного декора и предметного убранства, а также рассмотреть проблемы сохранения интерьера как целостного ансамбля.

Теоретическое осмысление синтеза искусств в архитектуре имеет длительную историю, восходящую к трактатам Витрувия и теоретиков Возрождения. В отечественном искусствознании эта проблема получила систематическую разработку в трудах, посвященных декоративному искусству и его взаимодействию с архитектурой [4, с. 67]. Как отмечается в коллективном труде «Искусство ансамбля: художественный предмет, интерьер, архитектура, среда», в широком диапазоне синтеза искусств

раскрываются понятия художественной содержательности предмета, предметного ансамбля и предметно-пространственной среды [5, с. 9]. Эти три категории образуют иерархическую структуру: от отдельного художественного предмета через ансамбль (согласованное сочетание предметов) к среде (пространству, организованному по законам художественного единства). В современной теории дизайна и архитектуры выделяются три вида сочетания искусств: конгломеративный (механическое соединение разнородных элементов), ансамблевый (согласованное, но не обязательно органическое единство) и органический (неразрывное сращение искусств, при котором один вид не может быть изъят без разрушения целого) [6, с. 102]. Исторический интерьер, особенно периода барокко и классицизма, тяготеет к ансамблевому и органическому типам синтеза, поскольку все его компоненты — от архитектурных членений до мельчайших деталей декора — подчинены единому стилистическому и идейному замыслу. Важным теоретическим положением является тезис о том, что для синтеза искусств не обязательно наличие искусства «как такового» в привычном понимании. Мебель, свет, напольное покрытие или лестничное ограждение могут утратить свою утилитарную функцию и стать произведением искусства, а взаимодействие пространства и всех предметов интерьера является главным признаком сложившегося ансамбля [7, с. 134]. Именно это взаимодействие, в котором утилитарное и художественное неразделимы, составляет специфику интерьера как синтетической формы искусства.

Развитие русского исторического интерьера неразрывно связано с эволюцией стилей и художественных вкусов. Если рассматривать этот процесс в его основных вехах, можно выделить несколько ключевых этапов, на каждом из которых принципы синтеза искусств получали свое специфическое преломление. Эпоха барокко середины XVIII века, связанная, прежде всего, с именем В.В. Растрелли, характеризуется максимальным сближением и взаимопроникновением различных видов искусств. Для барокко характерно тяготение к ансамблю и синтезу искусств [8, с. 56]. В интерьерах, созданных Растрелли, архитектура, скульптура, живопись и декоративно-прикладное искусство сливаются в единый декоративный поток, не оставляющий «пустот» и создающий впечатление непрерывной, праздничной, почти театрализованной среды. Исследователи отмечают, что барочный интерьер — это некий единый декоративный поток [9, с. 78]. В интерьерах Растрелли торжествует драгоценность отделки: тончайшая позолоченная резьба и лепнина, янтарь и бронза, сверкающие узоры паркета и многоцветная живопись превращают залы в фантастическое царство орнамента. При этом синтез здесь носит подчеркнуто декоративный характер: разные виды искусства не столько дополняют друг друга по смыслу, сколько создают единое чувственное, эмоционально насыщенное пространство, воздействующее на зрителя своей роскошью и изобилием. С приходом классицизма в последней трети XVIII века характер синтеза искусств существенно меняется. Для классицизма характерны симметрия, строгость, лаконичность [10, с. 23]. Интерьер становится более строгим и симметричным, простота форм приходит на смену барочной пышности. Однако синтез искусств не исчезает, а приобретает иное качество: он становится более интеллектуальным, подчиненным четкой иерархии и идейной программе. Архитектурный каркас играет определяющую, структурирующую роль, а монументальная живопись, лепной декор и предметное наполнение призваны не маскировать, а выявлять и обогащать архитектурную логику пространства. Монументально-декоративная живопись XVIII–XIX веков, как отмечала В.Ф. Белявская в своем фундаментальном исследовании, долгое время почти совсем выпадала из поля зрения исследователей, однако именно она является одним из важнейших компонентов синтеза в интерьерах классицизма [11, с. 5].

Монументально-декоративная живопись, понимаемая как живопись, непосредственно связанная с архитектурой и украшающая стены, потолки, своды зданий, является одним из древнейших и наиболее выразительных средств синтеза искусств. В историческом интерьере ей принадлежит особая роль: она не только украшает поверхности, но и преобразует само восприятие пространства, создавая иллюзорные перспективы, «прорывая» плоскость стены или свода и вводя в интерьер новый, воображаемый мир [12, с. 88]. В русских интерьерах эпохи классицизма монументально-декоративная живопись была представлена прежде всего плафонной живописью (росписью потолков и сводов), а также панно и вставками на стенах. Как показывает анализ сохранившихся памятников, эти росписи подчинялись строгой иерархии: центральный плафон, часто изображающий аллегорическую сцену или мифологический сюжет, доминировал в композиции зала, а боковые панно и вставки развивали заданную тему. При этом художники-декораторы стремились к органичному соединению живописи с архитектурными членениями: роспись учитывала обрамление плафона лепным карнизом, композиционно свя-

зывалась с расположением окон и дверей, а ее колорит согласовывался с цветовым решением стен и мебели [13, с. 112]. Важной особенностью монументальной живописи в интерьерах классицизма была ее аллегорическая насыщенность. Живописные композиции не просто украшали залы, но несли определенную смысловую нагрузку, прославляя добродетели хозяина, его служение отечеству, а иногда и императорскую власть. Как показано в исследовании А.Д. Кочетковой, посвященном усадьбе Кусково, объектом исследования выступает предметно-пространственная среда интерьеров, включающая в себя архитектурную отделку, произведения скульптуры, живописи и декоративно-прикладного искусства [14, с. 45]. В интерьерах Большого дома усадьбы выявлена сложная система аллегорий, включающая вакхическую и анакреонтическую эмблематику, атрибуты наук и искусств, а также панегирическую линию, направленную на прославление императорской власти и рода Шереметевых. Этот пример показывает, насколько глубоко живопись была интегрирована в общую идейную программу интерьерного ансамбля.

Лепной декор занимает особое место в системе синтеза искусств, поскольку он является наиболее непосредственным продолжением архитектурной формы. Лепнина — разновидность архитектурного декора, представляющая собой рельефные украшения на фасадах и в интерьерах [15, с. 67]. В интерьерах исторических зданий лепной декор выполняет несколько функций: структурную (членение пространства, выделение зон), тектоническую (подчеркивание конструктивной логики здания) и декоративную (обогащение поверхности пластикой, создание светотеневых эффектов) [16, с. 91]. В России лепной декор получил широкое распространение со времен Петра I. Первые опыты с лепниной приходятся на время барокко, когда мастера охотно изображали амуров и ангелочков, задрапированные ткани, букеты, гирлянды из фруктов, тяжелые вычурные карнизы [17, с. 134]. В эпоху классицизма лепной декор становится более строгим и упорядоченным: гирлянды сменяются четкими геометрическими орнаментами, появляются пальметты, розетки, антикизированные маскароны. Лепнина уже не покрывает сплошь стены и потолки, как в барокко, а подчеркивает архитектурные членения: карнизы, пилястры, архивольты арок, обрамления панно [18, с. 56]. Важно подчеркнуть, что лепной декор в классицистическом интерьере никогда не существовал изолированно. Он был тесно связан с живописным убранством: лепной карниз обрамлял плафон, лепная розетка служила основой

для люстры, а лепные панно на стенах часто сочетались с живописными вставками. Таким образом, лепнина выступала в роли связующего звена между архитектурой и другими видами искусства, обеспечивая плавный переход от конструктивных элементов к декоративным и живописным.

Предметное убранство интерьера, включающее мебель, осветительные приборы, ткани, фарфор, бронзу и другие произведения декоративно-прикладного искусства, является третьим, не менее важным компонентом синтеза. Именно на уровне предметного наполнения синтез искусств достигает своей наиболее полной реализации, поскольку утилитарные предметы повседневного обихода одновременно являются носителями художественного образа [19, с. 23]. В историческом интерьере мебель и другие предметы обстановки никогда не были случайными: они проектировались в комплекте с архитектурным декором, подчинялись тому же стилистическому принципу и часто выполнялись по рисункам архитектора, создававшего здание. Как отмечают исследователи русского интерьера, в эпоху классицизма формируется понятие «мебельного ансамбля»: гарнитуры мебели, люстры, бра, часы, канделябры и другие предметы объединяются общим художественным решением и располагаются в пространстве согласно строго продуманной системе [20, с. 78]. Особого внимания заслуживают осветительные приборы. В интерьерах XVIII–XIX веков люстры, бра и торшеры были не просто источниками света, но важнейшими акцентами в композиции зала. Хрустальные подвески, позолоченная бронза, цветное стекло — материалы и форма осветительных приборов тщательно согласовывались с лепным декором потолка и стен, с цветовой гаммой живописи и обивки мебели [21, с. 112]. То же можно сказать и о тканях: штоф, бархат, шелк, использовавшиеся для обивки мебели и драпировки окон, составляли единую цветовую гамму с росписями стен и плафонов, создавая ощущение гармонической полноты.

Одним из наиболее ярких примеров целостного ансамбля, в котором синтез монументальной живописи, лепного декора и предметного убранства достигает своего совершенства, является Тронный зал в Зимнем дворце, созданный по проекту В.В. Растрелли и переработанный позднее в классицистическом духе Ф.Б. Растрелли. Хотя первоначальный барочный облик зала был изменен после пожара 1837 года, восстановленный интерьер под руководством В. П. Стасова сохранил идею ансамблевого единства [22, с. 45]. Белоснежные стены с коринфскими колоннами, мощный лепной карниз, плафон с живописными изображениями, массивные брон-

зовые люстры и золоченая мебель — все эти элементы подчинены единому замыслу, создавая образ императорской власти и государственного величия. Другим, не менее показательным примером служат интерьеры усадьбы Кусково, где архитектура, скульптура, живопись и декоративно-прикладное искусство образуют неразрывное целое [14, с. 56]. В Голландском домике, Гроте и Итальянском домике посетитель погружается в среду, где каждый предмет — от паркетного пола до плафонной росписи — является частью единой художественной программы. В этом смысле Кусково представляет собой редкий по сохранности ансамбль, позволяющий изучить механизмы синтеза искусств на конкретном историческом материале.

Проблема сохранения исторического интерьера как целостного ансамбля в современных условиях стоит особенно остро. Многие исторические здания утратили первоначальное предметное наполнение, живопись потемнела или была записана, лепной декор пострадал от времени и небрежной эксплуатации. Реставрационная практика последних десятилетий показывает, что подлинное воссоздание ансамбля возможно только при комплексном подходе, когда архитектурная реставрация сочетается с раскрытием монументальной живописи, воссозданием лепного декора и подбором (или реконструкцией) предметов убранства [23, с. 89]. Однако здесь возникает сложная этическая и художественная проблема: допустима ли реконструкция утраченных элементов и насколько далеко может заходить реставратор в своем вмешательстве? Как отмечают специалисты по охране наследия, приоритет должен отдаваться сохранению подлинных фрагментов, а любое дополнение должно быть обратимым и документированным [24, с. 134]. В идеале исторический интерьер следует рассматривать не как музейную экспозицию застывших предметов, а как живую, развивающуюся среду, в которой, однако, недопустимы искажения, нарушающие целостность ансамбля. Музейная практика также вносит свои коррективы: исторические интерьеры, превращенные в музейные залы, часто теряют свою первоначальную функцию, и предметы, в них выставленные, могут принадлежать к другой эпохе и другому стилю, что разрушает синтез [25, с. 67], поэтому одной из важнейших задач современного музейного проектирования является сохранение исторического интерьера как целостного ансамбля, а не просто как фона для экспонатов.

Проведенный анализ позволяет сделать вывод, что синтез искусств в интерьерах исторических зданий представляет собой сложное, многоуровневое явление, в котором архитектурный каркас, монументальная живопись, лепной декор и предметное убранство находятся в состоянии взаимного согласования и дополнения. В эпоху классицизма этот синтез достигает своей зрелой формы, подчиняя все компоненты единой идейной программе и стилистическому принципу. Изучение конкретных памятников — Зимнего дворца, усадьбы Кусково, Останкина, Архангельского — показывает, что подлинное понимание исторического интерьера невозможно без рассмотрения его как целостного художественного ансамбля, а не как механической суммы разрозненных элементов. Сохранение этого ансамбля в условиях реставрации и музеефикации является одной из центральных задач современного искусствознания и практики охраны культурного наследия. Дальнейшие исследования в этой области могут быть направлены на более детальное изучение конкретных ансамблей, разработку методов реставрации исторических интерьеров, а также на анализ синтеза искусств в интерьерах других стилистических эпох — модерна, ар-деко, неоклассицизма.

Список литературы:

1. *Розенблюм Е.А.* Художник в дизайне. Опыт работы ЦХЛ-ВНИИТЭ. — Москва, 1974. — 176 с.

2. *Степанов А.В.* Синтез искусств в архитектуре и дизайне // Архитектура и строительство России. — 2010. — № 4. — С. 44–49.

3. *Михайлов С.М.* Основы дизайна: учебник. — Казань: Школа дизайна КГТУ, 2002. — 240 с.

4. *Бартенев И.А.* О понятии «синтез искусств» // Советское искусствознание. — 1978. — № 2. — С. 65–78.

5. Искусство ансамбля: художественный предмет, интерьер, архитектура, среда. — Москва: ВНИИТЭ, 1988. — 186 с.

6. *Хан-Магомедов С.О.* Архитектура и дизайн: теоретические проблемы синтеза // Техническая эстетика. — 1985. — № 8. — С. 100–105.

7. *Лаврентьев А.Н.* История дизайна. — 2006. — № 8 — 303 с.

8. *Власов В.Г.* Стили в искусстве — Санкт-Петербург, 1995. — № 1 — 672 с.

9. Растрелли и его интерьеры. — Москва: Художник РСФСР, 1965. — 156 с.

10. *Иконников А.В.* Русский классицизм как художественная система // Русский классицизм второй половины XVIII — начала XIX века. — Москва, 1994. — С. 20–32.

11. *Белявская В.Ф.* Русская монументально-декоративная живопись XVIII века. — Москва, 1981. — 232 с.

12. *Алпатов М.В.* Немеркнущее наследие. — Москва, 1990. — 303 с.

13. *Комарова И.И.* Плафонная живопись русского классицизма // Русское искусство XVIII века. — Москва, 1998. — С. 108–121.

14. *Кочеткова А.Д.* Предметно-пространственная среда интерьеров усадьбы Кусково // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2019. — № 3. — С. 44–58.

15. *Некрасова М.А.* Русская лепнина XVIII–XIX веков. — Москва, 1987. — 184 с.

16. *Петрова Т.В.* Лепной декор в русских дворцовых интерьерах // Архитектурное наследство. — Москва. — 2005. — № 46. — С. 88–96.

17. *Грабарь И.Э.* История русского искусства: в 5 т. — Москва: Издание И. Кнебель, [1910–1913]. — Т. 2: Архитектура. Допетровская эпоха (Москва и Украина). — 478, [2] с.

18. *Лисовский В.Г.* Архитектура классицизма в России // История русской архитектуры. — Санкт-Петербург, 1994. — С. 50–68.

19. *Бартенев И.А., Батажкова В.Н.* Русский интерьер XVIII–XIX веков. — Москва: Сварог и К, 2000. — 127 с.

20. *Козлова Н.Н.* Мебельные ансамбли в русских усадебных интерьерах // Русская усадьба. — 2007. — № 13. — С. 76–84.

21. *Кучумов А.М.* Русское декоративно-прикладное искусство в собрании Государственного Эрмитажа. — Ленинград, 1978. — 208 с.

22. *Глинка Н.И.* Зимний дворец. История архитектуры. — Санкт-Петербург, 2003. — 128 с.

23. *Подъяпольский С.С.* Проблемы реставрации исторических интерьеров // Реставрация и исследование памятников культуры. — 1991. — № 2. — С. 87–96.

24. *Веденин Ю.А.* Культурное наследие и проблемы его сохранения // Наследие и современность. — 2014. — № 3. — С. 130–141.

25. *Зинченко С.А.* Музеефикация исторического интерьера // Вопросы музеологии. — 2011. — № 2. — С. 65–71.

26. Возрождение национальной идентичности в современном российском дизайне / Т.В. Ананьева, В.А. Кукушкина, М.В. Решетова [и др.] // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4–2. — С. 166–174.

27. *Тонковид С.Б., Кукушкина В.А.* Синтез искусств как значимый фактор обучения студентов ЛГТУ по направлениям «дизайн» и «технология художественной обработки материалов» // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 1–2. — С. 312–317.

А.В. ВАСИЛЬЕВ

Кандидат искусствоведения. Доцент кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: uchiharus@gmail.com

A.V. VASILIEV

Ph.D. in History of Arts, assistant professor at the Department of academic Drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: uchiharus@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_169_182

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «АКАДЕМИЧЕСКИЙ РИСУНОК» ДЛЯ ДИЗАЙНЕРОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИНСТРУМЕНТОВ ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ В СИСТЕМЕ ЦЕНТРОВ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ

ORGANIZING AND CONDUCTING PRACTICAL CLASSES IN THE DISCIPLINE “ACADEMIC DRAWING” FOR DESIGNERS USING DIGITAL GRAPHICS TOOLS IN THE SYSTEM OF CREATIVE INDUSTRIES CENTERS

Статья посвящена анализу методик преподавания академического рисунка дизайнерам на примере заданий первого семестра второго курса. Даны методические рекомендации для преподавателей по организации занятий, структуре их проведения, методам и средствам выполнения студентами заданий модуля, а также задания для самостоятельной работы обучающихся. Описаны основные принципы выполнения заданий разделов, посвященных изучению фигуры человека в статике и изображению одежды. Предложены дополнительные задания с использованием инструментов цифровой графики, отражающие профессиональную связь дисциплины с профессиональными компетенциями дизайнеров.

This article analyzes methods for teaching academic drawing to designers, using assignments from the first semester of the second year as an example. It provides methodological recommendations for instructors on organizing classes, structuring them, and methods and tools for students to complete module assignments, as well as assignments for independent student work. The article describes the basic principles for completing assignments in the sections devoted to the study of the human figure in statics and the depiction of clothing. Additional assignments using digital graphics tools are proposed, reflecting the professional connection of this discipline with the professional competencies of designers.

Ключевые слова: креативный творческий кластер, креативные индустрии, центры притяжения креативных индустрий, научно-образовательная инфраструктура региональной профориентационной среды, цифровой рисунок, дизайн, академический рисунок

Keywords: creative cluster, creative industries, centers of attraction for creative industries, scientific and educational infrastructure of the regional career guidance environment, digital drawing, design, academic drawing

При организации креативных кластеров на базе центров креативный индустрий и внедрения в них модулей по рисунку, живописи и цифровой графике важно определить не только нормативные и технические требования к помещениям и оборудованию, но также разработать структуру заданий, при помощи которых будет происходить реализация образовательного процесса. В ряде научных работ уже были описаны как СанПиН по организации учебных аудиторий [4, с. 167], так и рекомендуемое оборудование для проведения аудиторных практических занятий по рисунку с применением инструментов цифровой графики [1, с. 180–182; 5, с. 126–129]. В данной же статье будет рассмотрена методика проведения аудиторных занятий по академическому рисунку на примере первого семестра второго курса по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» в РГХПУ им. С.Г. Строганова. Ниже даны методические рекомендации для преподавателей по организации занятий, структуре их проведения, методам и средствам выполнения студентами заданий модуля, а также

задания для самостоятельной работы обучающихся. Описываются основные принципы выполнения заданий разделов, посвященных изучению фигуры человека в статике, а также изображению ткани (драпировок и складок) на объемно-пространственных структурах. Материал составлен для демонстрации возможной интеграции современных подходов к образованию в сферах креативных индустрий в классическую систему академических дисциплин применительно к образовательным программам по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Если задания первого курса посвящены, в первую очередь, точечному изучению композиции, перспективы и объемно-пространственной структуры человека, то разделы второго курса направлены на всестороннее освоение приемов изображения полноценной фигуры в статике и движении, анализу пластической анатомии и формообразованию драпировок на сложной форме.

Первый раздел третьего семестра «Человек: фигура в статике» включает в себя три задания: «Анатомическая фигура человека («Экорше», Ж.-А. Гудон)», «Гипсовая фигура (например «Дорифор», Поликлет; «Германик» или Апоксиомен, Лисипп) и «Фигура человека с опорой на одну ногу (модель / гипс)». В качестве примеров приведены те слепки, что есть в фондах кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова. При неимении вышеперечисленных статуй их можно заменить натурными постановками. В таком случаем лист, заменяющий «Экорше», рекомендуется выполнять в линейно-конструктивной манере с проработкой всех основных мышечных узлов модели. В таком случае модель стоит подобрать по возможности либо с развитой мускулатурой, либо с низким процентом жира для большей наглядности мышечных структур.

Каждое из заданий предлагается сопроводить дополнительной цифровой штудией, нацеленной на поэтапное освоение как теоретической базы, так и графических приемов работы. Время на выполнение таких дополнительных заданий заложено в самостоятельной работе студента. Также частично такие дополнительные элементы могут быть выполнены студентом в аудиторное время во время эскизирования к основному программному листу.

В начале работы над каждым рисунком из раздела стоит определиться с размерами листов, материалом и общими правилами композиции заданий. Формат работы должен быть не менее А1 (594 х 841 мм), материал: графитный карандаш. В редких случаях по усмотрению ведущего

преподавателя студенту может быть разрешено использовать легкую тонировку листа и/или черно графитные ретушные карандаши. В случае тонировки листа следует натянуть лист на основу и тонировать черным русским соусом, разведенным в теплой воде на манер акварели. Это необходимо для устранения излишней белизны бумаги, но может быть чревато загрязнением листа «лишним» тоном. Ретушные же карандаши рекомендуются в использовании вместе с графитными на последних этапах работы для акцентирования важных узлов (такие карандаши не имеют характерного глянцевого блеска, свойственного для их графитных аналогов). Размещение же рисунка в пространстве листа является типовым для всех заданий раздела: композиция листа — вертикальная, сверху студент откладывает 2-3 сантиметра, снизу — 3–5 сантиметров, в зависимости от выбранного ракурса и расположения стоп опорной и согнутой ног. По горизонтали фигура размещается по центру, при боковых ракурсах производится небольшое смещение, чтобы перед фронтальной частью фигуры было большее расстояние. Дополнительно отметим, что если вы смещаете акцент на выполнение заданий студентами в цифровой среде, то также рекомендуется выставить соотношение сторон у цифрового холста, как у стандартизированных листов бумаги. Это облегчит поиск композиции и позволит сосредоточиться на изучении самой фигуры.

Первым заданием раздела предлагается выполнить рисунок «Экорше» за авторством Жана-Антуана Гудона [9, с. 384–385] как одной из самых хрестоматийных учебных скульптур на данную тему. Стоит еще раз повториться и отметить, что изображение именно данного слепка необязательно. Ключевой задачей в листе является комплексный анализ основных мышечных групп в теле человека. Их взаимное расположение и функционал. Объемно-пространственный анализ узловых соединений суставов и общей пластики тела. Ключевым здесь выступает не сам слепок с произведения Гудона, а положение, в котором должна находиться модель: Контрапост или же Хиазм, суть которых в крестообразном положении объемов таза и грудной клетки вследствие опоры модели на одну ногу [7, с. 8]. Классическим контрапостом принято называть положение с опорой на одну ногу, когда вторая нога отставлена назад, что создает эффект движения при статичности самой позы. Для рисования же такое положение преимущественно тем, что при выразительном противопоставлении двух крупных масс в торсе: грудной клетки и таза, не меняются вертикальные пропорции человеческой фигуры. [8, с. 185]. При построе-

нии любой фигуры человека в положении контрапоста стоит выполнить несколько ключевых действий для определения общих типовых пропорций, заложенных в скелете:

Центральная вертикальная ось фигуры проходит через яремную ямку и попадает в опорную стопу. Проведя ее, студент сразу определяет общее положение будущего рисунка.

Центр фигуры человека проходит по паховой области в районе тазобедренного сустава, поэтому, разделив вертикаль пополам, студент сразу может определить точку наклона осевой линии таза.

При дальнейшем делении верхней части вы получаете 1/4 — положение 5 пары ребер (классическое расположение соска на грудной мышце) и 1/8 — размер головы (размер может варьироваться в зависимости от роста модели и наклона головы). При разделении нижней половины вертикальной оси напополам находится начало большеберцовой кости голени опорной ноги.

После определения примерного размера головы следует наметить яремную ямку и определить горизонтальную ось плечевого пояса. Обязательно стоит измерить размер с натуры. Так, у Экорше Гудона из-за наклона головы этот размер пропорционально увеличен по отношению ко всему торсу и укладывается 3 раза по вертикали от подбородка до первой трети бедра/окончания большой ягодичной мышцы. Яремная ямка располагается в основании шеи и ее положение на вертикальной оси относительно головы определяется 1/3 лицевой маски, отложенной от края основания нижней челюсти. Горизонтальной осью плечевого пояса можно назвать условную линию, проходящую через яремную ямку и акромиально-ключичный сустав.

Определив два осевых наклона, таза и грудной клетки, можно переходить к общей композиции фигуры и уточнению ракурса и крайних точек силуэта.

Этот этап выполняется спустя некоторое время свободного натурного рисования, когда студент намечает все элементы фигуры. После того как фигура заложена в листе, намечено примерное взаимоположение всех элементов, следует проверить следующие размеры в скелете: от яремной ямки до центра фигуры (ось наклона тазобедренных суставов) (А), от большого пальца опорной ноги (нижний край рисунка) до основания надколенника (коленной чашечки) (Б) и от основания надколенника до переднего верхнего мыщелка подвздошной кости (В) — это три одина-

ковых расстояния. Перекрытие, создаваемое отрезками A и B, является высотой таза при классических пропорциях равно ½ размера головы.

Важно отметить, что при работе с живой моделью студент должен самостоятельно с натуры провести все измерения, так как данные выше пропорции могут отличаться в силу пола, возраста и роста модели.

При работе над заданием «Экорше» обучающийся должен понимать, поставленные перед ним задачи. Безусловно, построение общих масс фигуры — это первичный и важный этап, но куда более ценным в рамках этого задания является общий анализ мышечных групп в теле человека. В ходе освоения разделов программы первого курса студенты по отдельности изучили устройство головы, рук и ног, а также торса (сочленение таза и грудной клетки). Но рисунок фигуры на втором курсе является ключевым листом в понимании взаимодействия анатомических объемно-пространственных узлов. Экорше Гудона представляет собой не точное медицинское пособие по изображению мышц, а скорее является обобщенным пластично-выразительным конструктом, поэтому при это изображении важно понимать, какие детали следует выделять в рисунке, а какие стоит обобщить, несмотря на их явную читаемость с вашей конкретной точки. Методика анализа в таком случае едина и заключается в разборе суставных мест в фигуре, то есть подвижных узлов в теле человека. Сюда входят как плечевые, локтевые, запястные, тазобедренные, коленные и голеностопные суставы, так и менее очевидные места сопряжения структур: нижний край реберной дуги, верхние мыщелки подвздошных костей, основание черепа и шеи, суставы пальцев. Второстепенными местами для анализа объемов являются самые объемные места в крупных мышцах (центральная часть мышцы/пучка). Все остальные элементы, в особенности, мелкие ямки, образуемые пересечением тонких мышц и сухожилий, следует изображать в акцентном диапазоне общего крупного фрагмента (например, пересечение портняжным мускулом объема бедра по диагонали следует показывать в точке крепления к подвздошной кости, на пересечении прямой и медиальной мышц четырехглавой мышцы бедра и в месте заворота на большеберцовую кость).

Безусловно, можно выбирать те графические приемы художественной выразительности, которые соответствуют вашим потребностям как студента или преподавателя. Важно отметить то, что рисунок в себе должен содержать визуально исчерпывающую информацию о пропорциях человеческого тела, крупных структурных объемах, основных мышечных группах, привязанных к суставным узлам. А графическое исполнение должно быть целостным с умеренной проработкой деталей в соответствии с положением (ракурс в пространстве и освещенность) крупных масс, на которых они расположены.

В качестве дополнительного аналитического задания студенту предлагается врисовать в свою работу скелет. Процесс выполнения такой штудии может различаться в зависимости от того, каким был исходный рисунок — аналоговым или цифровым. При работе с цифровым листом методика работы очень проста: поверх слоя с основным рисунком (прозрачность слоя лучше понизить до 35–50 %) по реперным точкам выступающих костных мыщелков врисовывается скелет. При работе с аналоговым листом прежде его стоит отснять в документ-камере и оцифровать. Дальнейший же процесс не отличается от своего цифрового способа. Стоит сделать ремарку, что, в отличие от изображения с натуры, скелет следует стилизовать, не углубляясь во все бугристости костей, а сконцентрировав свое внимание на общей объемно-пространственной структуре. Тональное решение такой схемы также излишне, так как скелет должен читаться как самостоятельно, так и наложенным поверх основного рисунка.

Вторым заданием раздела является рисунок гипсовой фигуры. Преимущественно стоит выбирать слепки, соответствующие греческому канону (Дорифор за авторством Поликлета и т. д.). Опять же, при отсутствии возможности работы с античным слепком, можно заменить его на натурную модель, желательно мужского пола, без излишков лишнего веса, так как мягкие ткани (молочная железа у женщины) усложнят анализ конструкции для студента на первых этапах изучения фигуры. Последовательность в выполнении листа соблюдается такая же, как и в первом рисунке. Отличием является акцент на обобщение больших объемов в теле человека. Помимо изучения анатомического строения тела человека, обучающемуся важно понимать, как обобщить частности, сохранив целостность объемов. Для таких целей лучшим образцом и выступают античные скульптуры эпохи классики, где нет слишком вычурного пересчета деталей, свойственных, например, для салонной скульптуры XVIII–XIX веков. Качество разработки тона может быть разным, в зависимости от того, какую графическую манеру выбирает автор листа. Линейно-конструктивно или объемно-пространственная манеры в любом случае должны передавать объемы как больших узлов, так и малых, поэтому при любой выбранной манере рисунка, в силу отсутствия активного фона, следует использовать как линию, так и пятно

(тон) [2, с. 181–182]. Выбор в ту или иную сторону делается совместно ведущим преподавателем и студентом.

Отдельно стоит сказать несколько слов о фоне как инструменте визуальной выразительности в рисунке. Использование фона допускается, но не является приоритетным в силу задач семестра, направленных на изучение внутренней конструкции объектов и их взаимной соподчиненности. Фон выступает лишь эпизодическим инструментом обобщения задних планов и выделения акцентов, находящихся на свету.

Сопроводительной цифровой штудией в данном случае рекомендуется выполнить пространственную блок-схему фигуры с передачей как базовых объемов грудной клетки и таза, так и демонстрацией общих мышечных групп. Дополнительно стоит разделить узловые группы разными цветами. В процессе выполнения такого задания студент сможет самостоятельно выбрать манеру стилизации для выразительной передачи главных объемов в фигуре.

Третьим и заключительным заданием в разделе идет «Фигура человека с опорой на одну ногу (модель / гипс)». По формальным признакам это задание дублирует два предыдущих, но фактически нацелено оно на изучение той части материала, которая осталась малопонятной или же не полностью раскрытой в ходе выполнения первых двух листов. Имеются ввиду возможные различия в ваших группах как по оснащению гипсовым или модельным фондом, так и по освоению/закреплению материала. Например, при наличии гипсовых слепков античных статуй структура раздела отталкивается от изучения классического канона изображения пропорций человеческого тела (Дорифор, Диадумен), после которых уже идет работа с моделью для изучения особенностей пластики живого тела. Если же оснащение вашего помещения не располагает наличием гипсовых слепков или же, наоборот, нет возможности работать с живой натурой, то в таком случае (это также рекомендуется, когда все три листа раздела выполняются с разных образцов) выполнять рисунки следует с разных ракурсов, обязательно включая ракурс как спереди, так и со спины (преимущественно вариация ¾ ракурса). Таким образом, в процессе выполнения всех трех листов студент сможет полноценно проанализировать объемно-пространственное взаимодействие узлов фигуры в статике. Особенно это важно в контексте понимания движения торса (S-образный изгиб), который отчетливо виден именно при ракурсе со спины на примере позвоночника. Помимо этого, рисунок фигуры со спины даст возможность студентам лучше понять как объем таза (большие ягодичные мышцы и точки напряжения седалищных бугров), так и принцип функционирования плечевого сустава (крепление мышц спины вокруг лопатки).

В сопроводительном цифровом рисунке в данном случае целесообразно дать возможность более творческого решения листа в виде короткого рисунка с использованием фона и большего обобщения внутренних форм в пользу поиска силуэта и внешних ритмов фигуры. Это позволит студентам вернуться к целостному восприятию фигуры после длительного процесса анализа внутренних узлов.

Второй раздел третьего семестра «Человек: формообразование драпировок на фигуре» включает в себя два задания: «Драпировки на торсе» и «Одетая фигура человека с опорой на одну ногу». Изучение драпировок в программе первого курса присутствует в задании «Сложный натюрморт с капителью, гипсовым орнаментом/телом и тканью» как часть большой комплексной задачи. Изображение самой драпировки на плоскости как академической штудии отсутствует в своем первоначальном виде в курсе ввиду своей концептуальной изолированности. Все дело в том, что сложные мелкие складки, образующиеся на простой по своей форме драпировке (прямая, радиальная или диагональная) [6, с. 21–22], лежащей на плоскости, чаще всего носят бессистемный характер и не отражают какую-либо большую форму, поэтому в контексте более сложного многосоставного задания изображение драпировки в пространстве в соподчинении с другими объектами имеет под собой методическое основание, работа же с отдельно-висящей драпировкой в рисунке в системе образования высшей школы не является релевантной. Тем не менее, умение изображать сложные складки, а также показывать через рисунок вес и тип материала ткани необходимо для как предметных, так и концепт-дизайнеров.

В ходе освоения модуля студент уже изображал как полуфигуру человека (торс) во втором семестре первого курса, так и фигуру человека с опорой на одну ногу в первом семестре второго курса. Задания раздела нацелены на изучение моделировки складок поверх тела человека как большого объема. Задание нацелено на изучение малых и крупных объемов драпировок в пространстве листа, а также характеристик ткани, таких как вес, плотность, толщина и упругость.

Первое задние «Драпировки на торсе» является, в первую очередь, пропедевтическим и несет в себе элементы проектной графики. Заключается это в том, что от студента не требуется решение станковой

композиции, по аналогии с темами из второго семестра первого курса (конечности: руки и ноги). Главной задачей является изобразить элемент верхней повседневной одежды, надетой на модель, но при этом не рисовать саму модель: портрет, кисти и т. д., то есть пропустить модель, сделав ее прозрачной/невидимой на своем листе и полностью сконцентрироваться на разборе объемов складок, образующихся поверх большой формы. Возможно силуэтное решение полуфигуры человека. Главная задача — научиться анализировать сложную многоплановую форму ткани, в зависимости от более крупной формы, на которой она лежит. Пользуясь знаниями об общей конструкции торса и конечностей, а также об устройстве их узловых соединений (суставов), обучающийся должен проанализировать складки, опираясь на свое понимание объемов, находящихся под ними. Решение может быть как линейно-конструктивным, так и объемно-тональным. Главной задачей является передать пространство и объем, образующиеся между складками, а также выстроить убедительную систему объемов самих складок на одежде. Формат работы — 55 на 75 см, материал выполнения — на выбор ведущего преподавателя. Рекомендуется брать либо графитный карандаш в связке с ретушным карандашом и русским черным соусом (для тонировки листа и закладки теней), либо пастельные карандаши высокой твердости оттенков сангины и сепии.

При изучении складок и драпировок есть ряд закономерностей, которые помогут студентам правильно разобрать форму и изобразить ее на плоскости листа:

1. Каждая складка имеет начало (А) и окончание (Б). В первую очередь следует определить первопричину возникновения складок на ткани (сжатие, фиксация в точке, сгиб, перекрут, натяжение, сила притяжения).

2. В зависимости от первопричины образования, складки будет меняться — как общая форма, так и точка напряжения (В). Сжатие — равномерное воздействие на ткань перпендикулярно оси складки (ось складки — продольная воображаемая линия); фиксация в точке — формирование радиальных складок от эпицентра с ослаблением давления; сгиб — сопряжение двух поверхностей/объемов, покрытых тканью/драпировкой; перекрут — смещение вокруг центральной оси складки, также может закручиваться по большему объему; натяжение — (А) и (Б) разглажены, присутствует только точка напряжения (В) по оси складки; сила притяжения — влияет на ткань при отсутствии других более сильных факторов, формирует ниспадающие складки по общей большой форме, в зависимости от параметров ткани.

3. Каждый тип складки — это объемно-пространственная конструкция, определить объем которой можно представив условную плоскость сечения, перпендикулярную центральной оси складки.

4. У каждой складки есть «гребень складки» и «дно складки». Обе эти поверхности являются проекциями плоскости/объема, на которой они лежат.

5. При сильной смене направления оси складки образуется «Глаз складки» — радиальный залом, форма и глубина которого зависят от типа ткани. У него также есть «гребень складки» и «дно складки».

6. Можно выделить три типа простых драпировок по их продольным осям.

Прямая складка. Образуется сжатием вдоль оси. Полуцилиндрическое сечение.

Радиальная складка. Одна точка приложения силы, складки расходятся коническими объемами от центра.

Диагональная складка. Начало (А) и конец (Б) смещены по диагонали относительно друг друга. Энтазис объема по центру (бочкообразное утолщение).

7. Простые типы складок формируют более сложные составные складки. Их также можно разделить на три типа: X, Y и Z-образные складки. Каждый из типов представляет собой сочленение простых складок, обусловленное внешними факторами.

X-образные складки формируются на цилиндрическом объеме при сжатии ткани (закатанный рукав). Происходит образование четырех глазков складки без ярко-выраженных гребня и дна складки. От центральной точки покоя складки расходятся в стороны. Глазки же в таких складках формируются в шахматном порядке из-за постоянного пересечения таких диагональных гребней.

Y-образные складки формируются во время разделения одной крупной прямой складки на две более мелкие. Это происходит на местах сгибов суставов: выходя из места сгиба складка может раздвоиться, образовав две других, которые, в свою очередь, разглаживаются на поверхности из-за силы натяжения. Также разделение одной большой складки может произойти из-за двух разных источников деформации (часть ткани идет на запястье от локтя, часть ткани провисла под собственной тяжестью).

Z-образные складки формируются во время сжатия и перекручивания ткани вокруг какого-либо объема, образование Z-образных складок часто вызвано переходом между X-образными и Y-образными складками.

8. Исключая прямые складки, любая драпировка или группа складок всегда композиционно состоит из треугольников, то есть вы всегда можете найти три точки, объясняющие пространственную взаимосвязь складки как с большой формой, на которой она лежит, так и с другими складками. Это сопряжено с тем, что для возникновения складки требуется физически собрать или разгладить ткань, тем самым образуя вершину треугольника, где ткань собрана более всего (таких вершин может быть от одной до трех). Исключением является прямая складка, где сжатие к ткани применяется равномерно на всем ее протяжении.

При работе над заданием как в аналоговых материалах, так и в цифровых, стоит помнить, что каждая складка или узел, который вы изображаете, сам по себе является объемным элементом, а значит для его успешного построения и изображения на плоскости листа требуется применять все те же графические приемы, что и к другим заданиям. В линейно-конструктивном варианте требуется отрабатывать переломы формы штрихом по форме, варьируя его длину в зависимости от радиуса закругления, а также изменять толщину и активность линии. При тональной разработка складок требуется соблюдать точное позиционирование плоскостей блика, полутона, тени, рефлекса и падающей тени, для создания правильно читаемой последовательности объемов в плоскости листа.

Для направлений дизайна, связанных с предметным формообразованием, можно добавить в постановку с полноразмерные наушники как сложный пространственный элемент, структурно зависимый от положения и объема головы.

В качестве дополнительной штудии средствами 2D графики предлагается выполнить схематические зарисовки каждого из типов складок и их узлов, исходя из основной постановки. Студент должен самостоятельно найти пример на каждый тип складки и графически обосновать его, показав важные точки напряжений и переломов. Тем самым теория и практика лучше усвоятся, позволив в дальнейшем не слепо следовать натуре, а моделировать складки на объеме, исходя из поставленных задач.

Вторым заданием раздела следует «Одетая фигура человека с опорой на одну ногу». Концептуально это итоговый лист как раздела, так и семестра. Но, в зависимости от количества часов, выделяемых в неделю на рисунок, задание может быть перенесено во второй семестр. Ключевым здесь является сохранить последовательность заданий в разделе и не разбивать их другими промежуточными листами из других блоков.

Желательно, чтобы работа велась с той же моделью, что и в задании «Фигура человека с опорой на одну ногу», но чуть с другого ракурса. Это сопряжено с тем, что при рисовании обнаженной модели студенты изучают особенности строение данной конкретной модели, что при работе с одетой фигурой облегчит понимание формируемых на теле складок. Смена ракурса же требуется для создания эффекта новизны с точки зрения обучающегося, чтобы выполнение задания не превращалось в рутину. В отличие от задания «Драпировки на торсе» фигура разрабатывается целиком. Внимание уделяется как складкам одежды, так и конечностям и портрету. Лист должен быть решен комплексно с сохранением как деталей в портрете и конечностях, так и в основных объемах складок. Первые этапы компоновки и построения фигуры ничем не отличаются от заданий первого раздела семестра. После того как каркас и узлы фигуры намечены, нужно сразу переходить к формированию объемов ткани поверх тела модели. Важно избегать в рисунке срисовывания тональных отношений между одеждой и кожей человека (например, куртка темно-серая). Следует сближать элементы по яркости, минимизируя разницу в тоне. Для однотонного изображения это критически важно. В случае, если студент инструментами графики начнет слишком явно передать не светотеневую моделировку формы, а общий тон ткани, работа станет плоской и графичной, имитирующей низкокачественную черно-белую фотографию.

В сопровождение к основному листу цифровой рисунок предлагается сделать в противоположной графической манере. Если студент решил лист линейно-графически, то в 2D ему следует разработать тональное решение работы и наоборот. При работе с тональным рисунком дополнительно выполнить аналитический рисунок с построением сечений главных объемов складок не модели.

Внедрение гибридных инструментов выполнения заданий внутри разделов поможет развивать творческий и профессиональный потенциал студентов, а также усилит синергетические связи между блоками дисциплин.

Общая методика освоения заданий внутри гибридного модуля позволит связать академическую художественную базу в виде академического рисунка с профессиональными дисциплинами и компетенциями, актуальными для современных направлений дизайна, используя новую образовательную среду (Центры креативных индустрий) и цифровые технологии (инструменты 2D графики).

Список литературы:

1. *Васильев А.В.* Инструменты работы и взаимодействия в цифровой среде. Учебно-методическая база формирования нового образовательного модуля в системе центров креативных индустрий // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 2–2. — С. 174–187.

2. *Васильев А.В.* Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве. Цифровая 2D графика в системе проектного мышления: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. — Москва: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2023. — 304 с.

3. *Мишина А.В., Васильев А.В., Горелов М.В.* Академический рисунок в РГХПУ им. С.Г. Строганова в контексте развития образовательной стратегии (1950–2020 гг.) // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 4–1. — С. 64–81.

4. *Мишина А.В., Васильев А.В., Горелов М.В.* Концептуально-теоретические и учебно-методические основы организации пространств для цифрового рисунка и живописи на базе креативных кластеров // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 2–2. — С. 159–173.

5. *Мишина А.В., Васильев А.В., Горелов М.В.* Методические рекомендации по организации образовательных творческих пространств на базе художественных вузов, училищ и школ по академическому рисунку и живописи с применением мультимедиа технологий // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4–2. — С. 117–135.

6. *Павлинов П.Я.* Для тех, кто рисует: Советы художника. — Москва: Советский художник, 1965. — 44 с.

7. *Павлов Г.М., Павлова В.Н.* Пластическая анатомия. — Москва: Искусство, 1966. — 240 с.

8. *Ростовцев Н.Н.* Учебный рисунок: Учеб. Для учащихся педучилищ по спец. 2003 «Преподавание черчения и изобразит. Искусства». – 2-у изд., перераб. — Москва: Просвещение, 1985. — 256 с.: ил.

9. *Хмелевская О.А., Васильев А.В., Горелов М.В.* Актуализация темы пластической анатомии в академическом рисунке для художников-дизайнеров в контексте цифровизации образовательного процесса // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 4–2. — С. 381–394.

О.А. ХМЕЛЕВСКАЯ

Преподаватель кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: olgaxmel-00@yandex.ru

А.В. ВАСИЛЬЕВ

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: uchiharus@gmail.com

М.В. ГОРЕЛОВ

Кандидат искусствоведения, профессор, зав. кафедрой академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: mg-1968@yandex.ru

O.A. KHMELEVSKAYA

Lecturer at the Department of academic drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: olgaxmel-00@yandex.ru

A.V. VASILIEV

Ph.D. in History of Arts, assistant professor at the Department of academic drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: uchiharus@gmail.com

M.V. GORELOV

Ph.D. in History of Arts, professor, Head of the Department of Academic Drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: mg-1968@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_183_199

К ВОПРОСУ ОБ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДАХ ПРЕПОДАВАНИЯ АКАДЕМИЧЕСКОГО РИСУНКА НА СТАРШИХ КУРСАХ РГХПУ ИМ. С.Г. СТРОГАНОВА

ON THE ISSUE OF INNOVATIVE METHODS OF TEACHING ACADEMIC DRAWING TO SENIOR STUDENTS AT THE STROGANOV RUSSIAN STATE UNIVERSITY OF ART AND INDUSTRY

Статья посвящена исследованию методик преподавания академического рисунка на примере заданий второго семестра третьего курса направления «Дизайн» в условиях цифровой трансформации художественного образования. Предложены варианты выполнения заданий с использованием инструментов цифровой графики, как полноценных цифровых работ, так и сопроводительных заданий, рассчитанных на углубленное использование инструментов 2D и 3D графики в рисунке. Особое внимание уделяется дифференциации учебных заданий в зависимости от профессиональной направленности подготовки студентов.

The article is devoted to the study of methods for teaching academic drawing based on assignments from the second semester of the third year in the “Design” program under the conditions of digital transformation in art education. It examines options for completing academic assignments using digital graphics tools, including both full implementation of drawing tasks in a digital environment and the development of preliminary compositional and analytical sketches. Special attention is given to the differentiation of assignments depending on students’ professional specialization.

Ключевые слова: академический рисунок, художественно-промышленное образование, цифровизация образования, дизайн, проектное мышление, 2D- и 3D-моделирование, визуально-проектная деятельность, гибридная образовательная модель, композиция, пространственный анализ.
Keywords: academic drawing, art and industrial design education, digitalization of education, design, project thinking, 2D and 3D modeling, visual design practice, hybrid educational model, composition, spatial analysis.

Настоящее исследование выполнено в контексте последовательного цикла работ, посвященных проблемам цифровой трансформации художественно-промышленного образования и модернизации методики преподавания академических дисциплин в РГХПУ им. С.Г. Строганова. Данный текст логически продолжает положения предыдущих публикаций, в которых рассматривались вопросы цифровизации пластической анатомии, интеграции цифровых технологий в систему художественно-промышленного образования, а также трансформации учебных программ в условиях изменения требований современной профессиональной среды. В совокупности данные исследования формируют методологическую основу гибридной модели художественного образования, объединяющей традиционные академические принципы и цифровые инструменты.

Первоначально цифровые инструменты в силу своих ограниченных возможностей всецело уступали аналоговым методам визуализации проектной идеи: «Быстрота и свобода традиционного рисования значительно опережали громоздкие цифровые процедуры» [3 с. 9]. За последние три десятилетия возможности работы как с двухмерной, так и с трехмерной графикой возросли в десятки раз. Технологии моделирования и визуализации сделали не только качественный скачок, но и стали доступны каждому рядовому пользователю, благодаря активному развитию сегмента персональной и профессиональной техники. В контексте повсеместной цифровизации инструментарий дизайнера также стал в подавляющем своем объеме цифровым. Но многие сопутствующие дисциплины в системе высшего образования до сих пор не адаптированы под современные требования в области художественно-промышленного образования: «Программы подготовки по академическим дисциплинам для творческих специальностей в области дизайна и проектирования требуют модернизации, в соответствии с текущими реалиями современного пост информационного общества» [2 с. 155].

На материале дисциплины «Академический рисунок» в рамках образовательной программы направления 54.03.01 «Дизайн» рассматривается система заданий, дифференцированная в соответствии с профилем подготовки обучающихся. Такой подход позволяет соотнести академическую изобразительную подготовку с логикой современного проектного мышления и практиками творческих индустрий.

Академический рисунок на старших курсах приобретает проектно-аналитический характер. Его структура включает последовательное

усложнение задач, направленных на формирование пространственно-проектного мышления и развитие навыков визуального анализа сложных композиционных систем. Общий объем дисциплины составляет 900 часов, из которых на 3–4 курсы приходится 342 академических часа аудиторной практической работы и 26 часов самостоятельной работы студента. Учебный процесс реализуется в формате аудиторных практических занятий и мастер-классов, направленных на формирование навыков анализа и изображения сложных пространственно-композиционных систем. Проведение лекционных занятий не предусмотрено, что обусловливает необходимость самостоятельного освоения теоретического материала студентами.

В этих условиях особое значение приобретают часы самостоятельной работы студента (СРС), включающие изучение профессиональной литературы, а также использование дополнительных визуальных материалов: цифровых изображений, видеофрагментов и трехмерных интерактивных моделей: «К примеру, мобильное приложение «3D Anatomy for the Artist» является ценным инструментом и может использоваться в дополнение к справочникам по пластической анатомии» [4 с. 388].

В отличие от первых курсов, где основное внимание уделяется формированию базовых изобразительных навыков, на этапе 3–4 курсов происходит переход к решению комплексных задач, требующих синергии между аналитическим рисунком, композиционным мышлением и трехмерным моделированием. На данном этапе возрастают требования к профессиональной релевантности учебных заданий, предполагающее их прямое соотнесение с реальными задачами проектной практики.

Настоящая статья рассматривает второй семестр третьего курса, в рамках которого осуществляется отказ от изображения человека как монообъекта в пространстве листа, в пользу работы со средой, уже внутри пространства которой существует фигура в качестве композиционного центра. Материальные и технические требования к выполнению заданий сохраняют преемственность с начальными этапами обучения, однако приобретают более вариативный характер. Формат работы остаётся не менее А1 (594 х 841 мм), однако рекомендуется увеличение формата, что обусловлено ведением листов мягкими материалами, усложнением постановок и необходимостью проработки большого количества деталей.

В отличие от первых курсов, где основным материалом работы выступает графитный карандаш, на третьем курсе студенту предоставляется возможность выбора графических средств, в зависимости от поставленных задач (уголь, соус, сангина и др.): «Тематика и пластическая задача постановки диктуют выбор необходимых материалов для рисунка» [5 с. 103]. Можно говорить о прямой зависимости выбора материала для работы и выразительных средств, в зависимости от содержательной структуры задания. Например, при изображении обнажённой натуры наиболее органичным материалом является сангина, обладающая выраженной теплой цветовой характеристикой. В данном случае материал выступает не только средством построения формы, но и позволяет передать материальность объекта.

Ограниченность тонального диапазона сангины предполагает использование дополнительных графических средств для расширения выразительных возможностей изображения. В качестве таковых могут применяться темная сангина, сепия или коричневый соус, сочетание которых позволяет формировать более сложную тональную иерархию и усиливать глубину постановки.

При работе преимущественно одним материалом, например, черным соусом, введение сангины может носить акцентный характер, выступая как локальный элемент, усиливающий эмоционально-пластическую выразительность и предотвращающий монотонность тонального решения.

В условиях ведения работы цифровыми инструментами 2D графики данный принцип сохраняет свою методическую значимость: задание на работу с ограниченным набором цветов в цифровой графике является ключевым в преодолении неуверенности обучающегося в условиях практически неограниченного выбора оттенков. Сохранение цветовой палитры, присущей аналоговым графическим материалам, позволит предотвратить смещение задания в сторону живописного решения и сохраняет его графико-аналитическую природу.

Ориентация листа/холста (вертикальная, горизонтальная или квадратная) определяется композиционным решением, формируемым студентом на этапе эскизного поиска.

Согласно программе, задания второго семестра третьего курса направлены на освоение студентом приемов изображения окружающей среды, композиционного и ритмического взаимодействия объектов в ней. Центральным звеном остается фигура человека как основополагающий модуль. Раздел «Человек. Фигура в пространстве» включает в себя четыре задания, нацеленных на всестороннее изучение особенностей изображения человека в среде: «Обнаженная фигура человека в окруже-

нии предметов», Одетая фигура человека в ракурсе в «неглубоком» интерьере», «Одетая полуфигура человека в окружении предметов в «неглубоком» интерьере» и «Сложный интерьер».

С методической точки зрения все листы данного семестра включают комплекс взаимосвязанных заданий, сопровождающих каждый из 5 первичных этапов работы над листом:

1. Определение общей композиции

Методика выполнения данного упражнения предполагает первичный композиционный анализ постановки путем выбора точки зрения и кадрирования изображения с натуры в соответствии с концепцией задания. Студент определяет будущую форму композиции (прямоугольник или квадрат), вписывая в нее фигуру человека и элементы окружающего интерьера, устанавливает соотношение основных масс, а также выявляет положение композиционного центра в структуре изображения. Для выполнения упражнения допускается использование фототехники с различным фокусным расстоянием объективов. Можно выделить три основных типа объективов: широкоугольные, телеобъективы, портретные. Особое внимание уделяется выявлению зависимости между фокусным расстоянием и характером композиционного решения. Изменение оптических параметров приводит к трансформации пространственных связей: от глубинно развернутых композиций с активным включением среды до более плоскостных решений.

2. Поиск внутренних ритмических закономерностей между объектами постановки

В следующем упражнении главной целью является выявление внутренних ритмических закономерностей между объектами постановки. Задание выполняется поверх эскиза. Также допускается выполнение в векторных редакторах поверх фотографии. На первом этапе фиксируются доминирующие линии: вертикали, горизонтали и диагонали, определяющие общее движение композиции. Вместе с этим осуществляется анализ типов композиционной организации: симметричных и асимметричных, статичных и динамичных. В качестве дополнительного аналитического приема студенту предлагается проверить применимость к постановке различных схем композиционного построения кадра (золотое сечение, правило третей, золотой треугольник и др.). Для выполнение всех заданий семестра, кроме задания «Сложный интерьер», ключевым аспектом является установить взаимосвязь фигуры и окружающего пространства и избежать ее изолированного восприятия. Линии тела, направления драпировок, оси предметов и границы плоскостей интерьера рассматриваются как элементы единой системы. В процессе анализа сложная форма обобщается до простейших геометрических фигур.

3. Распределение планов в постановке

Следующим этапом работы является анализ пространственной структуры постановки через выявление планов и установление композиционной иерархии элементов изображения. Данный этап направлен на осознание глубины пространства и роли фигуры человека в системе пространственных отношений. Студенту следует выполнить графическое упражнение поверх эскиза, где посменно акценты распределяются между планами, что достигается путем изменения контрастности и проработанности. Преимущественно задание выполняется с использованием цифровых инструментов (Adobe Photoshop, Procreate), что существенно упрощает работу. Каждый план выносится на отдельный слой, где с помощью изменения тональности осуществляется разделение основных трех планов постановки. В процессе работы студент поочередно смещает композиционные акценты, проверяя, как изменяется восприятие изображения при доминировании того или иного плана.

4. Анализ пространства и глубины

Данное упражнение направлено на формирование у студентов пространственного мышления и понимания конструктивной организации среды, в которой фигура человека рассматривается как элемент единой объемно-пространственной системы. Задание может быть выполнено в двух вариациях, в зависимости от направления дизайна.

Первый вариант выполняется через систему ортогональных проекций. Студент рисует три вида, по аналогии с проектными чертежами: вид сверху, спереди, сбоку. Это поможет более точно определить пропорциональные и масштабные соотношения. Основной задачей является согласование всех проекций между собой таким образом, чтобы ключевые анатомические и конструктивные узлы совпадали по вертикальным и горизонтальным осям. Дополнительно может применяться изометрическая схема как переходная форма пространственного представления.

Второй вариант — 3D модель. Постановка рассматривается как разворачиваемая пространственная сцена, анализ которой осуществляется средствами трехмерного моделирования. В традиционной технике задание может быть выполнено с применением макетирования. Основной задачей студента в данном случае является анализ пространственной структуры постановки через выявление масштабных соотношений объектов и распределения планов в глубине пространства.

5. Построение фигуры и малых архитектурных форм

Заключительным заданием выполняется блок схема. Фигура рассматривается как система объемов, упрощенных до базовых геометрических форм, которые соответствуют основным анатомическим элементам модели: грудная клетка, таз, плечи, предплечья, кисти, бедра, голени, стопы и голова. Малые архитектурные формы и предметы интерьера также переводятся в обобщенные конструктивные объемы, что позволяет выявить масштабные и пространственные соотношения между фигурой и средой. Особое внимание уделяется точкам взаимодействия модели с окружающим пространством: зонам опоры, касания, пересечения композиционных осей и направлениям движения.

Представленная система упражнений может применяться ко всем заданиям раздела и выполняться преимущественно с использованием цифровых инструментов. Таким образом, итоговая подача сохранит все этапы выполнения работы.

Использование цифровых инструментов в структуре заданий существенно расширяет аналитический потенциал дисциплины. Если в традиционной методике студент ограничен фиксированной точкой зрения, то использование цифрового инструментария позволяет моделировать различные пространственные сценарии, варьировать ракурс, освещение и композиционную организацию сцены. Задания могут выполняться как в классической графической технике с использованием цифровых эскизов, так и полностью в цифровой среде при соблюдении основополагающих принципов академического рисунка.

Первым заданием раздела предлагается выполнить «Обнаженная фигура человека в окружении предметов». Постановка предполагает относительно устойчивое положение модели (сидя или стоя) без намеренного усложнения ракурса, поскольку ключевая методическая задача данного этапа заключается не в пластической динамике фигуры, а в освоении принципов организации пространства в плоскости листа.

Студент должен подойти к решению композиции как к системе взаимосвязанных планов — переднего, среднего и дальнего, каждый из которых решается с учетом различий в тональной насыщенности и характере линии. Передний план, как правило, отличается большей детализацией и контрастностью, тогда как дальний, напротив, следует решать сдержано. Средний план выполняет связующую функцию, обеспечивая целостность пространственного восприятия.

Работа над заданием начинается с этапа эскизирования, которое предлагается выполнять в таких программах, как Adobe Photoshop или Procreate. Первым шагом студент определяет формат, который зависит от изначальной постановки и рассматривается как активный элемент композиции, влияющий на распределение масс и направление визуального движения. В процессе разработки эскиза осуществляется анализ и фиксация системы ритмических взаимосвязей между фигурой человека и элементами окружающей среды.

На данном этапе композиция рассматривается как построение кадра, то есть как целостная система визуальной организации изображения. В рамках академического рисунка используются классические принципы композиционного построения. При этом важным методическим аспектом становится осознание того, что не каждая точка зрения постановки обеспечивает оптимальное визуальное восприятие всех элементов композиции. В этой связи задача студента заключается не в механическом следовании заданной точке обзора, а в осознанной корректировке композиционного решения таким образом, чтобы выбранный ракурс и кадрирование были оправданы с точки зрения целостности изображения, читаемости формы и логики пространственных связей. Таким образом, формируется профессиональный навык интерпретации постановки, предполагающий активную работу с визуальной ситуацией, а не ее пассивное копирование.

Умение выстраивать композицию — определять положение основных масс, центр, направления движения и баланс элементов — является одним из ключевых навыков, формируемых на старших курсах. Он выходит за рамки учебного рисунка и непосредственно связан с профильными дисциплинами направлений дизайна, где композиция выступает базовым инструментом проектного мышления независимо от направления подготовки.

Цифровой вариант работы ориентирован преимущественно на тональное решение, хотя также возможна линейная или аппликацион-

ная подача в качестве дополнительного графического листа. Здесь задача плановости решается через ограниченную систему тональных отношений, которые задаются в начале работы: план характеризуется двумя диапазонами тонов, с помощью которых выполняется заливка объектов, что приводит к более условной моделировке формы. Каждый план расположен на отдельном слое. В конце с помощью инструментов постобработки изображения студент может дополнительно настроить тональность каждого из слоев.

Независимо от выбранного варианта выполнения, классического или цифрового, студент решает комплекс базовых задач: строит композицию, передает плановость, ищет пропорции фигуры и элементов среды, анализирует взаимодействие крупных масс, последовательно переходит от обобщённого построения к детализации, а также выявляет пластические связи между элементами композиции. В результате формируется понимание фигуры человека как части единой пространственной системы, что является принципиально важным для дальнейшего перехода к более сложным заданиям.

Вторым заданием в программе семестра является «Одетая полуфигура человека в окружении предметов в «неглубоком» интерьере», в котором происходит обобщение ранее сформированных навыков. Постановка предполагает изображение сидящей модели с кадрированием по колено. Интерьерная среда формируется как тематически обусловленное пространство (военное, спортивное, историческое, народное, театральное), в котором фигура человека выступает центральным элементом, включенным в единую композиционную систему.

Методическая структура задания выстраивается в два взаимосвязанных этапа: аналитический (цифровая штудия) и итоговый (академическое или цифровое выполнение). Принципиально важным становится отход от буквального воспроизведения натуры: студент получает возможность корректировать исходную постановку, наполняя ее тематическими элементами. В рамках первого этапа студент формирует визуальную концепцию постановки, используя методы комбинирования референсного материала (в том числе приёмы фотобашинга), с обязательным учетом перспективы, масштабных соотношений и логики пространственной организации. Здесь решаются ключевые задачи: выбор ракурса, кадрирование, распределение композиционных масс, направлений визуального движения.

Особое значение на данном этапе приобретает поиск декоративно-образного решения. Цветовое решение формируется исходя из характера композиции и предполагает использование ограниченной палитры, соотносимой с традиционными графическими материалами. Как правило, работа строится на взаимодействии двух цветовых доминант, что позволяет сохранить графическую природу изображения и одновременно усилить его декоративное звучание. Фон рассматривается как активный композиционный компонент, участвующий в формировании общего визуального ритма.

Допускается включение дополнительных декоративных элементов — орнамента, шрифтовых композиций и графических акцентов. Их использование должно быть концептуально оправдано и связано с тематикой постановки.

На втором этапе осуществляется выполнение итоговой работы в материале или в цифре. Рисунок выполняется в формате не менее А1 (594 х 841 мм). Студент последовательно прорабатывает композицию листа, пропорциональные соотношения фигуры, анатомическую структуру, взаимодействие крупных масс и деталей, а также пластические связи между фигурой и предметной средой. Особое внимание уделяется анализу складок одежды как важного элемента ритмической и пластической организации формы. Как и во всех заданиях семестра, важным является его ориентированность на различные направления подготовки. Так, для направлений, связанных с текстилем и графическим дизайном, акцент смещается в сторону орнаментальности и ритмов, силуэтной выразительности и цветового обобщения. В этих случаях фигура и среда могут быть стилизованы с применением элементов плоскостной композиции. Для направлений, связанных со средовым, промышленным или интерьерным дизайном, сохраняется более выраженная конструктивно-пространственная логика, однако и здесь декоративный аспект выступает как средство усиления композиционной целостности и образной выразительности.

Третье задание звучит как «Одетая фигура человека в ракурсе в неглубоком интерьере». В нем объединяются сразу несколько пройденных тем: фигура человека, моделирование складок ткани на фигуре, ракурс и построение неглубокого пространства интерьера. Задание усложняется тем, что на фигуру накладываются драпировки (одежда). Таким образом студент решает комплекс задач в рамках единой постановки.

Дополнительное задание определяется направлением подготовки студентов.

Для направлений «Дизайн мультимедиа; «Дизайн, режиссура, анимация и видеоигры»; «Коммуникативный дизайн»; «Дизайн текстиля» задание выполняется с применением перспективного искажения, вызванного широкоугольным объективом: «Фотокамера телефона, действительно, становится инструментом, но при соблюдении некоторых базовых художественных навыков и определенных задач. Экран телефона в режиме фотосъемки работает как видоискатель с готовой картинкой Снимок с найденной композиции в дальнейшем является основой для создания графической композиции» [1 с. 112–113].

Фотографию постановки следует выполнить на широкоугольный объектив, для достижения эффекта искажения перспективы на пять точек схода (сферической перспективы). Рисунок осуществляется с помощью сферической перспективной сетки, поверх которой выстраивается изображение. Так же, как и прошлые задания, его можно выполнить в растровых редакторах, таких как Adobe Photoshop или Procreate. Данный подход предполагает формирование искажённой среды с выраженной динамикой, где фигура и предметное окружение включаются в единую пластически деформированную композиционную систему.

Для направлений: «Дизайн интерьера», «Дизайн среды», «Промышленный дизайн», «Дизайн средств транспорта» предлагается использовать изометрическую модель пространственного построения. Работа выполняется в векторном редакторе Adobe Illustrator. Для более упрощенного варианта можно использовать изометрическую сетку, которая есть в большинстве растровых редакторов, таких как Adobe Photoshop или Procreate.

В качестве примера изометрического построения в рамках данного задания рассматривается построение куба, как базовой пространственной модели в Adobe Illustrator. Данный пример позволяет последовательно продемонстрировать алгоритм трансформации плоскости и формирования объёма в изометрической системе координат. Важно отметить, что работа в изометрии на данном этапе носит характер предварительного цифрового эскиза, требующего дальнейшей работы учитывая все методические задачи. На основе полученной модели далее осуществляется выполнение итоговой работы — либо в цифровой технике, либо в традиционной графике.

Создание изометрического изображения описано на примере векторного редактора Adobe Illustrator. Построение куба в изометрии начинается с создания трех базовых плоскостей, соответствующих его видимым граням. С помощью инструмента «Rectangle Tool» формируются три равных квадрата. Для наглядности рекомендовано окрасить их в три оттенка: светлый, средний и темный.

Далее выполняется перевод квадратов в изометрическую проекцию. Для этого необходимо перейти в меню «Transform» и применить команду «Scale», в которой в параметре «Vertical» задается значение 86,6 %. Данное значение обеспечивает корректное преобразование квадрата в изометрическую форму за счёт изменения пропорций по вертикальной оси.

После этого каждая из трех плоскостей последовательно трансформируется с использованием параметров поворота и скоса в панели «Transform».

Для построения верхней грани применяется комбинация: скос +30° и поворот −30°. Правая грань формируется с использованием поворота +30° и скоса +30°. Левая грань строится через скос −30° и поворот −30°.

В результате указанных преобразований формируются три изометрические плоскости, соответствующие верхней и боковым граням куба. На следующем этапе они совмещаются по ребрам, образуя целостную объемную форму. Для того чтобы автоматизировать данный процесс, перейдите в панель «Action». Сделайте папку и добавьте в нее «New action». Повторите все действия сначала для одной грани, после чего остановите запись. По такому же принципу делаем «New action» для других двух граней. С помощью такого алгоритма во всех последующих деталях мы может применить данные записанные команды. Дополнительно анализируются пропорции, взаиморасположение объектов и конструктивная логика организации среды.

Одним из вариантов выполнения данной работы является отрисовка без гиперболизированного изменения перспективы. Тогда на цифровом эскизе предложено выполнить послойную анатомическую схему, где на одном слое будет представлена конструктивная основа и заданные ритмы композиции, во втором анатомический разбор без учета драпировок (одежды), а в третьем конечное решение листа. Итоговая реализация задания предполагает работу на формате не менее А1 (594 е 841 мм) и опирается на уже выполненный цифровой эскиз. Далее студент выполняет уточнение анатомии фигуры, моделировку складок, сверяет

отношение больших и малых форм, задает светотеневое решение. Особое внимание уделяется согласованию фигуры и среды как единой визуально-пластической системы.

Заключительным в программе второго семестра является «сложный интерьер». Задание предполагает анализ интерьера как целостную композиционную систему, в которой взаимодействуют архитектурные элементы, предметная среда и пространство, которое их объединяет. В рамках данного задания акцент смещается от работы с ограниченной плановостью к освоению глубинной организации среды, предполагающей большее количество планов, усложнённую структуру и насыщенность деталями. Главным выступает не отдельный объект, а пространство. В отличие от предыдущих заданий, семестра работа с данным заданием подразумевает, в первую очередь, анализ пространства и глубины. Фигуры людей могут быть изображены в композиции листа, но они рассматриваются в лишь как стаффаж для выявления масштаба. При работе над заданием студентам стоит выполнить сбор материала по работе с линейной перспективой в изображении интерьера и/или больших открытых пространств. Преподавателю важно обратить внимание группы на изменения в построении линейной перспективы крупномасштабных объектов в зависимости от фокусного расстояния камеры/ положения наблюдателя.

В рамках дополнительного аналитического задания предлагается исследование различий между изображением пространства, построенного с использованием широкоугольного объектива, и изображением, выполненным с применением телеобъектива. Данная работа особенно актуальна для направлений дизайна, ориентированных на работу с двухмерной графикой.

Студент выполняет два эскиза, которые рассматриваются как подготовительный этап и служат основанием для последующего выполнения основного задания, определяя композиционное и пространственное решение итоговой работы.

При работе с широкоугольным объективом, когда точка наблюдения располагается близко к переднему плану, происходит усиление перспективных сокращений и деформация пространственных отношений.

При использовании телеобъектива и удаленной точки наблюдения пространство воспринимается иначе: визуально сокращается дистанция между планами, уменьшается степень перспективных искажений, а композиция приобретает более собранный и статичный характер.

В сравнительной таблице (таб. 1) приведены основные отличия между такими типами объективов

Таблица 1. Сравнительна таблица характеристик широкоугольного и телеобъектива

Характеристика	Широкоугольный	Телеобъектив
Угол обзора	Широкий	Очень узкий
Дистанция съемки	Короткая	Дальняя
Пространственный эффект	Акцентирует передний план и динамику среды	Сближает планы и уменьшает ощущение глубины
Искажения	Выраженные, особенно по краям изображения	Отсутствуют
Композиционное восприятие	Динамичное, напряжённое	Статичное и монументальное
Методическое значение в задании	Анализ глубины и динамики интерьерной среды	Анализ ритма крупных масс и цельности композиции

В качестве натурной базы могут использоваться как учебные пространства РГХПУ им. С.Г. Строганова, так и более сложные архитектурные объекты: интерьеры исторических зданий, музейные пространства или станции метрополитена. Принципиальным требованием является наличие выраженной глубины. Постановка должна представлять собой развернутую пространственную среду, а не ограничиваться фрагментом угла или локальным участком помещения.

Для таких направлений дизайна, как «Дизайн интерьера», «Дизайн среды», «Дизайн средств транспорта», «Промышленный дизайн», «Дизайн мебели», задание предлагается выполнить с помощью предварительного трёхмерного моделирования. Для этого могут использоваться такие программы, как SketchUp, Blender, ArchiCAD, 3ds Max, Unreal Engine. Выбор инструмента определяется уровнем подготовки студента, при этом создаваемая модель носит аналитический, обобщённый характер. Возможно использование стоковых моделей, или же создание своих интерьеров, а также процедурная генерация.

Работа в цифровой среде выстраивается поэтапно. Рассмотрим выполнение данного задания на примере работы в программе ArchiCAD. Для более точного пропорционального соотношения стоит произвести замер основных габаритных объемов в помещении. Перед началом работы

необходимо выставить единицы измерения. Их настройка осуществляется через параметры проекта: в меню «Параметры» необходимо перейти в раздел «Рабочая среда проекта» и выбрать пункт «Рабочие единицы». На первом этапе формируются базовые плоскости интерьера: пол и потолок делаются с помощью инструмента «Перекрытие». Пол устанавливается на отметке 0,000, а потолок на высоте существующего потолка. Далее вводятся ключевые объемы предметной среды с соблюдением пропорциональных соотношений. Их можно найти с помощью библиотеки объектов или же если помещение имеет нестандартные предметы, сконструировать их самостоятельно используя классические инструменты (морф, стена, перекрытие, балка, колонна и др.). На втором этапе определяется точка зрения: настраивается положение камеры, выбирается ракурс и осуществляется кадрирование композиции. Сделать это можно с помощью 3D вида, который активируется командой «f5». Третий этап связан с организацией освещения. Включение теней осуществляется через параметры отображения 3D-вида: в меню «Вид» необходимо перейти в раздел «Параметры 3D-вида» и выбрать режим «Детализированная окраска с тенями». Для настройки световой среды в тех же параметрах 3D-вида необходимо перейти к настройкам перспективной проекции и параметрам солнечного освещения. В отличие от традиционной постановки, цифровая среда позволяет варьировать все эти данные, что обеспечивает более широкий выбор композиционного решения. При необходимости выполняется упрощенная визуализация.

Полученная трехмерная модель используется как аналитический эскиз, фиксирующий пространственные, композиционные и световые решения. На ее основе выполняется итоговая работа — либо в цифровой графике (например, в Adobe Photoshop или Procreate), либо аналоговыми материалами работы.

Таким образом, каждое задание выполняет двойную функцию: с одной стороны, продолжает цикл академической подготовки, закрепляя навыки анатомии, анализа формы, пространства и композиции, а с другой — ориентирует их на решение профессиональных проектных задач. В результате рисунок начинает рассматриваться не только как средство фиксации натуры, но и как инструмент проектного мышления.

Предложенная система дифференциации заданий в зависимости от профиля подготовки обучающихся позволяет адаптировать дисциплину «Академический рисунок» к специфике современных направлений

дизайна, сохраняя при этом преемственность с традициями отечественной художественно-промышленной школы. Подобный подход формирует гибридную модель обучения, в которой академический рисунок, цифровые технологии и проектное мышление функционируют как взаимосвязанные элементы единого образовательного процесса.

Данные методы рисования возможны только лишь при усвоении базовых основ рисунка, проводимых кафедрой на младших курсах, успешном усвоении студентами учебного материала в области формы, пластической анатомии, основ композиции и глубины построения пространства.

Список литературы:

1. *Безин А.В.* Принципы построения композиции, созданные А. Родченко, и их применение в современной цифровой среде обучения / А.В. Безин // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2022. — № 1–2. — С. 110–117. — DOI 10.37485/1997-4663_2022_1_2_110_117. — EDN IXSPEE.

2. *Васильев А.В.* Интеграция инструментов цифровой графики в методику преподавания академических художественных дисциплин / А.В. Васильев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 3–2. — С. 144–156. — DOI 10.37485/1997-4663_2024_3_2_144_156. — EDN OGVWVF.

3. *Лаврентьев А.Н.* Строгановская школа и цифровое искусство. (Теоретические, проектные и учебно-методические проблемы дизайна информационного пространства) / А.Н. Лаврентьев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2022. — № 4–1. — С. 4–18. — EDN RWYKGZ.

4. *Хмелевская О.А.* Актуализация темы пластической анатомии в академическом рисунке для художников-дизайнеров в контексте цифровизации образовательного процесса / О.А. Хмелевская, А.В. Васильев, М.В. Горелов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 4–2. — С. 381–394. — DOI 10.37485/1997-4663_2024_4_2_381_394. — EDN TLYTIL.

5. *Дендерина А.И.* Рисунок фигуры в антураже на материале мастерской монументальной живописи под руководством А.К. Быстрова [Электронный ресурс]. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/risunok-figury-v-anturazhe-na-materiale-masterskoy-monumentalnoy-zhivopisi-pod-rukovodstvom-a-k-bystrova/viewer (дата обращения: 07.05.2026).

А.В. ВАСИЛЬЕВ
Кандидат искусствоведения. Доцент кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: uchiharus@gmail.com

A.V. VASILIEV
Ph.D. in History of Arts, assistant professor at the Department of academic Drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: uchiharus@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_200_213

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ 2D И 3D ГРАФИКИ В РАБОТЕ НАД АКАДЕМИЧЕСКИМ РИСУНКОМ НА СТАРШИХ КУРСАХ В РГХПУ ИМ. С.Г. СТРОГАНОВА: РИСУНОК ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА В РАКУРСЕ

USING 2D AND 3D DIGITAL GRAPHICS TOOLS IN ACADEMIC DRAWING FOR SENIOR STUDENTS AT THE STROGANOV RUSSIAN STATE UNIVERSITY OF ART AND INDUSTRY: DRAWING A HUMAN FIGURE FROM A FORESHORTENED VIEW

В статье рассматривается применение цифровых инструментов 2D и 3D графики в процессе выполнения заданий по академическому рисунку. Описывается методика работы с ракурсными и перспективными сокращениями на примере фигуры человека. Даются методические рекомендации для преподавателей и студентов направления подготовки 54.03.01 «Дизайн». Описываются особенности применения фотографии в процессе обучения аналитическому рисунку.

This article examines the use of 2D and 3D digital graphics tools in academic drawing assignments. It describes a methodology for working with angled and perspective reductions using the example of the human figure. It provides methodological recommendations for teachers and students majoring in Design (54.03.01). The application of photography in teaching analytical drawing is also discussed.

Ключевые слова: дизайн, перспективные сокращения, фотография, рисунок, наука и цифровые технологии, строгановская модель цифрового специалиста-дизайнера, гармоничное сочетание художественной и инженерно-технической подготовки, виртуализация профессионального художественно-проектного сознания, проектная культура цифрового искусства и дизайна.
Keywords: Design, perspective abbreviations, photography, drawing, science and digital technologies, the Stroganov model of design specialists, which represents a combination of artistic and engineering training, the virtualization of professional artistic and design consciousness, and the design culture of art and design trends.

В процессе обучения по своим профилям студенты направления 54.03.01 «Дизайн» осваивают, помимо проектных и общих академических дисциплин, профессиональные инструменты работы. В современном мире большая часть проектной работы дизайнером любого направления выполняется с использованием цифрового инструментария. Это ускоряет и облегчает процесс разработки проекта: «Изменениям подверглись в том числе и творческие профессии. Цифровизация кардинально изменила как среду работы, так и инструменты дизайнеров, художников-иллюстраторов и мультипликаторов, при этом расширив и дополнив их сферу профессиональной деятельности новыми направлениями: VFX и CGI спецэффекты в кино, 3D-анимация, векторная и растровая графика, медиа инсталляции, VR и AR приложения и др. — многообразие творческих специальностей возросло многократно. Также стоит отметить, что и классические направления прикладного и станкового изобразительного искусства были успешно перенесены в виртуальную среду» [2, с. 146].

Еще со школьной скамьи детей окружает как в повседневной жизни, так и во время учебы виртуальная среда. Использование различных цифровых инструментов в решении повседневных задач уже давно стало обыденностью для современного поколения студентов: «Особенно это касается современного поколения школьников и студентов, чье обучение в школе и вузе уже неразрывно связано с повсеместным исполь-

зованием цифровых технологий и инструментов. У этого тезиса нет негативной коннотации, скорее, это лишь констатация факта, призванная обратить внимание на неизбежность использования современных технологий по цифровизации общества в контексте современных реалий XXI века» [4, с. 104].

Именно поэтому для успешного освоения сложных тем по академическому рисунку на третьем и четвертом курсах студентам предлагается в рамках экспериментальной программы по интеграции цифровых методик преподавания в академические дисциплины в целях актуализации образовательного процесса использовать вспомогательные цифровые инструменты, освоенные ими в течении первых двух курсов обучения. Так для направлений предметного дизайна («Дизайн средств транспорта», «Дизайн мебели», «Промышленный дизайн») для выполнения ряда дополнительных заданий следует использовать трехмерные редакторы, чтобы лучше понять конструктивные особенности изображаемых объектов. Для дизайнеров, работающих со средой и визуальным окружением («Дизайн интерьера», «Дизайн среды», «Дизайн мультимедиа», «Дизайн. Режиссура, анимация и видеоигры»), работа над дополнительными эскизами должна выполняться с применением трехмерных редакторов и работой с пространством сцены и перспективой. По направлениям коммуникативного дизайна и дизайн текстиля дополнительные аналитические разработки к листам следует выполнять с использованием двухмерных растровых и векторных редакторов и фотографии (цифровой коллаж). Строгого ограничения по используемым студентами вспомогательным инструментам нет. Подход к практическому анализу постановки выбирает сам обучающийся совместно с ведущим преподавателем, в зависимости от своих навыков и сложности постановки. Инструменты, используемые разными направлениями подготовки в контексте разговора о цифровизации образовательного процесса, имеют общую виртуальную природу и могут быть взаимозаменяемы. Также все нижеописанные упражнения можно выполнить с использованием аналоговых инструментов. Но это увеличит время выполнения данных заданий. В статье акцент будет сделан на использовании фотографии и цифровых инструментов 2D графики для дизайнеров при освоении продвинутого модуля по академическому рисунку. Поскольку задания в разделах объединены общей темой, то нет строго регламента к какому из основных листов программы относится та или иная дополнительная цифровая штудия. При работе с

обучающимися вы можете менять основные и дополнительные задания местами. Главное — чтобы студент отработал каждое из них хотя бы один раз в процессе изучения раздела.

Тут важно дать пояснение: работа в процессе обучения с фотографией не является ошибочной, но требует понимания того, как и когда можно использовать фотоматериалы в рисунке. Помимо использования фотографии в рисунке, изучения технических аспектов создания изображений с помощью фототехники поможет в работе с 2D и 3D графикой и анимацией. Главным параметром при фото и видеосъемке является фокусное расстояние. Оно также используется и при работе с 3D моделированием, а точнее — с процессом рендера итогового изображения. Визуализация в современных программах для работы с трехмерной графикой копирует логику работы реальных фото и видео камер. Для работы с разными типами объектов и пространств дизайнерами, иллюстраторами и проектировщиками используются различные фокусные расстояния, которые влияют на сокращения линейной перспективы [1, с. 377].

Помимо этого, для студента важно понимать, когда и в каких случаях при работе с натурой можно пользоваться фотографией, выполненной на камеру смартфона или же профессиональную технику, и в чем между такими фотографиями разница, а также чем они отличаются от изображения, которое человек видит с натуры.

Прямого аналога человеческому глазу объектив дать не может, так как зрение человека — это не один статичный кадр. Тем более, что изображение, интерпретируемое мозгом, поступает с двух глаз (бинокулярное зрение) — это расширяет угол обзора и совмещает отдельные кадры вместе.

Обобщая все многообразие видов фото и видео техники, можно выделить три типа объективов (по фокусному расстоянию), влияющие на искажение объектов в линейной перспективе.

Широкоугольный объектив — объект близко, много пространства вокруг.

Телеобъектив — объект далеко, фокус на объекте.

Портретный объектив — частный случай, где фокусное расстояние приближено к человеческому глазу.

В сравнительной таблице (таб. 1) приведены основные отличия между такими типами объективов, а также их влияние на искажения в линейной перспективе.

Таблица 1. Различия в основных типах объективов

Характеристика	Широкоугольный	Портретный	Телеобъектив
Фокусное расстояние	< 35 мм	~ 85 мм	> 70 мм
Угол обзора	Широкий	Узкий	Очень узкий
Дистанция съёмки	Короткая	Средняя	Дальняя
Эффект на перспективу	Преувеличивает, растягивает	Естественная	Сжимает, уплощает
Искажения	Сильные (особенно по краям)	Минимальные	Отсутствуют
Фон	Очень большой, в кадре много окружения	Сильно размывается объект изолируется	Сильно размывается, планы «склеиваются»
Сравнение с глазом	Сильно отличается	Ближе всего	Сильно отличается

Каждый из типов объективов применяется для своих профессиональных задач. В контексте разговора об использовании студентами фотографий при работе над рисунком главной проблемой является искажения, вызываемые объективами камер смартфонов. В актуальных моделях флагманских смартфонов обычно устанавливаются три модуля камер:

Ультраширокоугольная — 13–16 мм фокусное расстояние;

Широкоугольная (основной модуль) — 23–28 мм фокусное расстояние;

Телеобъектив (для оптического приближения) — 50–170+ мм фокусное расстояние.

В более бюджетных версиях современных смартфонов телеобъектив отсутствует вовсе, поэтому линейная перспектива в фотографии, сделанной студентом, будет отличаться от той, что видит человеческий глаз. Этого можно избежать, если фотографировать объект с большого расстояния (x3 от диагонали кадра самого объекта), используя в качестве камеры телеобъектив смартфона. Но в таком случае фотография будет чрезмерно уплощенной из-за особенностей объектива.

Прежде чем переходить к определению ракурсных искажений, стоит сделать важную ремарку, поясняющую столь подробное описание технических особенностей фотографии в отношении академического рисунка. Замена работы с натурой на работу по фото является одной из

самых главных проблем современного художественного образования. Очевидно, что работа по анализу трехмерного пространства и перенос его на двухмерную поверхность листа сами по себе являются важными пропедевтическими инструментами по развитию у студента основ объемно-пространственного мышления. На старших курсах также появляются задачи по изучению объектов в пространстве (глубина — это термин, описывающий положение объекта относительно картинной плоскости листа по перпендикулярной оси). Первый семестр посвящен телу человека, а второй окружающей его среде. Понимание того, как строится пространство в двухмерной плоскости листа является необходимым для успешного выполнения заданий на старших курсах. При работе с ракурсом в условиях ограниченного пространства аудитории и специфики камер современных смартфонов (многие полупрофессиональные фотоаппараты также не имеют подходящих объективов для корректной работы с глубиной), студент будет получать фотографию с искаженной, усиленной перспективой. Где перспективное сокращение заменит ракурсное.

Тем не менее, большая часть проектирования, маркетинга и эксплуатации продуктов производства всех современных отраслей дизайна проходит через мультимедиа ресурсы. Использование перспективных искажений, вызванных различными техническими характеристиками оборудования, стало неотъемлемой частью современной визуальной культуры и процесса цифровизации общества, поэтому студентам необходимо не только правильно изображать объекты с натуры, но и понимать принципы искажения его пропорций, возникающие при использовании различных инструментов ввода и вывода изображения.

Ракурсные сокращения в академическом рисунке — это частный случай перспективных сокращений (по аналогии с тем, что «портретный объектив» — это частный случай телеобъектива). Под ракурсным сокращением подразумевается сокращение двух и более объектов в глубину листа при сохранении их масштаба друг относительно друга без изменений. Например, если фигура человека лежит на горизонтальной плоскости и картинная плоскость находится со стороны стоп, то голова в таком случае сокращается в глубину, сохраняя свои пропорции по ширине по отношению к стопам. Изменяются лишь пропорции лица по вертикали, так как лицо удаляется в глубину относительно картинной плоскости. Одним из известных произведений раннего Возрождения, иллюстрирующих принцип ракурсных сокращений, является картина «Мёртвый Христос» Анд-

реа Мантеньи [5, с. 241; 6]. Такие ракурсные сокращения в натуре возможны только тогда, когда студент стоит на большем расстоянии от объектов изображения, нежели расстояние между ними. То есть, если расстояние до объекта изображения меньше, чем расстояние от самой ближней точки объекта до самой удаленной его точки относительно картинной плоскости, части объекта, по мере удаления в глубину, будут искажаться друг относительно друга по законам линейной перспективы. Происходит это из-за поля четкого зрения. Для человеческого глаза характерен конус в 30–40 градусов, в поле которого изображение воспринимается без искажений. За его пределами картинка, получаемая мозгом, будет искажаться по принципу сферической перспективы. Для верной интерпретации видимых человеческим глазом пропорций в рисунке требуется, чтобы изображаемый объект полностью помещался в поле четкого зрения человека. Для этого можно использовать эмпирическое правило: расстояние до натуры должно равняться х3 от ее максимального размера. В таком случае пропорции внутренних элементов объекта (фигуры), будут выглядеть естественно друг относительно друга: для лежащей фигуры: максимальный размер — рост (например, 180 см). Идеальное расстояние для студентов — 3–6 метров. Для сравнения, портрет или гипсовой голова: максимальный размер — высота головы (25–30 см). Соответственно, расстояние до натуры не менее 1 метра.

Рисование только с натуры не позволит полностью избежать искажений в пропорциях, если нарушена дистанция до объекта. Под это правило и подпадает работа с фотографией в рисунке. Камеры смартфонов, как уже писалось выше, обладают преимущественно широкоугольными объективами, поле четкого зрения которых значительно больше человеческого глаза, поэтому даже при соблюдении нужной дистанции от натуры по краям кадра будут сильные искажения пропорций.

Примеры поля зрения для разных фокусных расстояний:

16 мм — примерно 100° (сверхширокий угол).

35 мм — примерно 63° (широкий угол).

50 мм — примерно 47° (стандартный угол, близкий к человеческому зрению).

85 мм — примерно 28° (портретный объектив).

200 мм — примерно 12° (телеобъектив).

Для того, чтобы на фотографиях пропорции фигуры человека остались без искажений, требуется работать с телеобъективом на большом расстоянии от объекта, это позволит сохранить правильные пропорции, видимые человеческим глазом, а также высокую детализацию фотографии. При фотографировании широкоугольным объективом для сохранения правильных пропорций объекта придется пожертвовать качеством фото, так как лишь центральный сегмент кадра будет сохранять пропорции, приближенные к реальным.

При организации занятий и/или использовании фотоматериалов для изучения темы ракурса преподавателю необходимо объяснить студентам принципы перспективных сокращений как при работе с натуры, так и при работе с фотографией. В начале работы над любым заданием из раздела предлагается выполнить упражнение, нацеленное на то, чтобы студенты самостоятельно определили зависимость искажения пропорций объектов от формата объектива и дистанции до объекта. В процессе выполнения упражнения требуется расположиться перед объектом фиксации (например, модель лежа в ракурсе ниже линии горизонта) на расстоянии х3 от максимального размера (3–6 метра) и выполнить эскиз, произведя замеры пропорций на глаз и записав несколько сравнительных результатов. Далее требуется произвести фотофиксацию фигуры на разные объективы так, чтобы объект полностью заполнял кадр, сравнив изменение пропорций с эскизом, в зависимости от выбранного объектива и расстояния до объекта. В качестве теоретического задания на сравнение студенты могут проанализировать дизайн-продукт в своем направлении и подобрать несколько примеров визуализации с различными искажениями пропорций и перспективы как средств художественной выразительности.

Таблица 2. Различия между глазом и различными типами объективов фотокамер смартфонов

Параметр / критерий	**Эскиз (глазомер) расстояние 3–6 м**	**Фото на широкоугольный объектив (24 мм)**	**Фото на телеобъектив (85–135 мм)**
Расстояние до модели	5 м (комфортное для обзора всей фигуры)	Примерно 0,8–1,2 м (чтобы фигура заполнила кадр)	Примерно 6–8 м (чтобы фигура заполнила кадр)
Угол поля зрения (объектив / глаз человека)	30–40° (поле ясного зрения)	75–84° (очень широкий угол)	15–18° (узкий угол, «приближение»)

Восприятие пропорций (пример: ступни / голова)	Ближние части (ноги) выглядят немного крупнее дальних (голова), но разница незаметна, пропорции близки к анатомическим	Ноги гипертрофированно огромные, голова крошечная, стопа может быть размером с туловище. Искажение максимальное	Ноги и голова визуально почти одинакового размера, пропорции сжаты по глубине (эффект «приплюснутости»)
Характер ракурсных искажений	Слабо выражены, форма читается конструктивно, нет «агрессивного» сокращения	Сильное динамическое сокращение глубины: ближнее слишком крупно, дальнее слишком мелко	Искажения почти отсутствуют, но теряется ощущение глубины (плоскостность)
Восприятие перспективы	Естественная перспектива	Утрированная, театральная, «ракурс снизу» ног	Перспектива сглажена, объект выглядит как аппликация

В отличие от заданий первых двух курсов, где формат работы четко регламентирован программой, студент сам может выбрать размер и пропорции листа, проконсультировавшись с ведущим преподавателем по итогам выполнения подготовительного эскиза. Главное, чтобы размер работы был не менее А1 (594 х 841 мм). Материал выполнения листа также оставляется на выбор студента. При должном техническом оснащении рабочей аудитории допускается работа в цифровом формате над рисунком с натуры. В противном же случае настоятельно рекомендуется вести лист аналоговыми материалами, используя инструменты цифровой графики для выполнения дополнительных композиционных, конструктивных и тональных набросков. В качестве материалов по выбору можно использовать сангину, сепию, соус (рекомендуется для монохромной работы черный), угольные карандаши, ретушные карандаши, пастельные карандаши, прессованную пастель. Не рекомендуется брать обычную сухую или масляную пастель, так как для работы с этими материалами требуется дополнительное оборудование. Также стоит придерживаться монохромного решения листа, вводя другие оттенки, например, сангины или сепии лишь для расставления акцентов первого плана. Так как темой раздела является изучение перспективных и ракурсных сокращений на примере фигуры человека, элементы цветной графики могут негативно сказаться на восприятии формы. Тем не менее, такие приемы возможны в процессе тонировки листа.

Первый семестр третьего курса целиком посвящен изучению темы ракурса на примере человеческого тела. Раздел состоит из четырех заданий: «Обнаженная лежащая фигура в ракурсе на спине на драпировке» и «Обнаженная лежащая фигура в ракурсе со спины (винтообразное положение)», «Сидящая обнаженная фигура в ракурсе (ниже линии горизонта)» и «Сидящая одетая фигура в ракурсе (выше линии горизонта)». Задания можно разбить между собой на два блока: ракурсные сокращения на горизонтальной поверхности и ракурсные сокращения относительно линии горизонта.

Первый блок ориентирован на изучение лишь ракурсных сокращений в фигуре человека (лежачая фигура на горизонтальной плоскости), тогда как второй блок (фигура выше и ниже линии горизонта) помимо изучения ракурса также ставит задачи по работе с линейной перспективой и ракурсными сокращениями одновременно. В таком контексте стоит разграничить между собой понятия ракурсного сокращения и сокращения, вызванного линейной перспективой.

Сокращение объекта в линейной перспективе происходит равномерно, то есть фактически объект масштабируется, в зависимости от того, как далеко или близко он находится по отношению к точке отсчета (положению студента/камеры). Изображение объекта в плоскости листа в таком случае подразумевает изменение его габаритов по отношению к другим элементам композиции, в зависимости от их взаимного расположения.

При работе с искажениями, вызванными линейной перспективой важно учитывать два фактора:

1. Сравнительное расстояние между изображаемыми объектами и группой этих объектов по отношению к наблюдателю.

2. Желаемое фокусное расстояние, с которым наблюдатель работает.

Дополнительные задания по работе с искажениями в ракурсе параллельно с ведением основных листов программы позволят студенту не только изучить принципы изображения фигуры человека в ракурсе, но и применить полученные знания в проектной деятельности, связанной с презентацией и продвижением своего проекта в современных визуальных медиа.

В случае работы лишь по фотоматериалам, преподавателю рекомендуется провести на первом занятии лекцию с объяснением вышеперечисленных особенностей восприятия ракурсных сокращений в объектах. Это не заменит работы с натуры, но позволит студентам сформировать

теоретически верное представление о различных видах перспективных искажений.

Данное задание по сравнительному анализу фотографии с натурой прежде всего полезно для направлений дизайна, работающих с двухмерной графикой: «Дизайн мультимедиа; «Дизайн, режиссура, анимация и видеоигры»; «Коммуникативный дизайн»; «Дизайн текстиля»). Для направлений подготовки, ориентированных на проектирование предметной среды, первоочередным является понимание построения сложных форм в ракурсе.

Для анализа структуры фигуры в ракурсе стоит выполнить ряд дополнительных графических упражнений. Рекомендуется выполнять их перед началом основного рисунка или же на первых этапах его компоновки, так как это позволит избежать большинства ошибок, возникающих при первом знакомстве с фигурой в ракурсе. Выполнение таких эскизов предлагается выполнить профессиональными инструментами студентов, в соответствии с их направлением подготовки.

1. Композиционный прямоугольник. Первой задачей в работе над любым ракурсом является определение соотношение сторон композиционного прямоугольника, в который вписывается своими крайними точками модель. Это позволит сразу определить конечные границы будущего рисунка.

2. Рисунок ортогональных проекций модели. Задание предназначено для анализа студентом взаимоположения ключевых узлов фигуры (грудная клетка, таз, локти, колени, кисти, стопы, голова) на горизонтальной (для первого блока лежачей фигуры) и в вертикальной плоскостях (для второго блока фигуры выше и ниже линии горизонта). По аналогии с проектными чертежами требуется выполнить зарисовки плана спереди, сбоку и сверху. Ключевой задачей является поиск центра фигуры в заданном положении и ее крайних композиционных точек. Задачей студента является совместить все три вида, чтобы ключевые узлы совпали по вертикальным и горизонтальным осям.

3. Построение модульного блока. После определения габаритов композиции и выполнения ортогональных проекций модели предлагается выстроить параллелепипед в линейной перспективе, в который в последующем будет врисовываться модель. В определении правильных перспективных сокращений поможет поверхность, на которой располагается модель. В случае первого блока горизонтальная поверхность, на

которой лежит модель, будет являться основанием параллелепипеда. Для листов с фигурой выше и ниже горизонта определить положение параллелепипеда и его перспективные сокращения поможет фронтальная сторона подиумов, на которых располагается модель.

4. Блочный рисунок фигуры. На основании выполненных ортогональных проекций в модульный блок предлагается встроить схематическую фигуру, состоящую из параллелепипедов. Разбить фигуру на основные объемы: грудная клетка, таз, плечи, предплечья, кисти, бедра, голени, стопы и голова. Данное задание можно усложнить, добавив более подробный пластически разбор основных частей. Например, грудную клетку рассматривать как яйцо, таз как призму, конечности как цилиндры [3 с, 128].

5. Работа с сечениями в ракурсе. Выполнить рисунок фигуры в ракурсе с помощью силуэта невозможно. Требуется понимание того, как каждая форма перекрывает последующую. Для этого предлагается выполнить пластический анализ, используя сечения, расположенные перпендикулярно осевым линиям главных объемов. В первую очередь сечения стоит расположить в начале и конце объема, то есть на суставных соединениях, а после по самому широкому месту узла, точно передав рельеф формы.

6. Анатомический разбор. Дополнительным заданием для более глубокого пластического анализа является объемно-пространственное врисовывание в блочную схему основных групп мышечных масс. В процессе выполнения этого задание следует обобщать мышечные волокна до общих усредненных объемов, сохраняя их пластический характер. Для задания «Сидящая одетая фигура в ракурсе (выше линии горизонта)» вместо анатомического разбора студентам лучше выполнить аналитический сквозной рисунок драпировок и складок на фигуре, акцентируя внимание на точках возникновения складок.

Данные упражнения подходят для каждого из заданий раздела и в комплексе описывают последовательность работы над листом с той лишь разницей, что в основной работе промежуточные конструктивные этапы не требуется прорисовывать на самом листе. Каждое из аналитических заданий предлагается выполнять инструментами цифровой графики, используя возможность растровых редакторов работы по слоям. Таким образом возможно выстроить последовательную серию, иллюстрирующую работу студента над заданием. Также задания можно выполнять параллельно основному листу для разбора сложных моментов. Для этого

следует отсканировать или сфотографировать рисунок и провести анализ прямо поверх фото, используя инструменты растровой графики.

Для студентов, работающих в трехмерных графических редакторах (Blender, Autodesk Maya, 3ds Max, ZBrush, Cinema 4D и т. д.) предлагается выполнить блочную модель фигуры в 3D. Выполнить рендер модели, используя настройки и положение камеры в приведенной выше таблице. Дальнейшие упражнения рисовать поверх полученного изображения. Это позволит лучше задействовать объемно-пространственное мышление для всех направлений дизайна, работающих с трехмерной графикой.

Изучение особенностей работы с 2D и 3D графикой в рамках академического рисунка можно начинать и раньше, на втором курсе обучения, если студент уже уверенно владеет инструментами цифровой графики. В противном случае их активную интеграцию в учебный процесс стоит отложить до старших курсов, чтобы не перегружать процесс натурной работы дополнительной теоретической информацией. Тем не менее, стоит подчеркнуть, что понимание особенностей работы с фотографией поможет студентам не только избежать ошибок в рамках освоения курса по академическому рисунку, но и позволит расширить арсенал средств художественной выразительности при работе над проектными задачами. Комбинирование инструментов 2D и 3D графики в рамках выполнения дополнительных заданий стоит выстраивать, отталкиваясь от специфики направления подготовки и актуальных задач по визуализации проектных задач.

Список литературы:

1. *Васильев А.В., Хмелевская О.А., Горелов М.В.* Актуализация академического рисунка в контексте современного художественно-промышленного образования: цифровая 2D и 3D графика - новый инструмент анализа // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4–2. — С. 369–386.

2. *Васильев А.В.* Интеграция инструментов цифровой графики в методику преподавания академических художественных дисциплин // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 3–2. — С. 144–156.

3. *Васильев А.В.* Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве. Цифровая 2D графика в системе проектного мышления: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. Москва: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2023. — 304 с.

4. *Васильев А.В.*, *Налепин В.П., Шакирова А.Д.* Мультимедийные технологии в современном музее: проблематика интерпретации специализированных экспонатов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4–2. — С. 102–116.

5. *Дмитриева Н.А.* Краткая история искусств. Выпуск 1. От древнейших времен по XVI век. Очерки. — 4-е изд., стереотип. — Москва: Искусство, 1985. — 319 с.: ил.

6. Российская академия художеств. Словарь терминов. — 2026. — URL: https://rah.ru/science/glossary/?ID=19802&let=%D0%A0 (дата обращения: 25.04.2026).

А.В. МИШИНА
Преподаватель кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: mirdyn.ann@gmail.com

А.В. ВАСИЛЬЕВ
Кандидат искусствоведения. Доцент кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: uchiharus@gmail.com

М.В. ГОРЕЛОВ
Кандидат искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: mg-1968@yandex.ru

A.V. MISHINA
Lecturer at the Department of academic drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: mirdyn.ann@gmail.com

A.V. VASILIEV
Ph.D. in History of Arts, assistant professor at the Department of academic Drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: uchiharus@gmail.com

M.V. GORELOV
Ph.D. in History of Arts, professor, Head of the Department of Academic Drawing. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: mg-1968@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_214_233

МОДУЛЬНЫЙ ПОДХОД В ОРГАНИЗАЦИИ АУДИТОРИЙ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «АКАДЕМИЧЕСКИЙ РИСУНОК» В КРЕАТИВНЫХ КЛАСТЕРАХ. МЕТОДОЛОГИЯ ВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИНСТРУМЕНТОВ ЦИФРОВОЙ ГРАФИКИ

A MODULAR APPROACH TO ORGANIZING CLASSROOMS FOR “ACADEMIC DRAWING” IN CREATIVE CLUSTERS. A METHODOLOGY FOR TEACHING CLASSES USING DIGITAL GRAPHICS TOOLS

Статья посвящена исследованию трансформации методики преподавания академического рисунка в условиях интеграции цифровых технологий и развития креативных индустрий. Рассматриваются принципы формирования гибридной образовательной среды, сочетающей традиционные художественные практики и цифровые инструменты, а также предлагается модульный подход к проектированию учебных пространств, обеспечивающий их масштабируемость в рамках креативных кластеров. На примере программы первого семестра по направлению «Дизайн» анализируется поэтапная структура обучения и раскрываются методические особенности выполнения заданий.

The article examines the transformation of academic drawing pedagogy in the context of digital integration and the development of creative industries. It explores the principles of forming a hybrid educational environment that combines traditional artistic practices with digital tools, and proposes a modular approach to the design of learning spaces, ensuring their scalability within creative clusters. Using the example of a first-semester design program, the study analyzes the step-by-step structure of training and highlights methodological features of the assignments.

Ключевые слова: академический рисунок, художественное образование, цифровая среда, гибридное обучение, креативные индустрии, креативные кластеры, модульное проектирование, образовательное пространство, дизайн-образование, конструктивное мышление

Keywords: academic drawing, art education, digital environment, hybrid learning, creative industries, creative clusters, modular design, educational space, design education, constructive thinking

Трансформация профессиональной практики закономерно ведет к пересмотру методологии преподавания и реорганизации самой художественно-образовательной среды. Как было показано в предыдущих статьях [7, с. 167; 8, с. 126–129], интеграция цифрового поля в образовательный процесс формирует специфические требования к помещениям и кабинетам, которые должны проектироваться с учетом эргономики работы за компьютером. Однако обновление материально-технической базы является лишь частью процесса: для полноценной цифровизации и внедрения новой методики принципиальное значение приобретает способность образовательной модели к масштабированию. Унификация методических решений позволяет транслировать их в региональные центры креативных индустрий, сохраняя единство стандартов подготовки. Исходя из этого, дальнейший анализ требует перехода от общих принципов к конкретным планировочным решениям, что делает необходимым вывод формулы модуля пространства с расчетом состава и количества оборудования на одного студента.

В качестве базового элемента организации учебного пространства принимается модуль индивидуального рабочего места, компонуемый из мольберта с возможностью трансформации в горизонтальную поверхность для размещения ноутбука (рабочий габарит 60 х 70 см), стула (45 х 45 см) и дополнительной плоскости для материалов и личных вещей (45 х 45 см). Комфортное размещение этих элементов укладывается в границы рабочей зоны порядка 1,3–1,4 м^2 без учета прохода. Это соответствует минимально необходимым габаритам для выполнения как академических, так и цифровых графических задач с учетом возможности отхода от работы.

При формировании пространственного модуля учитывается ширина прохода между рядами рабочих мест. В соответствии с требованиями СП 118.13330.2012 и СП 1.13130, минимальная ширина путей движения в помещениях с постоянным пребыванием людей принимается не менее 0,9–1,0 м, при этом для обеспечения нормативной эвакуации — не менее 1,2 м [1; 2]. С учетом специфики учебного процесса в аудиториях академического и цифрового рисунка (необходимость свободного перемещения, отхода от мольберта для оценки работы, работы с крупноформатными планшетами) в расчетах принимается величина прохода 1,0–1,2 м.

При добавлении указанного прохода к глубине рабочей зоны (около 1,5 м) формируется итоговый пространственный модуль глубиной 2,5–2,7 м. При ширине рабочего места порядка 0,9 м удельная площадь одного посадочного места составляет 2,25–2,43 м^2.

Для размещения натурных постановок в структуру аудитории вводится подиум. Усредненный размер базовой конфигурации предлагается принять за 0,70 х 0,70 м, высотой 0,3 м. Один такой подиум рассчитывается на группу до 15 учащихся, соответственно, доля его площади в пересчете на одного студента не превышает 0,03 м^2. На старших курсах сложность задач постановок возрастает — появляются многофигурные и ракурсные композиции, что требует увеличения площади подиума до 2,0 м^2. При сохранении прежней наполняемости группы (15 человек) удельный показатель возрастает до 0,13 м^2 на учащегося.

Под хранение материалов, планшетов, цифровой техники и мобильной мебели предполагается проектирование вертикального стеллажа габаритами 0,80 х 2,00 м при глубине 0,60 м, что позволяет вмещать крупноформатные планшеты и занимает в плане 0,48 м^2. Один стеллаж рассчитан на обслуживание группы численностью 20–25 человек. Таким образом, удельная площадь хранения в расчете на одного учащегося находится в диапазоне 0,019–0,024 м^2. При работе традиционными материалами нижняя открытая зона стеллажа используется для хранения планшетов, а верхние полки — для размещения гипсовых слепков. В условиях перехода к цифровым редакторам верхний ярус трансформируется в систему упорядоченного хранения и зарядки ноутбуков и планшетов. В Верхней части стеллажа в таком случае организовывается 15–20 индивидуальных ячеек и группа розеток для зарядных устройств. Нижняя зона отводится под складирование складных стульев или табуретов.

Суммирование основных функциональных зон — рабочего модуля с проходом, доли подиума и доли стеллажа — дает минимальную удельную площадь на одного студента порядка 2,4 м^2 (для старших курсов — около 2,5–2,6 м^2 с учетом увеличенного подиума). Полученный показатель позволяет выстраивать масштабируемую структуру аудитории, где при увеличении численности обучающихся кратными группами по 15 человек пропорционально добавляются рабочие места, подиум и один стеллаж хранения на каждые 15–25 студентов. Пространственный

модуль может рассматриваться как базовый норматив для проектирования трансформируемой многофункциональной аудитории художественно-промышленного профиля, обеспечивающий гибкую адаптацию к задачам как аналогового, так и цифрового учебного процесса.

Модульность и трансформируемость образовательной среды обеспечивают ее простое масштабирование и интеграцию в подходящие помещения креативных кластеров в регионах. Это, в свою очередь, позволяет гибко перестраивать учебные программы, сохраняя их преемственность и устойчивую методическую связь между региональными площадками и центрами профильного образования. Примером такой программы может служить методическая модель проведения аудиторных занятий по академическому рисунку в гибридном формате, сочетающем традиционные и цифровые инструменты, рассмотренная на материале первого семестра первого курса направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» в РГХПУ им. С.Г. Строганова. Ниже приводятся рекомендации по организации занятий, их поэтапной структуре, методам и средствам выполнения заданий модуля, а также требования к самостоятельной работе обучающихся в цифровой среде.

В первом семестре первого курса основной фокус заданий направлен на изучение композиции и развитие навыка объемно-пространственного восприятия формы, а также изучению структуры и анатомии головы с плечевым поясом. В семестре два раздела: «Натюрморт» и «Человек. Голова». Первый раздел включает в себя два задания: «Сложный натюрморт с капителью, гипсовым орнаментом/телом и тканью» и «Архитектурно пластическая композиция из геометрических тел (врезка)».

При выполнении первого листа перед студентом ставится комплекс задач: корректная компоновка в формате, точное геометрическое построение, передача глубины пространства тональными средствами. Для их целостного решения перед выполнением основной работы рекомендуется выполнение серии краткосрочных цифровых и графических клаузур. В них учащийся может анализировать как объемно-пространственную структуру натюрморта, так и исследовать композиционные средства выразительности.

К композиционной организации относится поиск ракурса, позволяющий выявить различные варианты взаимодействия предметов со средой и определить главный композиционный центр. Клаузура в таком случае выполняется с упором на анализ равновесности композиции, статики и динамики, а также ритмической структуры, задаваемой повтором

элементов или их качеств, например, ритмом драпировок его повтором в рельефе розетки. Отдельное внимание уделяется соотношению контраста и нюанса, которые определяют не столько структурную, сколько интонационную характеристику изображения, и требуют от студента осознанного выбора доминирующего начала [4, с. 21–24].

Способ выполнения клаузуры должен выбираться в зависимости от специализации и направления выпускающей кафедры. Так, для направления «Графический дизайн», исследование формы и пространства в клаузурах может проводиться в технике коллажа. Они помогают сфокусироваться, например, на силуэтном объединении предметов, что помогает анализировать выразительность формы и ее взаимодействие с контрформой. При поиске силуэта натюрморта студент вынужден следить за габаритами и пересечениями предметов, эта часть анализа напрямую повлияет на процесс ведения большого листа. Коллажная техника может быть как в классическом исполнении, так и в цифровом. Во всех графических редакторах есть функции произвольного или прямолинейного выделения с заливкой получившейся формы, которые могут послужить аналогом бумажной вырезки. Цифровая графика также дает возможность более простого редактирования полученного силуэта и поиска его положения в формате. Важно заметить, что в таком варианте исполнения клаузуры нужно абстрагироваться от силуэта каждой отдельной формы и воспринимать натюрморт в целом.

Пространство в натюрморте с выбранной точки может передаваться также разделением полученного силуэта на три слоя, передающих первый, второй и третий план. Регулируя прозрачность слоев и интенсивность тона в цифровом эскизе, можно получить наглядную иллюстрацию воздушной перспективы [4, с. 33–34].

Использование пятновой графики в клаузуре может быть направлено на выявление светотеневой структуры, выявляющей объем каждого предмета и поиска главного и второстепенного. Для специальностей «Промышленный дизайн» или «Дизайн средств транспорта» часть клаузур может быть выполнена в полностью линейной графике с акцентом на конструкцию форм. Независимо от выбранного метода ключевым требованием остается четкое осознание цели каждой конкретной клаузуры, что может обсуждаться лично с преподавателем. Выявленные в процессе поиска приемы также должны положительно повлиять и на проектную графику студента.

Процесс выполнения задания на формате А1 графитным карандашом строится в русле классической методической последовательности, предполагающей поэтапное движение от общего композиционно-конструктивного анализа к детальной тональной проработке и итоговому обобщению [6, с. 7]. Длительный рисунок ведется постадийно, каждый этап фокусируется на строго определенном круге задач. Вначале студент зрительно знакомится с натурой, выявляет ее характерные пропорции, движение, освещение, после чего приступает к композиционному размещению изображения на листе, добиваясь равновесия и целостности. Общая компоновка намечается сложным силуэтом, формирующимся отрезками по точкам выступающих вершин натюрморта в целом. Затем наступает этап конструктивного построения, в ходе которого анализируются малые формы с обязательной увязкой каждой детали с остальными, легкими линиями выстраивается конструкция каждого предмета, на телах вращения намечается светотеневая граница. После рисунок моделируется тоном, первостепенна задача передачи воздуха и глубины пространства. Вопрос решения материальности может быть поставлен педагогом в зависимости от специфики выпускающей кафедры. Завершающей фазой выступает обобщение, когда студент проверяет общее состояние листа, подчиняет детали целому, выверяет соподчинение светов и теней, бликов, рефлексов и полутонов общему тону, добиваясь композиционной и тональной целостности изображения.

Задание «Архитектурно пластическая композиция из геометрических тел (врезка)» выполняется в качестве самостоятельной работы продолжительностью шесть академических часов и нацелено на контроль и развитие у студента объемно-пространственного воображения, способности аналитически представлять взаимное пересечение геометрических тел и создавать гармоничную пространственную композицию. В художественно-промышленном образовании рисунок по представлению занимает особое место. Задание служит действенным инструментом развития пространственного мышления, предельно обнажая конструктивную логику формы и приучая мыслить не внешней оболочкой, а системой пересекающихся плоскостей и поверхностей [3, с. 7–10].

Студенту предлагается выполнить линейно-конструктивный рисунок врезки трех-пяти простейших геометрических тел по представлению на листе формата А2 графитным карандашом. Состав тел, их пропорции и взаимное расположение выбираются самостоятельно при

соблюдении ряда обязательных условий: тела должны врезаться друг в друга; все тела рисуются «насквозь», с прорисовкой невидимых линий построения; линия врезки четко выделяется усилением тона или толщины; тон вводится минимально, исключительно для выявления объемов, падающие тени также изображаются едва видимыми.

Методика выполнения опирается на поэтапное ведение работы. На подготовительной стадии следует определить композиционный замысел (статику или динамику, вертикальное или горизонтальное развитие, симметрия или асимметрия), выбрать точку зрения и положение линии горизонта [11, с. 20]. Рекомендуется выполнить небольшой эскиз, фиксирующий общую идею и распределение масс. Стоит отметить, что в композиции целесообразно использовать одновременно тела с плоскими гранями и тела вращения, так можно избежать монотонности. Следует избегать врезки тел вращения в самих себя, так как в результате будет нужно выстраивать сложное криволинейное пересечение, что не практично в рамках краткосрочного задания. Важно также следить и за самим пересечением тел, во избежание пересечения объемов по крайним габаритам, врезка предметов должна быть не менее 1/4 и не более 1/2 своего объема.

Построение целесообразно начинать с куба или призмы, который выполняет роль своеобразной «трехмерной линейки»: по раскрытию его граней задаются направления всех параллельных линий, сводимых в точки схода на горизонте [11, с. 265]. После установки базового тела вводится второе и последовательно выстраивается линия врезки: для граненых форм находят точки пересечения ребер одного тела с гранями другого и соединяют их отрезками, параллельными соответствующим направлениям (сходящимися в те же точки схода). Для тел вращения применяют вспомогательные вертикальные сечения, проходящие через ось, и по найденным габаритным точкам вписывают эллипсы. На всех этапах ведется непрерывный контроль: проверяются замкнутость линии врезки, совпадение точек смены кривых с ребрами или образующими, единство перспективного схождения параллельных линий, соответствие раскрытия эллипсов их удалению от линии горизонта. Тональная доработка носит условный характер и выполняется исключительно после завершения линейно-конструктивного построения. Линии построения и невидимые ребра должны оставаться читаемыми.

Задание выполняет не только учебную, но и диагностическую функцию. В подобных композициях важно умение изображать сложные со-

ставные объекты в перспективе, знание геометрии, принципов построения сочленений, уровень развития пространственного представления, а также графическая культура [9, с. 221–222; 3, с. 50]. Врезка позволяет преподавателю объективно оценить базовый уровень подготовки студента и при необходимости своевременно скорректировать дальнейший ход обучения.

Второй раздел учебной программы «Человек. Голова» включает четыре задания, направленные на изучение объемно-пространственных и конструктивных характеристик головы. Работа ведется на основе изображения черепа, «Экорше» Гудона, античной головы («Диана Версальская», «Афродита Книдская», «Диадумен» и др.), итальянской головы с плечевым поясом («Никкола да Уццано», бюст «Неаполитанская принцесса» и др.) или живой модели, а также слепков статуи Аполлона Бельведерского или бюста императора Каракаллы.

В процессе изучения головы человека студенты выполняют серию листов с различных слепков. Хоть каждое задание носит свой индивидуальный характер и нацелено на изучение определенных тем раздела, в процессе рисунка любой головы есть ряд повторяющихся пропорциональных закономерностей, которые помогут студентам в практическом освоении заданий раздела:

1. Общие пропорции головы в профиль приближены к квадрату. При повороте головы ширина сокращается относительно высоты.

2. Осевая линия расположения глаз находится по центру вертикальной линии головы.

3. Голову человека можно разделить на два условных объема: «Лицевая маска» описывает часть головы по высоте от края подбородка до линии роста волос (края лобной кости) и по ширине по ¾ повороту скулы (височный отросток скуловой кости). «Черепная коробка» — кости черепа, образующие емкость для головного мозга. Состоит из лобной, теменных, височных, затылочной, клиновидных и решетчатой кости. Теменные бугры — самая широкая часть головы и видны со всех ракурсов. Визуально нижний край черепной коробки располагается на уровне 1/3 лицевой маски.

4. Лицевую маску можно разделить на 3 равных пропорции:

— Расстояние от основания подбородка до основания носа.

— От основания носа до линии надбровных дуг (линия бровей).

— От линии надбровных дуг до линии роста волос (края лобной кости).

5. При положении головы в профиль или близкому к нему расстояние от края глазницы до козелка уха равно 1/3 лицевой маски.

6. Нижняя граница скуловой кости стоит на том же уровне, что основание носа.

7. Усредненно ширина площадки носа равна размеру глазного яблока.

8. Расстояние между глазами равно размеру глазного яблока и ширине носа.

9. Ширина рта обычно равна двум размерам глаз, то есть уголки рта в состоянии покоя расположены по центру глаз.

10. Размер подбородка — ½ от нижней трети лицевой маски.

11. Размер ушной раковины равен 1/3 лицевой маски.

Все вышеперечисленные пропорции в голове человека не являются аксиомой и могут видоизменяться в зависимости от натуры. Даны общие закономерности, призванные помочь студенту в начале изучения устройства головы человека.

Первым и ключевым этапом является изучение черепа как объемно-пространственного каркаса головы. На этом этапе формируется понимание пропорций, принципов конструктивного построения и объемно-пространственной организации формы в соответствии с законами перспективы. После освоения простых геометрических тел череп становится первой по-настоящему сложной формой, с которой сталкивается студент. Его сложность определяется характером сочленения объемов и разнообразием их сечений.

Работа с черепом имеет принципиальное значение для формирования аналитического подхода к рисунку. Внимание сосредотачивается не столько на внешнем правдоподобии, сколько на выявлении взаимосвязей между формами и поиске выразительности крупной структуры. В образовательной практике, особенно при подготовке дизайнеров, череп рассматривается прежде всего как конструктивная модель, позволяющая осмыслить голову как целостную систему, где части соотносятся друг с другом и с целым [5, с. 15–17]. Такой подход предполагает анализ не только анатомических деталей, но и основных направляющих, сечений и закономерностей формообразования.

Композиционно на листе размещаются два изображения — череп и голова Экорше, что позволяет рассматривать внутреннюю костную структуру и внешнюю мышечную форму в их взаимосвязи. Построение

черепа начинается с поиска общего силуэта и его постепенного уточнения, по аналогии с заданиями на врезку и натюрморт. На этом этапе намечаются основные ориентиры: теменные и лобные бугры, выйная линия, макушка, характер перелома подбородка.

Для уточнения ракурса определяется соотношение ширины надбровной дуги и черепной коробки. Дальнейшая работа направлена на выявление системы взаимосвязей и конструктивных направляющих, а не на детальную проработку. Анализируются основные движения форм: от подбородка к скуловой области, височной кости и теменным буграм; от области венечного отростка к надбровным дугам; от выйной линии к скулам. Важно выявлять пространственные связи как внутри лицевой части, так и между передней и затылочной поверхностями головы.

При выполнении задания рекомендуется избегать излишней детализации. Особенно если натурой выступает «живой» череп, на котором, как правило, очень много маленьких рельефов, за которые легко зацепиться. При этом нельзя его и чрезмерно упрощать, задача состоит в рассмотрении состыковок всех имеющихся форм.

В работе над черепом важно следить за симметрией, особенно при переходе к разбору детального построения лицевой маски. От найденного центра надбровной дуги до подбородка проводится вертикальная ось симметрии. Части намечаются парными движениями, между точками проводятся горизонтальные оси для соблюдения единой перспективы.

Тональная проработка также не является приоритетной: предпочтение отдается ясному линейному построению с минимальной моделировкой формы.

Таким образом, череп рассматривается как объемная структура, воспринимаемая целостно, «насквозь», даже в тех случаях, когда часть формы остается невидимой. Такой способ работы формирует у студента способность осмысливать форму как систему взаимосвязанных объемов.

На том же листе, в композиционной связи с изображением черепа, выполняется рисунок головы Экорше Гудона. Этот слепок, получивший название по имени автора, представляет собой изображение головы с обнаженной мышечной системой, лишенной кожного покрова. В учебной практике он используется как самостоятельное пособие, позволяющее детально изучать строение мышц лица и их пластическую организацию [5, с. 24].

Работа с Экорше направлена на понимание того, каким образом мышечная система формирует внешнюю поверхность головы. В сочетании

с теоретическими знаниями, полученными в курсе анатомии, это задание позволяет проследить функционирование лицевых мышц, их участие в движении нижней челюсти и формировании мимики [10, с. 121]. При этом важно учитывать, что конструктивная основа, выявленная при изучении черепа, сохраняется и в Экорше: мышечный слой не заменяет костную структуру, а накладывается на нее, подчиняясь ее закономерностям.

В связи с этим оба изображения следует рассматривать как единое исследование, демонстрирующее соотношение костной и мышечной систем. Основные конструктивные направляющие, найденные при анализе черепа, сохраняют свою значимость и в Экорше, проявляясь через мышечную форму. Такой подход формирует представление о стабильности внутренней структуры и ее роли в организации внешнего объема. В дальнейшем данный принцип переносится на изучение торса и конечностей.

Построение Экорше осуществляется по аналогии с построением черепа. На начальном этапе целесообразно воспроизвести основные конструктивные этапы, а затем последовательно «наложить» мышечную систему, анализируя места крепления мышц и направления их натяжения.

В отличие от черепа, в Экорше появляются более маленькие формы губ, глаз, носа и уха. Подход к ним должен быть постепенным, детализация может появляться на листе только после того, как ее размеры оказываются обусловлены окружающей костной и мышечной структурой. Так, размер глаз появляется в работе автоматически после точного построения валика надпереносья, края надбровной дуги, перетянутого объемом круговой мышцы глаза, и верхней плоскости скулы. В подробном разборе части лица не нуждаются, так как у Экорше они достаточно условны, но симметрия и пространственные завороты проверяются отдельно.

В качестве самостоятельного задания для анализа соподчиненности форм студентам предлагается выполнить совмещение изображений в цифровой среде: череп следует врисовать поверх изображения Экорше. В таком случае на слое с головой уменьшается прозрачность, а череп рисуется на отдельном слое сверху. По опорным точкам головы реконструируется его положение и пропорции. В традиционном (аналоговом) рисунке работа, как правило, строится от черепа к мышечной форме, без прямого наложения, но с сохранением логики последовательного анализа. В цифровом эквиваленте рисунок Экорше может быть также выполнен поверх рисунка черепа. В таком случае задание становится по своей сути приближено к анатомическому рисунку, где главной задачей явля-

ется объемно-пространственный анализ крепления мышц лица и головы поверх костей черепа.

Четвертый лист семестра — рисунок гипсовой античной головы — предлагается рассмотреть на примере рисунка гипсовой головы «Дианы Версальской». Процесс, как и в предыдущих работах, условно делится на два взаимосвязанных этапа: линейно-конструктивный и светотеневой. Каждый из них включает последовательные стадии, обеспечивающие поэтапное формирование изображения — от общего к частному и от конструкции к пластической завершенности.

Линейно-конструктивный этап начинается с определения габаритов и пропорций изображения. На этом этапе задается размер рисунка (как правило, близкий к натуральной величине головы) и его размещение на листе формата А2. Сначала намечается ширина изображения с последующей проверкой соотношения высоты и ширины. Засечки выполняются легкими и краткими, что позволяет гибко уточнять композицию в процессе работы.

Далее формируется абрис головы — обобщенный контур, выполненный широкими, легкими линиями. Уже на этом этапе должно возникать первичное сходство с натурой. Внутри абриса намечаются основные конструктивные ориентиры: лобные и теменные бугры, линия затылка, характер перелома подбородка. Эти точки, ранее изученные на черепе и Экорше, сохраняют свое значение и в гипсовой голове, однако проявляются более мягко и обобщенно.

Следующий этап связан с выделением крупных объемов: массы головы, шеи, лицевой и мозговой частей, а также волос и дополнительных элементов (в случае Дианы — пучка волос и диадемы). Важно не только зафиксировать их соотношение, но и проанализировать взаимное положение и движение в пространстве. Так, в голове Дианы наблюдается легкий наклон шеи при относительно устойчивом положении головы. В других античных образцах возможны более сложные повороты и наклоны, как у Афродиты или Диадумена. Это требует индивидуального анализа.

При уточнении пропорций лицевой маски необходимо опираться на ключевые анатомические ориентиры, выявленные при изучении черепа, однако без их жесткой фиксации. Конструктивная основа должна присутствовать в рисунке как скрытая система, а не как явно прорисованная схема. Например, хотя надбровная дуга в античных головах как правило выглядит резким переломом, намечать ее жесткой линией будет

неверно. Эта информация о разнице формы валика надпереносья и скулового отростка лобной кости, формирующих надбровную дугу, должна быть усвоена еще из построения черепа и отражена в построении античной головы легким наклонным штрихом. В цифровой среде этот процесс может быть облегчен за счет использования вспомогательных слоев с направляющими, которые находятся на слоях с пониженной прозрачностью и служат подложкой для основного изображения.

После выявления общей структуры осуществляется переход к проработке деталей. В отличие от Экорше, где форма обобщена, античная голова позволяет более точно анализировать строение глаз, носа и губ. У Дианы крупные миндалевидные глаза со слегка опущенным внешним уголком, в них на повороте видна немаленькая толщина верхнего века. У верхней губы мягко очерчен объем, разделяется сам «край» губы и основной заворот формы во внутрь. Детали греческого портрета хоть и идеализированы, но имеют свой нюансный характер. При этом сохраняется взаимосвязь части и целого: каждая деталь рассматривается как элемент общей конструктивной системы. Например, форма глаза и размеры века подчинены направлению силовых линий, идущих от лобных бугров через надпереносье к скуловой области.

Светотеневой этап начинается с легкого разделения формы на освещенные и теневые участки. Первичные слои штриха задают общее распределение света и тени, после чего следует последовательная тональная проработка формы. Она ведется поэтапно, с постепенным уточнением объема и пространственных отношений. Завершающая стадия предполагает обобщение изображения, подчинение деталей целому и достижение цельности тонального решения. Рисунок может быть выполнен и в линейно-конструктивной манере, в таком случае светотень вводится формально.

В качестве дополнения к основному заданию рекомендуется выполнение цифровых упражнений, которые направлены на анализ конструктивных и ритмических особенностей формы. В частности, в голове Дианы представляет интерес взаимосвязь массы волос и лицевой части. Возможны линейно-конструктивные эскизы, исследующие ритмы локонов и их соотнесенность с формами лица, а также обрубовочные схемы, выявляющие взаимодействие диадемы, волос и объема лба. Дополнительно анализируется объем волос над ухом и его связь с общей конструкцией головы.

Пятым заданием является изображение итальянской головы с плечевым поясом. Вариация задания — портрет живой модели с плече-

вым поясом. В отличие от предыдущих этапов, здесь к задачам компоновки добавляется анализ пропорциональных соотношений головы и плеч и их движение в пространстве.

Прежде чем перейти к разбору последовательности выполнения задания, стоит дать определение плечевому поясу и описать ряд пропорциональных анатомических закономерностей, характерных для плечевого пояса фигуры человека.

Плечевым поясом принято называть совокупность костей в теле человека (пара лопаток, ключиц, а также кости грудной клетки: ребра, позвонки и грудина) и мышц, обеспечивающих опору и движение верхних конечностей. При работе над рисунком с плечевым поясом принято изображать фигуру по окончание грудины (мечевидный отросток).

Представленные ниже пропорциональные закономерности также могут помочь в первичном изучении конструкции плечевого пояса (могут быть отличия, в зависимости от модели):

1. Длина шейного отдела (от основания нижней челюсти до яремной ямки) равна 1/3 лицевой маски.

2. Размер грудины равен размеру лицевой маски.

3. Грудина разделяется на два объема: рукоятка грудины равна 1/3 длины грудины и вместе с ключицами формирует основание яремной ямки.

4. Длина ключицы равна размеру лицевой маски.

5. Высота грудных мышца равна высоте головы.

6. Складка подмышки располагается по вертикали по центру между яремной ямкой и краем грудных мышц.

7. Ключица имеет изогнутую форму, которую можно разделить на три равных сегмента. По центру среднего сегмента за счет дельтовидной и грудной мышц формируется подключичная ямка.

8. Высота лопатки равна высоте грудной мышцы.

9. Основание шеи представлено спереди яремной ямкой и сзади выступом седьмого шейного позвонка.

10. Внешний край плеча формируется за счет суставного сочленения ключицы и лопатки

11. Основные мышечные группы в плечевом поясе: трапецевидные мышцы, дельтовидные мышцы, грудные мышцы и грудино-ключично-сосцевидные мышцы (характер крепления головы к шее).

Работа начинается с определения посадки головы относительно плечевого пояса. Сразу намечаются габариты шеи, степень ее изгиба

(лордоза), а также общее движение торса. Конструкция выстраивается как система трех взаимосвязанных и противопоставленных по наклону объемов. На раннем этапе важно задать наклон грудины относительно яремной ямки и определить ширину плеч с учетом перспективного сокращения, зависящего от ракурса.

Особое внимание уделяется соразмерности ключевых анатомических ориентиров: ключиц, лицевой части, грудины, расстояния между сосками и подключичными ямками. Направление от плеча к соску помогает установить положение подмышечной области. Существенным элементом построения является выявление «вставки» шеи в плечевой пояс: определяется выступ надключичной ямки относительно шеи и характерный поворот трапециевидной мышцы за нее. Понимание ступенчатой трехчастной структуры позволяет убедительно передать объем плечевого пояса.

В работе с гипсовыми слепками римских голов плечевой пояс трактован более обобщенно, однако основные пропорции и конструктивные точки могут быть выявлены через анализ складок драпировки. В случае портрета с натуры эта часть требует более точного анатомического осмысления.

Значимой задачей является передача индивидуальных характеристик модели. В отличие от античных голов, где черты во многом обобщены, портрет предполагает выявление особенностей внешности, возраста и мимики. При этом все частные признаки следует рассматривать как проявление конструктивных закономерностей формы. По возможности рекомендуется выбирать модель с выраженной пластикой лица, возможно возрастную, что позволяет глубже проанализировать рельеф и структуру.

В качестве дополнительных упражнений могут быть представлены конструктивные штудии: построение головы из простых геометрических объемов (в том числе в трехмерной среде) или выполнение подобных упрощенных схем в графическом редакторе. Для плечевого пояса полезен анализ симметрии и зеркального крепления мышечных групп к ключицам, что помогает выявить систему силовых направлений формы. К такому линейному анализу также может выполняться и дополнительный тональный план разбора рисунка. Изображение портрета постепенно подводит к рисунку, который может выйти за грань учебного в выразительной способности, поэтому по согласованию удачного решения на эскизе с педагогом в лист может вводиться легкий фон.

Заключительным заданием раздела является «Гипсовая голова с плечевым поясом» («Аполлон Бельведерский» или «Каракалла»). Этот

лист подводит итог всем предыдущим этапам и предполагает синтез конструктивных, анатомических и пластических задач, освоенных в течение семестра. Работа выполняется на формате А1, что позволяет крупно скомпоновать изображение и детально проработать форму. Рассмотрим процесс выполнения этого листа на примере бюста Аполлона.

Начальный этап сохраняет логику построения, выработанную в предыдущих заданиях. Особое внимание уделяется общей композиции и динамике: определяется вынос головы и шеи относительно торса, выявляется движение формы. Важную роль играет ритм складок драпировки, который соотносится с плоскостями плечевого пояса и грудной клетки и участвует в организации общего силуэта.

Абрис, заложенный «на глаз», можно сразу уточнить, пользуясь основными пропорциями, характерными для данного гипса:

1. Размер головы, взятый до основания зоба, делит всю высоту бюста пополам.

2. Лицевая маска соответствует греческим канонам и делится по вертикали на три равные части.

3. Масса волос, включая бант, по вертикали центральной осевой равна 1/3 лицевой маски.

4. Высота банта равна ½ высоты волос (на уровне виска размер увеличивается, но пропорция сохраняется).

5. Осевая глаз спущена вниз, на уровне ½ высоты головы располагается надбровная дуга.

6. Длина шеи (от подбородка до яремной ямки) равна расстоянию от подбородка до слезника.

7. Расстояние от основания бюста до яремной ямки укладывается дважды до нижнего края надбровной дуги.

8. Драпировка спускается чуть ниже середины грудины.

9. Расположение соска по высоте от уровня подбородка соответствует размеру головы без массы банта.

В построении головы принципиально важно изначально воспринимать лицевую часть и декоративные элементы (например, бант у Аполлона) как единую форму. При разметке пропорций устанавливается их соразмерность с основными частями лица, а также выявляется общая система осей: горизонтальные направления банта согласуются с линиями лобных бугров, надбровных дуг, губ и подбородка, формируя единую конструктивную структуру.

Отдельного анализа требует трактовка волос. Локоны Аполлона обладают четко организованной системой: они сгруппированы в вертикальные ряды с выраженной геометрией передних, боковых и нижних плоскостей и располагаются в ключевых зонах — над лобными буграми, висками и ушами. Характерной особенностью является вынос «карниза» волос, усиливающийся по направлению от центра лба к периферии. Каждая группа локонов имеет собственное направление, включающее повороты как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскости. Анализ этих направлений позволяет выявить взаимосвязь между отдельными группами волос и между волосами и формами лицевой части. Четкая конструктивная организация локонов усиливает архитектурную выразительность всей головы.

После освоения конструктивного этапа особую значимость приобретает художественная интерпретация изображения. В зависимости от выбранного ракурса и задач постановки, рисунок может решаться преимущественно в линейно-графической манере или с акцентом на развитую светотеневую моделировку. Тональная проработка позволяет выявить иерархию формы: объединение крупных теневых масс подчеркивает главное и подчиняет второстепенные элементы, продолжая принципы обобщения, отработанные в самых первых упражнениях на натюрморте.

Дополнительные цифровые эскизы могут быть направлены на исследование двух аспектов: точности конструктивной системы и вариативности художественного решения. В графическом редакторе конструктивная схема сохраняется на отдельном слое для контроля, а тональное решение выполняется на слое поверх нее. Расширенные возможности цифровой среды позволяют работать с более широкой градацией тонов и варьировать степень детализации. Поиск меры проработки становится важной частью задания: определяется, какие элементы требуют акцента, а какие могут быть обобщены. Такой отбор формирует навыки художественного обобщения, имеющие прямое значение для проектной практики дизайнера, где выразительность решения достигается не за счет избыточной детализации, а через точность и осмысленность визуального языка.

Таким образом, предложенная методика демонстрирует, что обновление преподавания академического рисунка связано не только с включением цифровых инструментов, но и с переосмыслением самой логики учебного процесса. Последовательное движение от натюрморта к изображению головы, от конструктивного анализа к светотональной моделировке формирует у студентов устойчивое понимание объема, про-

странства и взаимосвязи частей с целым. Включение цифровой среды не отменяет традиционных принципов обучения, а расширяет их, делая методику более гибкой, наглядной и приспособленной к современным профессиональным задачам.

Рассмотренная модель первого семестра показывает, что гибридный формат способен сохранять преемственность академической школы и одновременно отвечать требованиям цифровой эпохи. При такой организации обучения важнейшими остаются ясность методики, поэтапность освоения материала и связь между аналитическим рисунком и проектным мышлением. Именно эти качества делают учебный курс не только средством художественной подготовки, но и основой формирования компетенций, необходимых будущему дизайнеру.

Список литературы:

1. СП 118.13330.2012. Общественные здания и сооружения: актуализированная редакция СНиП 31-06-2009. — Москва: Минрегион России, 2012. — 76 с.

2. СП 1.13130.2020. Системы противопожарной защиты. Эвакуационные пути и выходы. — Москва: МЧС России, 2020. — 52 с.

3. *Горелов М.В.* Архитектурно-пластическая композиция из геометрических тел: пропедевтический курс: учебно-методическое пособие. — Москва: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2018. — 122 с.: ил.

4. *Горелышев Д.* Простое рисование: упражнения для развития и поддержания самостоятельной рисовальной практики. — 2-е изд. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2023. — 192 с.: ил.

5. *Лукшт И.В., Горелов М.В., Лукшт Т.В.* Рисунок головы человека: учебно-методическое пособие. — Москва: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2020. — 110 с.: ил.

6. *Мартынова Н.С.* Натюрморт из геометрических тел. Учебное пособие. — Москва, 2011. — 40 с.

7. *Мишина А.В., Васильев А.В., Горелов М.В.* Концептуально-теоретические и учебно-методические основы организации пространств для цифрового рисунка и живописи на базе креативных кластеров // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 2–2. — С. 159–173.

8. *Мишина А.В., Васильев А.В., Горелов М.В.* Методические рекомендации по организации образовательных творческих пространств на базе художественных вузов, училищ и школ по академическому рисунку и живописи с применением мультимедиа технологий // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4–2. — С. 117–135.

9. *Осмоловская О.В.* Композиция на вступительных экзаменах по рисунку // Наука, образование и экспериментальное проектирование: тезисы докладов Международной научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава, молодых ученых и студентов (Москва, 6–10 апреля 2015 г.). — Москва: Московский архитектурный институт (государственная академия), 2015. — С. 221–222.

10. *Осмоловская О.В., Мусатов А.А.* Архитектурный рисунок гипсовой головы: в истории, теории и практике. Базовый курс: учебное пособие. — 2-е изд., исп. и доп. — Москва: Архитектура-С, 2018. — 432 с.: ил.

11. *Осмоловская О.В., Мусатов А.А.* Рисунок по представлению: учебное пособие. — 4-е изд. — Москва: Архитектура-С, 2018. — 412 с.: ил.

О.С. КОНОНОВА
Старший преподаватель кафедры информационных технологий и компьютерного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: gundei@mail.ru

Е.Н. БАРАНОВА
Студент группы МИМИ-122 РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: raf020302@mail.ru

O.S. KONONOVA
Senior Lecturer of the Department of Information Technologies and Computer Design at Kosygin Russian State University
e-mail: gundei@mail.ru

E.N. BARANOVA
Student of the MIMI-122 group of the A.N. Kosygin Russian State University
e-mail: raf020302@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_234_247

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ИНКЛЮЗИВНОЙ АДАПТАЦИИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

CONCEPTUAL SOLUTIONS FOR INCLUSIVE ADAPTATION OF BOARD GAMES

Статья рассматривает необходимость и способы адаптации настольных игр для людей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) с использованием современных технологических решений, в том числе систем визуальной поддержки. Описана концепция универсального приложения, позволяющего игрокам выбирать подходящий режим отображения информации в зависимости от индивидуальных особенностей восприятия. Создание подобного инструмента способно существенно расширить доступность настольных игр для широкой аудитории, обеспечивая равные игровые возможности вне зависимости от каких-либо ограничений участников.

This article examines the need for and methods of adapting board games for people with disabilities using modern technological solutions, including visual support systems. It describes the concept of a universal application that allows players to select the appropriate information display mode based on their individual perception characteristics. The development of such a tool could significantly expand the accessibility of board games to a wider audience, ensuring equal gaming opportunities regardless of any disabilities.

Ключевые слова: инклюзия, приложение, настольная игра, адаптация, восприятие, игровой элемент, механика, интерфейс, макет, контрастность.
Keywords: inclusion, application, board game, adaptation, perception, game element, mechanics, interface, layout, contrast.

В настоящее время большое внимание уделяется вопросу формирования подходящих условий в различных сферах жизнедеятельности для равноправного доступа людей с ОВЗ. Действует Федеральный закон от 24 ноября 1995 года №181-ФЗ «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации», определяющий государственную политику в этой сфере [1]. Открываются специализированные образовательные учреждения, клубы, уделяется внимание созданию доступной дружелюбной среды, например, сенсорных комнат и арт-терапевтических модулей [2]. Однако в мире настольных игр данный вопрос пока не нашел системного решения. Также не существует единой четкой классификации, которая бы позволила выработать набор соответствующих алгоритмов. Вероятно, это связано с разнообразием игр, сложностью игровых элементов и правил.

Критериев группировки настольных игр очень много. Например, деление, основанное на механике игрового процесса. Встречаются стратегические, сюжетные, кооперативные, дедуктивные, абстрактные игры и симуляторы. Далее классификации по теме сюжета, количеству игроков, времени партии, структуре ходов. В том числе можно выделить критерии группировки настольных игр по исполнению инвентаря, например, по структуре визуального пространства. Игровое поле может иметь составной характер, складываясь в начале каждой игры из отдельных частей — тайлов, быть фиксированной величины, динамически меняться во время сессии или отсутствовать полностью [3]. Интерес представляет и

анализ уровня тактильности элементов, когда оценивается форма и материал комплектующих. Здесь встречаются трехмерные миниатюры в духе сюжета, абстрактные фигурки, классические фишки, жетоны, игровые деньги, рандомайзеры. Также могут присутствовать нестандартные компоненты, вроде прозрачных карточек, позволяющих совмещать объекты при наложении друг на друга как в игре на ассоциации «Визуал» (Imagine) (1) [4], или объемных декораций, например, многоуровневых 3D-полей в бродилках. Особое место занимают рельефные, текстурированные и вырубные элементы. В кооперативной игре «Ловец снов» от издательства Magellan (2) реализуется принцип поиска ассоциаций, основанный на осязании. В этом помогает колода карт с рельефным рисунком помимо другой колоды с картами грез, содержащих изображения сновидений. Участники изучают тактильные подсказки и пытаются выяснить, какую карту сновидений загадал ведущий в начале [5]. Есть интеллектуальные игры, где карточки содержат имитацию различных текстур: от кожи рептилии до поверхности спортивного мяча. Кроме того, существуют различные технологии разработки авторских DIY-тайлов для настольных игр с целью получения реалистичного ландшафта. DIY-тайл (Do It Yourself) — самостоятельно изготовленный игровой элемент, создаваемый из подручных материалов. Например, для выполнения модульных элементов игрового поля, воплощающих атмосферные карты подземелий, пользователи социальной сети Вконтакте и международной платформы Reddit (3) рекомендуют использовать потолочную плитку, монтажную пену, эпоксидную смолу, палочки для размешивания и акриловые краски (рис. 1).



Рис. 1. Пример окрашенного DIY-тайла из пенополистирола и поролона

Прослеживается тесная связь визуальной и концептуальной составляющих: в хорошем дизайне картинка помогает игроку понять механику, и наоборот. При возведении древней империи фишки целесообразно выполнять из камня и дерева вместо привычного пластика. Это позволит лучше погрузиться в сюжет. Кроме нужной атмосферы и визуальной привлекательности внимание к форме и материалам создает

задел для возможной последующей адаптации игр с учетом различных особенностей игроков.

Важность настольных игр сложно переоценить. Игры входят не только в категорию развлечений или спортивных увлечений, но и в образовательную среду, так как эффективно развивают мыслительный аппарат и нередко содержат полезные обучающие элементы. Так, в рейтинге популярных настольных игр по данным крупного онлайн-портала BoardGameGeek (BGG) (4) на 3 месте по количеству голосов, порядка 134 тысяч, уверенно расположилась Pandemic (5) — в отечественном релизе «Пандемия» — классическая кооперативная игра с более чем пятнадцатилетней историей из широко известной одноименной серии [6]. Данная серия славится не только актуальной повесткой, увлекательным нарративом, качественным исполнением игровых элементов, но и мощным стимулирующим действием в вопросе изучения географии, так как весь игровой процесс выстраивается вокруг перемещений между различными населенными пунктами на красочной карте (рис. 2) [7].



Рис. 2. Игровое поле и элементы стратегии «Пандемия» [7]

Дизайн карты «Пандемия» — это как раз хороший пример того, как визуальные и структурные элементы становятся полноценной частью игровой механики. Каждая деталь на карте направлена на создание напряжения, погружение в тревожную атмосферу глобального кризиса и выработку стратегических решений.

На пятом месте в том же рейтинге расположилась другая известная увлекательная и познавательная карточная стратегия «7 Чудес» (7 Wonders) (6). По сюжету, занимаясь развитием цивилизаций, пользователи знакомятся с историей и различными чудесами света. Во второй редакции, вышедшей в 2020 году, интерфейс игры стал более дружественным к людям с нарушениями цветовосприятия за счет введения специальных символов на картах (помимо цвета), обозначающих эпоху и тип ресурса, а также в целом более высокого уровня контраста в иллюстрациях и интуитивно понятной иконографики по сравнению с первым изданием [8].

На первый взгляд, существует достаточно настольных игр, которые учитывают инклюзивные потребности, например, тактильный кубик

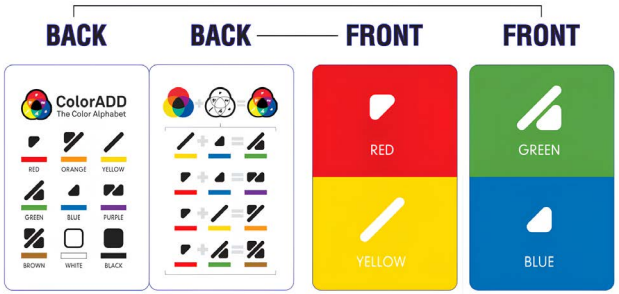


Рис. 3. Использование графической системы ColorADD в игре UNO [9]

Рубика и шахматы, светящиеся наборы, звуковые игрушки. Сюда же можно отнести Dobble (7) с крупными визуальными элементами; UNO Braille — версию, полностью повторяющую классическую карточную игру UNO (8), но адаптированную для людей с сенсорными нарушениями за счет использования шрифта Брайля в зонах значимых визуальных элементов карт. Кроме того, производитель UNO компания Mattel (9) в содружестве с организацией ColorADD (10) в 2017 году выпустила еще и вариант для людей с особенностями цветовосприятия — Uno ColorAdd. В комплект были включены две справочные карточки, на которых изображен алфавит цветов ColorADD. Эта графическая система помогает людям с нарушениями цветового зрения по специальным знакам распознавать оттенки, что для игры UNO имеет решающее значение, поскольку определяет игровые возможности пользователя (рис. 3) [9].

Немало адаптаций получила широко известная за рубежом ролевая игра в жанре фэнтези Dungeon & Dragons (11), или, в переводе на русский язык, «Подземелья и драконы», включая аудиоруководство — озвучку ключевой «Книги игрока» — для погружения в игровую вселенную людей с нарушением зрительных функций, версию Critical Core (12) для развития коммуникативных навыков у игроков с расстройством аутистического спектра, а также версию для участников со слуховыми ограничениями. В случае ограничений по слуху фокус, как правило, делается на визуальное восприятие. Игровые сигналы подаются с помощью карточек, жестов, трекеров, лампочек. В ряде игровых форматов Dungeon & Dragons успешно применяются карты, миниатюры, тайлы подземелий и другие яркие игровые элементы, делающие детали заметными, а сюжет — наглядным. Нередко такие элементы носят сугубо авторский характер, как в примере с DIY-тайлами. Важную роль в создании отечественных адаптаций сыграли волонтёры России, например участники проекта «D&D: По ту сторону

страниц». Добровольцы сделали доступными классические настольные приключения Dungeons & Dragons для людей с нарушениями зрения: они озвучили и опубликовали на бесплатной платформе руководство к игре. Теперь все желающие могут прослушать его и, как следствие, быстрее понять основные правила, сгенерировать персонажа и начать игру [10].

Тем не менее, большинство современных игр пока не имеют адаптаций совсем или ограничены одной версией, поэтому классификация методов адаптации настольных игр, а также обзор возможностей для успешного воплощения являются актуальными и важными задачами. Значимое место в их решении отводится современным технологиям и цифровым инструментам. На данный момент уже существуют такие технологии, как ножная мышь, адаптивные переключатели, альтернативные клавиатуры, дисплей Брайля и трекбол [11]. Существуют и специальные сервисы, для использования которых достаточно телефона. Например, функция TalkBack (13) специальных возможностей мобильной операционной системы Android (14), разработанная для людей с нарушениями зрения. Она позволяет использовать телефон с помощью голоса и жестов. В режиме TalkBack достаточно коснуться экрана, и телефон озвучит отображаемую информацию [12]. Приложениям для обратного перевода речи в текст под силу распознавать не только речь человека, но и иные звуки. Перевод речевых конструкций в текст — база голосового ввода в строку поиска. Данная разработка может быть полезна и для людей с нарушениями слуха. Также существуют сервисы, позволяющие обмениваться специализированными пиктограммами в случае затруднений когнитивного характера, например, сложностях с устной и письменной речью. В России ключевым ресурсом для такого общения является мессенджер «Сезам». Клавиатура «Сезам» содержит сотни пиктограмм международного образца, которые можно сочетать между собой, создавая целые предложения, описывая предметы, признаки предметов или действия [13].

В современном мире нередко используется интегрированный подход к использованию технологий. Для работы с настольными играми лучше всего подойдет мобильное приложение, объединяющее функциональные возможности, направленные на обеспечение равного доступа участникам с различными инклюзивными потребностями. На данный момент, если к настольной игре и прилагается приложение-помощник, то оно работает избирательно. Например, кооперативная детективная игра «Место преступления» включает приложение, которое озвучивает подсказки и

сюжет. Это облегчает игровой процесс людям, ориентированным на слуховое восприятие, хотя готовые аудиоигры, представленные навыками для голосовых помощников, с этой задачей справляются несколько лучше. Более того, имеющиеся возможности не учитывают интересы других групп игроков.



Рис. 4. Визуализация буклета с правилами и некоторых игровых элементов

На основе вышеизложенного можно предположить более эффективную и полную комплектацию настольной игры, а также возможности приложения, закрывающие как можно больше потребностей аудитории. В комплект игры должен входить буклет с описанием правил и крупным QR-кодом со ссылкой на приложение, адаптированный для комфортного изучения. Инклюзивная полиграфия может опираться на стандарт ГОСТ Р ИСО 24509-2021, который регламентирует методы оценки минимального размера шрифта, обеспечивающего разборчивость текста людьми разного возраста (и, соответственно, разной остроты зрения) с учетом расстояния до текста, освещения и контраста. В пункте «Формирование шкалы разборчивости» есть указание на минимальный кегль, обеспечивающий разборчивость при 100 % контрасте, равный 16,6 пункта [14]. Соответственно, среди характеристик буклета — крупный, от 16 пунктов, шрифт без засечек, высокий уровень контраста между цветом текста и фоном, матовая плотная бумага, минимизирующая блики, наличие заметной интуитивно понятной иконографики, дублирующей содержание. В случае функционального деления по цветам, предусмотренного сюжетом, необходимо дополнительное пояснение к цветам и оттенкам словами и условными обозначениями. Все игровые правила должны быть изложены в инструкции коротко, ясно, последовательно, по пунктам. Также должен осуществляться контроль сенсорной нагрузки, включающий корректировку чрезмерно пестрого оформления и отвлекающих фоновых изображений. Оправданы тактильные разделители в буклете, например, вертикальные табы с отличительными признаками (разный цвет, высота), позволяющие быстро переходить между разделами, а также переплет на пружине, чтобы не придерживать разворот (рис. 4).

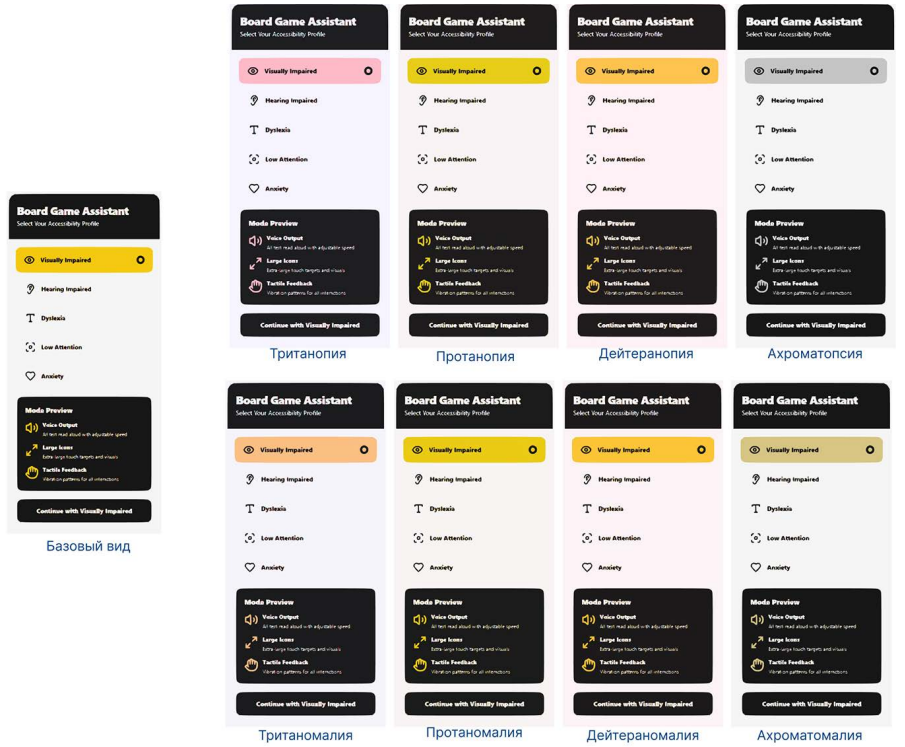


Рис. 5. Результат применения Color Blind к макету экрана приложения

Мобильное приложение должно гибче подходить к потребностям аудитории и содержать ссылку на аудиоверсию, встроенную функцию управления голосом, видеоролик с пояснениями на русском жестовом языке, возможность перехода на адаптированный формат справки со сниженной сенсорной нагрузкой и преобладанием пиктографического письма и, напротив, на полную подробную версию для тех, кто любит погружаться в детали, или хочет отказаться от адаптации.

При разработке интерфейса следует учитывать положения ГОСТ Р 52872-2019, которые описывают требования к доступности информации, представленной в электронно-цифровой форме. Согласно положению 1.3 «Адаптивность», необходимо создавать контент, который можно представить различными способами без потери информации или структуры. Инструкции, предоставляемые для понимания и управления контентом, не

должны опираться только на характеристики компонентов, воспринимаемые органами чувств [15], то есть в универсальном представлении элементов интерфейса каждая инструкция должна быть понятна через несколько каналов восприятия. Так, команду «соберите круглые жетоны» следует представить иначе, например, «соберите жетоны в форме круга, на них также напечатана буква «О». Вместо «следуйте за звуком колокольчика» эффективнее предложить вариант — «следуйте за звуком колокольчика, если звук не слышно, включите вибрацию или смотрите на мигающую иконку» и т. д.

Другое важное положение ГОСТ Р 52872-2019 1.4 «Различимость» описывает критерии успешного применения настроек для упрощения просмотра и прослушивания контента. Несколько пунктов посвящено оформлению текстовой информации, являющейся важной частью любого интерфейса. Так, в расширенных требованиях уровень контраста текста и фона должен составлять не менее 7:1, а для укрупненного кегля не менее 4,5:1. Прописана масштабируемость текста — возможность изменения размера до 200 % по желанию пользователя без появления горизонтальной прокрутки, без потери деталей и функциональности, а также наличие настроек цвета символов и фона [15].

Соблюдение параметров контрастности при взаимном расположении элементов интерфейса приложения имеет важное эксплуатационное значение и для пользователей без ограничений здоровья, поэтому следует регулярно проверять уровень в процессе дизайн-макетирования, например, посредством плагина Contrast в облачном редакторе интерфейсов Figma (15). Здесь же может быть полезен плагин Color Blind, позволяющий визуализировать палитру макета при различных особенностях хроматического восприятия (рис. 5).

Таким образом, можно предположить следующие опциональные возможности приложения для инклюзивной адаптации настольной игры. При первом запуске пользователю должен быть доступен выбор подходящего цифрового профиля. Настройки приложения позволяют менять размер, тип шрифта, включать или отключать анимацию и регулировать громкость озвучивания. Приложение должно быть тесно интегрировано с физическими компонентами игры: QR-коды на карточках и буклете запускают соответствующие действия — озвучивание заданий, отображение иконок или видео на русском жестовом языке.

В ходе игрового процесса участник должен будет сообщать приложению происходящие события. В зависимости от выбранного профиля,

способ взаимодействия мобильного интерфейса с физической игрой будет отличаться. Например, человек с пониженным зрением может отсканировать QR-код на карточке с заданием, достаточно навести камеру на карточку, приложение распознает код, а голосовой помощник озвучит нужную инструкцию. При сложностях с наведением камеры альтернативным способом может стать голосовая команда помощнику, например, «сканируй QR-код». После сканирования QR-кода приложение ищет идентификатор карточки в базе. В зависимости от выбранного пользователем профиля, происходит следующее: в аудиорежиме приложение озвучивает текст задания; в пиктографическом режиме на экране отображаются крупные иконки; в подробном режиме показывается полный текст с возможностью увеличения шрифта; в режиме русского жестового языка воспроизводится видеоролик с пояснениями. Затем игрок совершает действие и сообщает о нем в приложение одним из доступных способов. Диаграмма потоков демонстрирует порядок движения данных внутри игровой системы (рис. 6).

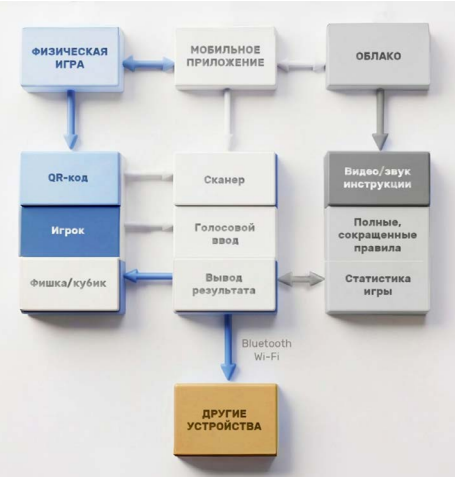


Рис. 6. Диаграмма потоков в настольной игре с инклюзивными механизмами обмена данными

Таким образом, создание подходов к адаптации настольных игр имеет очень важное социальное и культурное значение, поскольку благодаря адаптации стираются различия в возможностях игроков и открывается равный доступ к интересному и полезному досугу. Ключевая роль в этом процессе отводится продуманному инклюзивному дизайну, предусматривающему эргономичную форму, тактильную различимость компонентов, высокую контрастность, подходящий масштаб деталей. Не менее значим и осознанный выбор материалов — матовая плотная бумага без бликов, нескользящие текстурированные поверхности, прочный картон со скруглёнными углами и рельефными элементами. Именно гармоничное сочетание доступного дизайна, качественных материалов и современных технологических решений, включая мобильные приложения

с голосовым управлением и поддержкой жестового языка, позволяет создавать по-настоящему инклюзивные настольные игры.

Примечания:

1. Imagine — карточная игра на ассоциации и дедукцию от япон-ских разработчиков Хироми Оикава, Мотоюки Оки, Синго Фудзита, художник Синтаро Оно. Год релиза — 2015. Выпускается разными издателями. В России издается компанией «Стиль Жизни» под названием «Визуал». В 2024 году издательство «Стиль Жизни» вошло в состав крупного российского холдинга Hobby World. — URL: https://lifestyleltd.ru/ (дата об-ращения: 08.02.2026).

2. Magellan — российский производитель и издатель настольных игр, занимается созданием собственных проектов, а также локализует западные игры, выпуская их русские версии. — URL: https://magellan.ru/ (дата обращения: 08.02.2026).

3. Reddit — международная платформа для обмена контентом, объединяющая тысячи тематических сообществ и миллионы людей. — URL: https://redditinc.com/ (дата обращения: 14.02.2026).

4. BoardGameGeek (BGG) — крупнейший онлайн-ресурс с акту-альной информацией о настольных и карточных играх. Ауди-тория сайта — более двух миллионов зарегистрированных пользователей. На BGG представлены обзоры, рейтинги, изображения, вспомогательные материалы, а также форумы для обсуждений онлайн. — URL: https://boardgamegeek.com/wiki/page/Welcome_to_BoardGameGeek (дата обращения: 08.02.2026).

5. Pandemic — кооперативная настольная игра, разработанная американским геймдизайнером Мэттом Ликоком и изданная компанией Z-Man Games. По сюжету игроки объединяются для борьбы с глобальными эпидемиями. Релиз состоялся в 2007 году. Сейчас игровая серия насчитывает более десяти версий и расширений. — URL: https://www.zmangames.com/universe/pandemic-universe/ (дата обращения: 08.02.2026).

6. 7 Wonders — карточная стратегия, разработанная французским геймдизайнером Антуаном Боза и впервые изданная бельгийским издательством Repos Production в 2010 году. По сюжету игроки развивают цивилизации Древнего мира. — URL: https://www.rprod.com/en/games/7-wonders (дата обращения: 08.02.2026).

7. Dobble — динамичная настольная игра на внимательность, созданная французскими разработчиками Дени Блан-шо, Гийомом Жиль-Нав и Игорем Полушиным. Образы и механика игры были выполнены в 2008–2009 годах, коммерческий выпуск состоялся в 2009 году. Права на игру находятся у французского издательства Asmodee. — URL: https://www.dobblegame.com/(дата обращения: 14.02.2026).

8. UNO — карточная игра, созданная в 1971 году Мерлом Роб-бинсом. Позже права на игру приобрела компания Mattel. Согласно правилам, игроки по очереди выкладывают карты по цвету или значению. — URL: https://corporate.mattel.com/brand-portfolio/uno (дата обращения: 14.02.2026).

9. Mattel — американская компания, один из крупнейших производителей игрушек и настольных игр в мире. Основана в 1945 году. — URL: https://corporate.mattel.com/about-us (дата обра-щения: 14.02.2026).

10. ColorADD — португальский социальный проект, предлагаю-щий универсальный, инклюзивный графический язык для людей с нарушенным цветовосприятием. Система использует пять символов (для основных цветов, белого и черного), комбинируя их для обозначения других оттенков, что помогает в ориентации, выборе товаров и обучении. — URL: https://coloradd.net/ (дата обращения: 14.02.2026).

11. Dungeons & Dragons (D&D) — настольная ролевая игра, разработанная Гэри Гигаксом и Дэйвом Арнесоном в начале 1970-х годов. По сюжету игроки создают персонажей и участвуют в приключениях в фэнтезийном мире. С 1997 года права на D&D принадлежат американской компании-издателю настольных ролевых и коллекционных карточных игр Wizards of the Coast, которая является дочерним предприятием крупнейшего производителя игрушек Hasbro. — URL: https://www.dungeonsanddragons.com/ (дата обращения: 14.02.2026).

12. Critical Core — это специализированная настольная ролевая игра, разработанная организацией Game to Grow. Это терапевтический инструмент для развития социальных навыков, уверенности и эмоционального интеллекта у детей и подростков, на основе механик Dungeons & Dragons. — URL: https://www.criticalcore.org/ (дата обращения: 14.02.2026).

13. TalkBack — встроенный экранный диктор для устройств на платформе Android, разработанный Google. Озвучивает элементы интерфейса и позволяет управлять устройством без ви-зуального контроля. — URL: https:// sup-port.google.com/accessibility/android/answer/6007100 (дата обращения: 14.02.2026).

14. Figma — облачный редактор интерфейсов для дизайна, прототипирования и макетирования, который начал работу в 2016 году и стал лидером индустрии благодаря своей кроссплат-форменности и удобству совместной работы. — URL: https://www.figma.com/(дата обращения: 24.10.2025).

Список литературы:

1. О социальной защите инвалидов в Российской Федерации: Федеральный закон № 181-ФЗ: принят 24 ноября 1995 года // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: http://pravo.gov.ru (дата обращения: 01.02.2026).

2. *Дубровская А.В.* Реализация инклюзивной дизайн-программы «Дружелюбная среда для людей с особенностями ментального развития». Опыт разработки сенсорной комнаты и арт-терапевтических модулей / А.В. Дубровская, Р.А. Бахтияров // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2020. — № 4–2. — С. 207–222.

3. Анатомия настольной игры // Тесера. Путеводитель по настольным играм: [сайт]. — URL: https://tesera.ru/article/game_anatomy/ (дата обращения: 08.02.2026).

4. Настольная игра Imagine (Визуал) // Стиль Жизни: [сайт]. — URL: https://lifestyleltd.ru/games/imagine/ (дата обращения: 08.02.2026).

5. Ловец снов: настольная игра // Мосигра: [сайт]. — URL: https://www.mosigra.ru/lovec-snov/ (дата обращения: 08.02.2026).

6. Board Game Rank // BGG: [сайт]. — URL: https://boardgamegeek.com/browse/boardgame?sort=numvoters&sortdir=desc (дата обращения: 08.02.2026).

7. Настольная игра Пандемия (Pandemic) // Настольные игры. Стиль жизни: [сайт]. — URL: https://lifestyleltd.ru/games/pandemic/ (дата обращения: 08.02.2026).

8. 7 Чудес (Второе издание) // 22Games. Магазин волшебных игр: [сайт]. — URL: https://22games.net/shop/7-wonders-second-edition/ (дата обращения: 08.02.2026).

9. Designing a Colorblind-Inclusive Version of the Classic Card Game, UNO // core77: [сайт]. — URL: https://www.core77.com/posts/69176/Designing-a-Colorblind-Inclusive-Version-of-the-Classic-Card-Game-UNO (дата обращения: 14.02.2026).

10. Приключения стали инклюзивными! Завершена озвучка руководства по настольной ролевой игре Dungeons & Dragons // АУРА-Тех: [сайт]. — URL: https://aura-tech.ru/information/news/priklyucheniya-stali-inklyuzivnyimi-zavershena-ozvuchka-rukovodstva-po-nastolnoj-rolevoj-igre-dungeons-and-dragons (дата обращения: 14.02.2026).

11. 10 Life Changing Technologies for People with Disabilities // ADA Site Compliance: [сайт]. — URL: https://adasitecompliance.com/10-life-changing-technologies-for-people-with-disabilities/ (дата обращения: 24.10.2025).

12. TalkBack mode: Hear and control your Android device // Android: [сайт]. — URL: https://www.android.com/intl/en_in/articles/talkback-voice-assistant/ (дата обращения: 14.02.2026).

13. Приложение «Сезам» для Android // Hi-Tech Mail.ru: [сайт]. — URL: https://hi-tech.mail.ru/news/24010-sezam_for_android/ (дата обращения: 14.02.2026).

14. ГОСТ Р ИСО 24509-2021. Эргономическое проектирование. Метод оценки минимального размера шрифта, обеспечивающего разборчивость при чтении, для людей любого возраста // Электронный фонд правовых и нормативно-технических документов: [сайт]. — URL: https://docs.cntd.ru/document/1200180918 (дата обращения: 25.10.2025).

15. ГОСТ Р 52872-2019. Интернет-ресурсы и другая информация, представленная в электронно-цифровой форме. Приложения для стационарных и мобильных устройств, иные пользовательские интерфейсы. Требования доступности для людей с инвалидностью и других лиц с ограничениями жизнедеятельности. — Москва: ФГУП СТАНДАРТИНФОРМ, 2019. — 37 с.

Т. В. АНАНЬЕВА
Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: tatianna12@mail.ru

В. А. КУКУШКИНА
Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

М. В. РЕШЕТОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Рекламы, связей с общественностью и дизайна» ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»
e-mail: reshetovam@inbox.ru

Н. А. КОРОБЦЕВА
Доктор технических наук, профессор кафедры «Информационных технологий и компьютерного дизайна», ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»
e-mail: korobzeva@inbox.ru

И. В. БЛИНОВА
Доцент Южно-Уральский государственный университет, филиал в г. Златоусте, Златоуст, Россия
blinova-irina79@mail.ru

Д. В. КАКОВКИН
Студент 1 курса кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: kakovkin2021@bk.ru

T.V. ANANYEVA
Associate Professor of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of Lipetsk State Technical University
e-mail: tatianna12@mail.ru

V. A. KUKUSHKINA
Associate Professor of the Department of Design and Artistic Processing of Materials, Lipetsk State Technical University, Member of the Union of Designers of Russia
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

D. V. KAKOVKIN
1st year student of the Department of Design and Artistic Processing of Materials at Lipetsk State Technical University
e-mail: kakovkin2021@bk.ru

M.V. RESHETOVA
Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Advertising, Public Relations and Design, Plekhanov Russian University of Economics
e-mail: reshetovam@inbox.ru

N.A. KOROBTSEVA
Doctor of Technical Sciences, Professor of the Department of Information Technologies and Computer Design, Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: korobzeva@inbox.ru

I.V. BLINOVA
Associate Professor, South Ural State University (branch in Zlatoust), Zlatoust, Russia
e-mail: blinova-irina79@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_248_256

ТРАНСФОРМАЦИЯ ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА В СОВРЕМЕННОЙ ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ. ВЛИЯНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ, ВИДЕОИГР И СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ИСКУССТВО

THE TRANSFORMATION OF VISUAL LANGUAGE IN THE MODERN DIGITAL ENVIRONMENT. THE IMPACT OF INTERFACES, VIDEO GAMES, AND SOCIAL MEDIA ON GRAPHIC DESIGN AND ART

Статья посвящена исследованию изменений визуального языка графического дизайна и цифрового искусства под воздействием трех ключевых факторов: эволюции пользовательских интерфейсов (от скевоморфизма к плоскому дизайну и неоморфизму), развития видеоигр как самостоятельной художественной практики (пиксель-арт, фотореализм, environmental storytelling, геймификация) и распространения социальных сетей, сформировавших платформенные эстетики, мемы и новые форматы визуальной коммуникации. Отдельное внимание уделяется технологиям искусственного интеллекта, которые переопределяют понятия авторства, стиля и творческого процесса. На основе междисциплинарного подхода (искусствоведение, визуальная культурология, теория дизайна) выявляются механизмы кроссплатформенной миграции визуальных кодов и формирование гибридных эстетик. Делается вывод о возникновении принципиально новой визуальной культуры, в которой традиционные категории искусства обретают новое содержание, а дизайн становится универсальным языком цифровой эпохи.

The article is devoted to the study of changes in the visual language of graphic design and digital art under the influence of three key factors: the evolution of user interfaces (from skeuomorphism to flat design and neumorphism), the development of video games as an independent artistic practice (pixel art, photorealism, environmental storytelling, and gamification), and the spread of social networks that have shaped platform aesthetics, memes, and new formats of visual communication. Special attention is given to artificial intelligence technologies that are redefining the concepts of authorship, style, and the creative process. Based on an interdisciplinary approach (art history, visual culture studies, and design theory), the article identifies the mechanisms of cross-platform migration of visual codes and the formation of hybrid aesthetics. The article concludes that a fundamentally new visual culture is emerging, in which traditional art categories acquire new content and design becomes universal.

Ключевые слова: визуальный язык, графический дизайн, цифровая среда, пользовательский интерфейс, скевоморфизм, плоский дизайн, неоморфизм, видеоигры, геймификация, социальные сети, платформенная эстетика, искусственный интеллект, генеративный дизайн, трансформация визуальности.

Keywords: visual language, graphic design, digital environment, user interface, skeuomorphism, flat design, neumorphism, video games, gamification, social media, platform aesthetics, artificial intelligence, generative design, and visual transformation.

Современная цифровая среда не является линейной или иерархической системой; она представляет собой сложное, многослойное и ризоматическое пространство, в котором визуальный язык непрерывно трансформируется под воздействием технологических инноваций, эволюции пользовательских интерфейсов, изменяющихся социокультурных практик и обратных связей между этими уровнями. За последние два десятилетия дизайн пользовательских интерфейсов претерпел несколько парадигмальных сдвигов, двигаясь от реалистичной имитации физических объектов к радикальному минимализму, а затем — к диалектическому синтезу в гибридных формах (неоморфизм, стекломорфизм, клипморфизм). В основе исследования лежит междисциплинарный подход, объединяющий методы искусствоведческого анализа, визуальной культурологии, семиотики (в частности, понятие «эмоционального графокода» [7, с.76]), медиаархеологии и теории аффордансов. Как отмечают исследователи, практика проектирования веб-интерфейса подразумевает нахождение оптимальных технологических, психологических и эстетических решений, позволяющих пользователю эффективно и длительно взаимодействовать с информационными системами [12, с. 79]. В качестве методов исследования применяются историко-генетический анализ, ком-

паративный анализ дизайн-решений разных эпох и платформ, а также визуальный семиотический анализ ключевых произведений цифрового искусства и массового дизайна.

Первым значительным и эвристически плодотворным этапом в эволюции графических пользовательских интерфейсов стал скевоморфизм (приблизительно 1984–2012). Этот подход использовал метафоры физического мира для снижения порога вхождения в цифровую реальность: тени, градиенты, фактуры (кожа, дерево, ткань) и даже звуки имитировали объекты-предшественники. Цифровые календари напоминали настольные перекидные блоки, записные книжки — кожаные ежедневники с прошивкой, аудиоплееры — физические устройства с вращающимися регуляторами. Как подчеркивает Д.Ю. Некрасов, скевоморфизм выполнял фундаментальную адаптивную функцию: «кардинально новая среда, нематериальная, но пластичная и интерактивная, потребовала определённого периода адаптации» [3, с. 35]. Однако к началу 2010-х годов, по мере цифровой грамотности массового пользователя, скевоморфизм стал восприниматься как избыточно «тяжёлый», визуально шумный и неэффективный. Реакцией на эту перегруженность стал плоский дизайн, который, как отмечает А.Р. Болтаева, развивался «в противовес концепции скевоморфизма и выступал против методов «реальной» визуализации объектов в пользу более упрощённых и эстетически простых решений» [2, с. 115]. Плоский дизайн отказался от теней, градиентов, текстур и псевдообъемности, утвердив культ чистой геометрии, крупной гротескной типографики и открытых цветовых решений. Логическим, но не линейным развитием этого направления стал Material Design от Google (2014), который, сохраняя плоскостную основу, ввел метафору «цифровой бумаги» с многослойностью, системой теней и анимированными переходами, создающими иерархию и иллюзию глубины [1, с.35]. Одной из последних и наиболее показательных тенденций является неоморфизм (около 2019–2020 гг.) — гибридное образование, сочетающее плоскостную сетку с мягкими рельефными элементами, словно выступающими из фона. Неоморфизм использует две тени (светлую и темную) для создания эффекта выпуклости или вогнутости, что придает интерфейсу тактильную качественность при сохранении минималистичной эстетики. Важно, что неоморфизм — это не возврат к старому скевоморфизму, а его ремедиация: он симулирует не конкретный физический объект, а общее свойство материальности.

Современные игровые проекты демонстрируют спектр визуальных практик, который простирается от гиперреализма до нарочитой архаизации. Как указывает И.И. Шедько, можно проследить путь трансформации видеоигровой графики, возникшей в результате технических ограничений, со временем в отдельные художественные стили: пиксель-арт, воксель-арт, стиль low poly [4, с. 225]. Пиксельная графика, первоначально бывшая вынужденной мерой, давно стала самостоятельной формой изобразительного языка, к которой современные художники обращаются намеренно — ради ностальгического эффекта, минимализма или отстранения от фотореализма. Low poly графика, в свою очередь, модифицировалась из артефакта технической несовершенности в разряд художественного стиля, формирующего узнаваемую геометрическую эстетику, где гранёность становится достоинством. Основными детерминантами современных графических стилистических течений в видеоиграх остаются технические характеристики платформы, но решающую роль теперь играет дизайнерское намерение: стилизация под «ретро», cel-shading, монохромность или гипертрофированная цветовая насыщенность. Одним из наиболее значительных вкладов видеоигр в визуальную культуру за пределами игровой индустрии стало развитие концепции environmental storytelling — повествования через окружение. Как пишет А. Д. Смольников, это форма бессловесного, пространственного наратива, «когда само пространство, его детали, состояние объектов и их расположение рассказывают историю, погружая пользователя в мир игры и углубляя его эмоциональную связь с игровым миром» [5, с. 72]. Этот принцип ныне проник в дизайн виртуальных музеев, интерактивных инсталляций и даже в интерфейсы веб-сайтов. Важным теоретическим мостом между игровым дизайном и визуальной культурой является геймификация. Как отмечает А.А. Клокотина, принципы визуализации пользовательских интерфейсов видеоигровых проектов — прогресс-бары, ачивменты, системы уровней — активно заимствуются образовательными платформами, фитнес-приложениями, корпоративными порталами [6, с 186]. Визуальный язык геймификации становится новой риторикой мотивации.

Социальные сети сформировали не просто каналы распространения изображений, но самостоятельные платформенные эстетики — визуальные режимы, диктуемые интерфейсом, алгоритмом и форматом потребления. Социальныая сеть долгое время культивировала квадратную кадрировку и фильтры, имитирующие пленочную фотографию; TikTok

закрепил вертикальное видео, динамичный монтаж и эстетику быстрой нарезки; Pinterest сформировал «досковую» логику коллажирования. Каждая платформа навязывает глубинную оптику: вертикальность для смартфона, цикличность для Stories, бесконечную прокрутку для ленты. Мемы как гибридные визуально-текстовые конструкции стали универсальным языком цифровой коммуникации. Как показано в исследовании эмоционального графокода как семиотического феномена, эмодзи, стикеры, мемы и GIF-анимации представляют собой новые формы визуальных знаков, функционирующих в цифровой коммуникации и требующих особого семиотического анализа [7]. Мем — это не статичный образ, а формула изменчивости: его визуальная схема остается узнаваемой, но наполнение варьируется, создавая бесконечные варианты. Дизайн шаблонов для социальных сетей (Canva, Adobe Express) демократизировал визуальное производство: миллионы пользователей без формального дизайнерского образования ежедневно создают графику, что привело к появлению «народной эстетики» (vernacular aesthetics) — решений, которые профессиональные дизайнеры сначала отвергали, а затем начали сознательно переосмысливать. Социальные сети изменили не только продукты, но и процесс: дизайнеры сегодня вынуждены проектировать системы визуальных элементов, способных адаптироваться к разным платформам, форматам и контекстам потребления [8, с. 30; 9, с. 452], Более того, социальные сети колоссально ускорили темпоральность дизайн-трендов: тенденции возникают, распространяются и устаревают в течение нескольких месяцев, тогда как ранее стили менялись десятилетиями.

Технологии искусственного интеллекта, особенно генеративные нейросети (DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion), совершили революцию в визуальном производстве. Как отмечают исследователи, нейросети все активнее используют не только для генерации изображений, но и как полноценный инструмент решения проектных задач [10, с. 30]. Нейросети трансформируют ландшафт возможностей: они генерируют невиданные стилистические гибриды, создают фотореалистичные миры и динамичные арт-объекты. Искусство нейронных сетей ставит под вопрос фундаментальные категории западной эстетики — авторство, оригинальность, творческий процесс и намерение. Кто является автором изображения, созданного нейросетью по текстовому запросу? Программист, обучивший модель? Пользователь, сформулировавший промпт? Сама нейросеть? Или множество анонимных художников, чьи работы вошли в обучающую

выборку? Эти вопросы находятся в центре современных искусствоведческих, юридических и этических дискуссий. Исследователи подчеркивают необходимость сохранения «человеческого фактора» в творческой работе при активном внедрении ИИ [11, с.110]. Вместе с тем ИИ создает новые эстетические возможности: генеративные нейросети позволяют дизайнеру фокусироваться на кураторской и концептуальной работе. В игровой индустрии ИИ применяется для процедурной генерации контента и генеративной стилизации. Особого внимания заслуживает феномен «AI-арта» как самостоятельного художественного направления, где эстетика «галлюцинаций» нейросетей — сюрреалистичные искажения, странные анатомические несоответствия, неожиданные текстурные сочетания — становится сознательно используемым художественным приёмом, формирующим новую образную систему.

Наиболее интересные и значимые визуальные инновации возникают на пересечении рассмотренных сред. Игровая эстетика проникает в интерфейсы социальных сетей (эффекты параллакса, анимированные реакции, механика уровней). Дизайн интерфейсов влияет на игровые меню и HUD, внедряя минималистичные иконки и жестовую навигацию. Эстетика нейросетевых изображений становится трендом в графическом дизайне и рекламе. Возникает явление кроссплатформенной визуальной ризомы, когда один и тот же прием циркулирует между интерфейсом, игрой, мемом и нейросетевой генерацией, каждый раз мутируя. В итоге мы наблюдаем не просто смену стилей, а фундаментальную трансформацию статуса визуального в культуре. Традиционные категории искусства уступают место категориям процессуальности, адаптивности и пользовательского опыта. Дизайн в цифровой среде перестает быть прикладной дисциплиной, оформляющей готовое содержание; он становится универсальным медиумом, порождающим само содержание, его форматы и способы восприятия. В этом смысле визуальный язык современности — это не просто совокупность изображений, а среда обитания, в которой мы мыслим, чувствуем и конструируем реальность.

Список литературы:

1. *Исламов А.М.* Удовлетворённость пользователя и эффективность решения задач при работе с различными интерфейсами (плоский, объёмный и вещественный дизайн) [Электронный ресурс]: выпускная квалификационная работа. — Москва, — 2024. — 73 с.

2. *Болтаева А.Р.* Адаптация к цифровым интерфейсам: использование скевоморфизма и плоского дизайна / А.Р. Болтаева // Российский университет дружбы народов. — 2020. — № 2. — С. 114–119.

3. *Некрасов Д.Ю.* Скевоморфизм в цифровых интерфейсах и художественных программах / Д.Ю. Некрасов // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. — 2013. — № 10–2. — С. 34–36.

4. *Шедько И.И.* Видеоигровые изобразительные стили / И.И. Шедько // Художественная культура. — 2021. — № 4. — С. 224–245.

5. *Смольников А.Д.* Повествование через окружение: о художественных приёмах в нарративах компьютерных игр / А.Д. Смольников // Гуманитарная информатика. — 2020. — № 12. — С. 69–76.

6. *Клокотина А.А.* Основы визуализации пользовательских интерфейсов видеоигровых проектов. — Самара —2024. — С. 185–187.

7. Эмоциональный графокод как семиотический феномен: от эмодзи до визуальных символов / Е.А. Гришина, М.В. Терещенко, Д.С. Петров // Вестник. — Санкт-Петербург — 2025. — № 6— С. 251–254.

8. *Горячева А.А.* Влияние социальных сетей на визуальный язык современного дизайна / А.А. Горячева // Дизайн. Материалы. Технология. — 2022. — № 3 (63). — С. 28–33.

9. *Митрофанова А.Ю.* Влияние социальных медиа на графический дизайн / А.Ю. Митрофанова // Молодой учёный. — 2021. — № 50 (392). — С. 451–454.

10. *Холодова А.И.* Искусственный интеллект в дизайне: инструмент или конкурент? / А.И. Холодова // Изобразительное искусство Урала, Сибири и Дальнего Востока. — 2025. — № 4 (25). — С. 28–33.

11. *Булатова А.В.* Использование нейросетей в дизайн-образовании / А.В. Булатова, Н.И. Журавлева, С.В. Мельникова // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2025. — № 2 (65). — С. 107–113. — DOI: 10.25628/UNIIP.2025.65.2.016.

12. *Ейкина Н.Н.* Развитие коммуникативного потенциала web-дизайна в современном обществе / Н.Н. Ейкина // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике: сборник статей II Международной научной конференции. — 2021. — № 5 — С. 77–82.

13. Виртуальные туры по культурным, православным объектам и музеям как инструмент социокультурной интеграции лиц с ограниченными возможностями здоровья / В.А. Кукушкина, Т.В. Ананьева, М.В. Решетова [и др.] // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4–2. — С. 279–289.

Н.В. КОТЛЯРЕВСКАЯ

Кандидат педагогических наук, доцент, зав. кафедрой дизайна, Крымский университет культуры, искусств и туризма
e-mail: kotlarevskaya@mail.ru

Е.Н. АЛЕКСЕЕВА

Кандидат искусствоведения, старший преподаватель кафедры декоративного искусства, Крымский инженерно-педагогический университет им. Ф. Якубова
e-mail: voitenka@yandex.ru

N.V. KOTLYAREVSKAYA

Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Design department of the Crimean university of culture, arts and tourism
e-mail: kotlarevskaya@mail.ru

E.N. ALEKSEEVA

Candidate of art history, senior lecturer of the department of decorative arts, Crimean engineering and pedagogical university named after F. Yakubov
e-mail: voitenka@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_257_266

АВТОРСКИЙ ПЛАКАТ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ: АСПЕКТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И МЕТОДИКА СОЗДАНИЯ

THE AUTHOR'S POSTER IN CONTEMPORARY CULTURE: ASPECTS OF DESIGN AND CREATION METHODOLOGY

В статье рассматриваются основные аспекты проектирования авторского современного плаката, а также описана методическая система создания постера. Авторами обозначены основные этапы выполнения задания, в частности: разработка эскизов, творческий замысел, работа над визуализацией образа, композиционное решение, применение знаковой системы и метафоры.

The article discusses the main aspects of designing an author's modern poster, and describes the methodological system for creating a poster. The authors outline the main stages of completing the task, including the development of sketches, creative concept, work on creating an image, compositional solution, and the use of a sign system and metaphor.

Ключевые слова: искусство, плакат, композиция, графика, метафора, знак, символ.
Keywords: art, poster, composition, graphics, metaphor, sign, symbol.

На художественных выставках и в городской среде рядом с рекламными печатными плакатами появляются оригинальные авторские постеры. Тиражные плакаты в современном изобразительном искусстве как проявление графической свободы, тематической независимости и творческого поиска концептуально приблизились к станковым работам живописи и графики, основали направление интеллектуального осмысления и философского мировоззрения действительности в искусстве плаката. Его привлекательность визуально значимо воспринимается в выставочном пространстве, в той особенной психологической атмосфере, которая возникает при экспонировании работ, где впечатление зрителя формируется не одной работой, а многими произведениями, где человеком руководит не желание оценить определённый плакат, а ощущение причастности к свободе самовыражения творческих индивидуальностей. Экспонирование оригинала постера позволяет истинным ценителям искусства осмыслить и оценить художественную идею авторской концепции. Как отмечал Сергей Серов: «Плакат — искусство городское. Он призван привлекать наши бездумно автоматические взгляды, пробуждая от постоянной спешки, возвращая на мгновение смысл жизни» [5, с. 9].

Композиция любого художественного произведения — это касается картин, скульптуры и тем более, плаката — всегда была и остается одной из наиболее важных теоретических и практических проблем. Композиция — понятие, которое фокусируется на многих аспектах художественного процесса. Она лежит в основе построения художественного образа, наполняет творческие идеи, обуславливает методические принципы работы над постером.

В изобразительном искусстве и дизайне композиция — наиболее важный компонент. Она включает в себя организацию, размещение и связь элементов художественной формы. Это касается и композиции плаката, так

как он является не только способом визуальной информации, но и отдельным направлением графического искусства [2, с. 55]. Таким образом, композиция плаката является выражением гармоничной целостности произведения и одновременно способом построения этой системы.

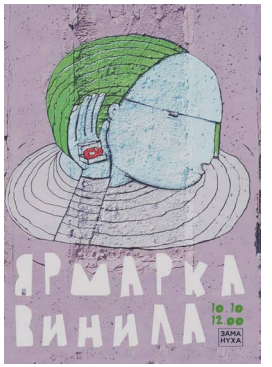


Рис.1. Нефёдов В.А. «Слушатель». 2020 г. Акрил, цифровая графика, терм. печать. 70 х 100 см. Представлено автором

Работа над плакатом начинается с подготовительного этапа, прежде всего, — изучение темы и анализ необходимой информации. Сбор необходимого материала производится в двух направлениях: изучение литературных источников, непосредственно связанных с темой плаката или требованиями рекламодателя к объекту проектирования, и сбор визуального материала в виде рисунков, набросков и фотографий. Также важным аспектом предпроектной подготовки является анализ целевой аудитории (возраст, социальный статус, сфера интересов, предпочтения, профессиональная деятельность и т. д.) и формирование психологического портрета потенциального зрителя. Это во многом определяет тематическую направленность, применяемые изобразительные приемы, средства графической выразительности, выбор шрифтовой гарнитуры и в целом, художественное воплощение авторского видения темы (рис. 1).

Параллельно изучаются аналоги постеров, в которых необходимо выявить сильные и слабые стороны их композиционного и образного решения. Кроме эстетических и сугубо художественных особенностей визуального материала, анализируется их направленность и эффективность воздействия на зрителя. Тщательное и глубокое осмысление источников и аналогов на подготовительном этапе способствует формированию представлений о концептуальном и визуальном воплощении будущей работы. В процессе сбора, изучения и анализа материала, соответствующего тематике заданной или выбранной автором темы, возникает творческая задумка (идея) плаката. В рекламе — это креативная идея, направленная на создание имиджа отдельного человека, фирмы или товара. В авторском плакате — это, прежде всего, авторская или художественная концепция, которая моделирует особое видение художника той или иной проблемы в художественных образах. «Рекламные плакаты, содержащие невыразительные образы, лишены эстетических свойств, раздражают реципиента» [4, с. 35].



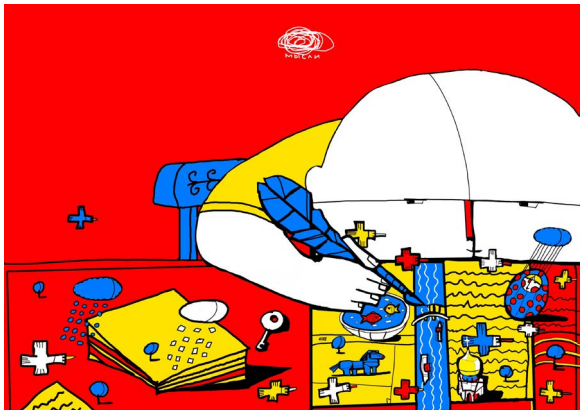


Рис. 2. Нефёдов В.А. «Трям! Здравствуйте». 2020 г. Бумага, цифровая графика, терм. печать. 70 х 100 см. Представлено автором

Рис. 3. Нефёдов В.А. «Писатель». 2014 г. Бумага, цифровая графика. 70 х 100 см. Представлено автором

Когда встает вопрос создания плаката для театральной постановки, художник генерирует рекламную идею на основе литературного или драматургического сюжета (рис. 2). Рекламную концепцию коммерческого или корпоративного плаката художник аккумулирует, основываясь на характере рекламного объекта и своего представления о нем. Для художественной концепции авторского плаката присущи такие же неоднозначные решения, как в станковой композиции, где идея, тема и художественный образ имеют сложные иерархические связи (рис. 3). «Плакаты акцентируют внимание на предметах и явлениях при помощи гротеска, метафоричности образов, обобщённости форм, других специфических художественных средств» [4, с. 34].

Сюжет помогает художникам визуализировать яркую мысль, способную сконцентрировать в себе целый сектор возможностей рекламного объекта. На практике творческие функции могут распределяться между партнерами, где один генерирует идеи, а другой наполняет их смыслом и воплощает на плоскости листа. Коллективное творчество при благоприятных условиях дает позитивные результаты.

Важным этапом работы над композицией является поиск художественных способов воплощения идеи произведения путем выполнения эскизов. Необходимо отметить, что использование терминов «воплощение идеи» и «решение темы» в одном и том же значении неслучайно, так как удачное раскрытие темы идеи в убедительных художественных образах является профессиональным решением и способствует знаковому и выразительному воплощению.

Композиционный поиск может происходить различными средствами и приёмами. Необходимо в процессе выполнения эскизов использовать различные графические техники — такие, как линер, карандаш, акварель, коллаж, компьютерные технологии. Студент свободен в выборе путей визуализации творческой идеи, но в то же время он не может игнорировать определенные эстетические категории относящиеся к сущности искусства в целом и особенностей воплощения художественного образа.

Художественный образ — единство объективного и субъективного, тесно связанного с мировоззрением автора. В нем аккумулируются существенные признаки явлений и объектов. Вместе с этим, искусство плаката не предполагает, чтобы его образы воспринимались как реальность. На образ влияет не только отношение художника к изображаемому, но и богатство его личности и творческого потенциала. По мнению Т.С. Игошиной, «важнейшим принципом плакатного дизайна является необходимость однозначного толкования созданного образа, иначе будет невозможно достичь рекламного эффекта. То, что является достоинством художественного произведения — глубина, многозначность и многоплановость смыслов и образов — совершенно недопустимо в плакате» [3].

Уделяя большое внимание поиску идеи плаката и ее воплощению, не стоит недооценивать такой важный способом создания

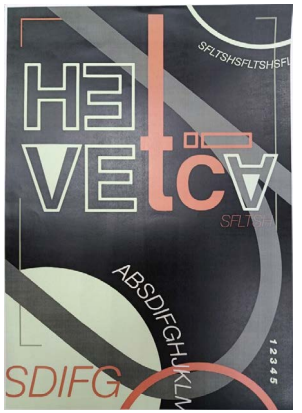


Рис. 4. Белякова А.С. Шрифтовой плакат. 2024 г. Бумага, цифровая печать. 60 х 40 см. Руководитель: преподаватель Е.С. Задорожная. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ

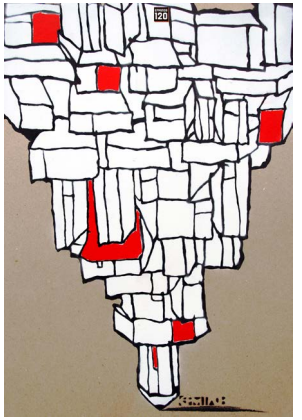


Рис. 5. Нефёдов В.А. «Ермилов». 2014 г. Бумага, вырезной трафарет. 70 х 100 см. Представлено автором

действенного образа, как графический язык. Термин «графический язык» неоднозначно воспринимается теоретиками и практиками. И все же, несмотря на некоторые разногласия в трактовке данного понятия, графический язык плаката необходимо рассматривать в зависимости от творческого задания [7, с. 25]. Другими словами, есть необходимость рассмотрения графических способов и методов изображения как инструмента визуализации создания объекта и более сложных языковых способов, которые раскрывают сущность и глубинный смысл визуального образа, который воплощает творческую идею (рис. 4, 5).



Рис. 6. Нефёдов В.А. «Виктор Нефёдов плакаты». 2021 г. Бумага, тушь, цифровая графика. 70 х 100 см. Представлено автором



Рис. 7. Персань В.А. Социальный плакат. 2024 г. Бумага, цифровая печать. 60 х 40 см. Руководитель: преподаватель Е.С. Задорожная. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ

Графические способы и методы изображения

Потенциал возможностей линии очень велик: без линии невозможно представить себе рисунок карандашом, пером, фломастером. При помощи линии создаются наиболее сложные элементы орнаментальных композиций, линия лежит в основе каллиграфии и типографических шрифтов. Линия не только может быть основой линейного изображения. Повторение линий как закономерное, так и хаотичное, создает фактурные и тональные соотношения. В зависимости от густоты линий, художник получает широкую тональную палитру — от светло-серого до черного. Такими же признаками характеризуется точка. Изображение объемного объекта в двухмерной плоскости плаката может быть линейным (контурным), объемным (тональным) и плоским (силуэтным). В практической деятельности эти средства выразительности тесно связаны между собой, и в каждом конкретном случае, в зависимости от проектируемого объекта и его тематической направленности (рис. 6, 7).

Когда речь идет о рекламном постере, необходимо максимально приблизить графическое решение к реалистическому изображению. С этой целью следует использовать объемный метод визуализации. Это может быть не только рисунок, но и фотография, технические возможности которой способны передавать как форму вещей, так и их материальность, текстуру и цвет [1, с. 33]. В современном рекламном плакате фотография очень актуальна, благодаря оперативности, эффективности и документальности (рис. 8, 9).



Рис. 8. Персань В.А. Социальный плакат. 2024 г. Бумага, цифровая печать. 60 х 40 см. Руководитель: преподаватель Е.С. Задорожная. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ



Рис. 9. Якубова З.А. Социальный плакат. 2024 г. Бумага, цифровая печать. 60 х 40 см. Руководитель: преподаватель Е.С. Задорожная. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ

Объемный метод изображения продолжает иллюзию достоверности объекта в городской среде. Ему подвластно трехмерное изображение пространства на плоскости, что, в свою очередь, дает возможность создания более сложных композиционных решений, в которых одновременно могут взаимодействовать несколько изображений — на первом плане, втором, третьем… В отличие от объемного метода изображения, линейный и плоскостной характеризуются условностью и обобщенностью. Их используют в случаях, когда необходимо создать визуальный образ явления или понятия, или объект рекламы требует лаконичного знакового решения. Визуальное восприятие плоскостных изображений не является только восприятием определенных внешних признаков того или иного силуэта (рис. 10). Содержание изо-



Рис. 10. Персань В.А. Социальный плакат. 2024 г. Бумага, цифровая печать. 60 х 40 см. Руководитель: преподаватель Е.С. Задорожная. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ





Рис. 11. Нефёдов В.А. «Свободная любовь». 2007 г. Бумага, цифровая графика. 90 х 60 см. Представлено автором. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ

Рис. 12. Персань В.А. Социальный плакат. 2024 г. Бумага, цифровая печать. 60 х 40 см. Руководитель: преподаватель Е.С. Задорожная. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ

бражения вещи представляет собой нечто большее, чем ее контуры. Сила изображения, рассчитанного на визуальное восприятие, зависит, прежде всего, от того, как воспринимаются зрителем признаки, присущие объекту, так как не имеет значения, какой графический метод лежит в основе изображения. Важно, чтобы графические приемы и способы позитивно работали на выполнение поставленной задачи.

Владение графическими способами и методами построения формы изображения является необходимой частью мастерства художника. Но этого недостаточно для создания эффективного образа. Не менее важным является принцип ассоциативного решения темы, при котором изображение реальных и условных форм не имеет точного соответствия содержанию, а является его образным эквивалентом. Этот тип визуализации вошел в практику как метафора, используемая не в прямом, а в переносном значении. Использование метафоры дает возможность находить решения путем наделения необходимых для создания образа характерных черт на такой объект изображения, которому эти признаки наиболее присущи [6, с. 25].

Метафора приобрела значительное распространение в фольклоре, поэзии, драматургии. Подобные приемы используются в современном плакате. Самостоятельную группу метафорических изображений представляют символы и аллегории: весы — правосудие, якорь — надежда,

сердце — любовь, голубь — мир и так далее. Восприятие знака предполагает выявление и понимание понятия, которые стоят за ним (предметное значение знака) и содержания (смысловое значение знака). В такой ситуации всегда выявляется значение и содержание, отсутствие одного из этих компонентов разрушает его. Знаки-символы состоят с объектом в ассоциативных связях. Это единично созданные знаки, которые несут развернутую, временами концептуально наполненную информацию, обобщенное изображение целой системы понятий. «Залог эффективности плаката — использование в нем современной по отношению к адресату эстетической системы, другими словами, актуальный плакат требует, чтобы эстетическая система дизайнера была синхронна и современна эстетической системе получателя сообщения» [3].

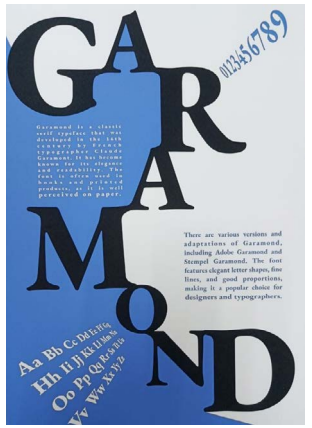


Рис. 13. Якубова З.А. Шрифтовой плакат. 2025 г. Бумага, цифровая печать. 60 х 40 см. Руководитель: преподаватель Е.С. Задорожная. Фонд кафедры «Дизайна» КУКИиТ

Аккумулируя в себе высокий уровень обобщения и концептуального выражения мысли автора, знак и символ играют важную роль в художественном творчестве плакатистов. По мнению С.И. Серова, «плакат часть визуально-символической среды, воздуха, которым оживотворяется современный мир» [5, с. 16].

Важное место в процессе проектирования плаката занимают шрифтовые блоки, являющиеся значимым элементом композиции плаката. Художники и дизайнеры, в процессе создания постера могут отказаться от визуальных или знаковых элементов, используя шрифт как основной элемент выразительности, способный в полной мере передать идею и художественный замысел.

Завершающим этапом работы над композицией плаката является подготовка оригинала к печати. Применение компьютерных технологий в корне изменило современные методы подготовки рекламной продукции к печати. Полиграфическое издание плаката является последним этапом создания этого способа визуальной коммуникации.

В процессе проектирования плаката студентам необходимо уделять внимание методике выполнения данного задания, проходя все

этапы создания постера. Наиболее важными аспектами являются композиционное, художественно-образное решение, применение различных графических средств и направленность на конкретную аудиторию. Применение знаковой системы является важным фактором, влияющим на выразительность плаката в городской и выставочной среде.

Список литературы:

1. *Воронов Н.В.* Дизайн: русская версия. — Тюмень: Институт дизайна, 2005. — 222 с.

2. *Генисаретский О.И.* Эстетические концепции современного дизайна. — Москва: Изобразительное искусство, 2002. — 356 с.

3. *Игошина Т.С., Павловская Е.Э.* Дизайн плаката социальной рекламы, базовые принципы выразительности и актуальности. — URL: https://book.uraic.ru/project/conf/txt/005/archvuz14_pril/61/template_article-ar=K41-60-k44.htm (дата обращения: 17.01.2026).

4. *Крадышев А.Н.* Эстетические свойства современных рекламных плакатов // Вестник ОГУ. — 2007. — № 76. — С. 33–36.

5. *Серов С.И.* Московский концептуальный плакат 1990-х годов. — Москва: Линия График, 2004. — 158 с.

6. *Стор И.Н.* Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов. — Москва: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2003. — 296 с.

7. *Третьякова М.С., Казакова Н.Ю.* Позднесоветский и современный российский дизайн: в поисках идентичности // Культура и искусство. — 2025. — № 6. — С. 24–30. — URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71387 (дата обращения: 27.12.2025).

Ю.Э. ТАРИМОВА

Преподаватель кафедры изобразительного и декоративного искусства ГБОУВО РК «Крымский инженерно педагогический университет им. Февзи Якубова», Россия, Республика Крым, Симферополь
e-mail: artjuliaalt@gmail.com

Е.А. ВЕРХОШАНСКАЯ

Старший преподаватель кафедры изобразительного и декоративного искусства ГБОУВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет им. Февзи Якубова», Россия, Республика Крым, Симферополь
e-mail: kavaleristdevica@gmail.com

Y.E. TARIMOVA

Lecturer of the department of fine and decorative arts, state budgetary educational institution of higher education of the republic of crimea “Crimean engineering and pedagogical university named after Fevzi Yakubov”, Russia, Republic of Crimea, Simferopol
e-mail: artjuliaalt@gmail

E.A. VERHOSHANSKAYA

Senior lecturer of the department of fine and decorative arts, state budgetary educational institution of higher education “Crimean engineering and pedagogical university named after Fevzi Yakubov”, Russia, Republic of Crimea, Simferopol,
e-mail: kavaleristdevica@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_267_276

СОВРЕМЕННЫЙ ПОДХОД В СОЗДАНИИ ПЕРЕКИДНОГО КАЛЕНДАРЯ

A MODERN APPROACH TO CREATING A SWITCHING CALENDAR

В статье рассматривается методика создания перекидного календаря как комплексного процесса, объединяющего принци-

пы планирования, композиционного построения и визуального оформления. Анализируются основные этапы разработки календаря, его функциональное назначение, графические средства изображения и стилистические решения. Особое внимание уделяется методам организации календарной сетки, визуальной иерархии информации. Описываются подходы, позволяющие сочетать практическую направленность с выразительными дизайнерскими решениями, а также возможностями применения данной методики в учебной и проектной деятельности.

The article discusses the methodology of creating a flip calendar as a complex process that combines the principles of planning, compositional construction, and visual design. It analyzes the main stages of calendar development, its functional purpose, graphic means of representation, and stylistic solutions. Special attention is paid to the methods of organizing the calendar grid and the visual hierarchy of information. The article describes approaches that allow for a combination of practical orientation with expressive design solutions, as well as the possibilities of using this methodology in educational and project activities.

Ключевые слова: методика, календарь, дизайн, композиция, стиль, календарная сетка, дизайн-проект.
Keywords: methodology, calendar, design, composition, style, calendar grid, design project.

На сегодняшний день, одним из важных аспектов в обучении студентов по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», выступает освоение навыков формирования сложных графических композиций. Примером подобной работы, в рамках образовательного процесса, является процесс создания проекта перекидного календаря. Учитывая тенденции отечественного преподавания в сфере использования цифровых технологий, можно также отметить необходимость в обновлении подхода и при обучении созданию сложных графических композиций. Помимо прочего, важность освоения студентами обозначенного аспекта программы с использованием компьютерных средств, отражена в приказе Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования — бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн», где отмечено, что выпускник, должен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности [5].

Из этого следует потребность в рассмотрения навыков формирования сложных графических композиций как одной из целей преподавания учебной дисциплины «Технологии и компьютерное моделирование».

При этом, уже сейчас процесс преподавания курса по заявленной дисциплине направлен на приобретение студентами, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль «Программа широкого профиля»), основ в области компьютерных программ и технологий, используемых в дальнейшем при проектировании и моделировании, а вследствие формируется потребность в получении актуальных навыков (востребованных для занятия выпускниками вакантных должностей на рынке труда), в том числе и подготовки перекидного календаря к печати, и презентация готового изделия как элемента отработки практических умений обучающегося.

Знание основ процесса создания проекта перекидного календаря, включая его разработку в графическом редакторе, оформление, подготовку изображения к печати и презентацию готового изделия, представляется как одна из важных частей в обучении художников.

При этом, формирование композиционной структуры многостраничного печатного календаря, согласно утверждению В.М. Мирошниковой, должно быть основано на социальном и культурном контексте с учетом тематики, временного периода (приуроченность к каким-либо событиям), а также социальной специфики возрастной группы, которая может выступать потенциальным приобретателем конечного продукта. Отмечается, что работа над иллюстрационным материалом это один из наиболее ответственных этапов разработки [3].

Однако рамки выбора обучающегося не должны быть полностью свободными, так как всегда имело место создание четких рекомендаций по структуре календаря. И подобные рекомендации, представленные, в том числе А.В. Поповой, были нацелены на то, чтобы помочь студентам сориентироваться в процессе дизайн-проектирования календаря избегая структурных и стилистических недочётов [4].

Таким образом, понимание каждого этапа: от начальной идеи до финальной презентации, а также владение необходимыми инструмента-

ми и технологиями для реализации дизайн-проекта, требует разработанной методики. Такой подход помогает сформировать профессиональные навыки и осознанное отношение к рабочему процессу в художественной области. Сам же процесс разработки играет важную роль в закреплении теоретических знаний, полученных в рамках дисциплин «Дизайн-проектирование», «Специальные технологии» и «Основы графики», а также способствует освоению практических приёмов гармонизации формы. Учебные и творческие задания ориентированы на изучение построения и организации пространства календаря, формирование логически выстроенной временной структуры и создание устойчивого визуального ритма. Оформление календаря предполагает осознанное сочетание функциональных требований с композиционными решениями, умение рационально распределять элементы на плоскости, учитывать пропорции, масштаб и иерархию информации.

Так, проектная культура в области создания календарей направлена на развитие системного и образного мышления, позволяя рассматривать календарную сетку, типографические и графические элементы как части единой визуальной концепции. Календарь выполняет не только информационную функцию, связанную с отображением времени, но и формирует эмоциональное восприятие, настроение и ассоциативный образ. В данном аспекте он выступает как декоративный элемент, сочетающий практическую значимость и художественную выразительность. Например, это касается перекидных календарей, где большую часть страницы занимает изображение.

В современных условиях календарь стал важным средством визуальной коммуникации, отражающим актуальные стилистические тенденции и индивидуальный авторский подход. Создание подходящего визуального ряда, шрифтовых и декоративных решений обеспечивает целостность композиции. Например, тематические календари по своей структуре включают: календарную сетку, основной текст, справочно-вспомогательные материалы и иллюстративный ряд [3, с. 185]. Стоит обратить внимание и на модели календарей, выделяемых И.Ю. Исаковской. Так, календари делятся по принципу: отбора дат, расположению информации, характеру текстовых справок, литературы в списки к датам [2, с. 13].

Знакомство студентов с проектированием календарей различных типов с использованием современных методов и приемов художественно-графического оформления, направленных на визуальную репрезентацию



Рис. 1. Д. Цехиев. Календарь «Балаклава». 2010 г. 21 х 30. Руководитель: старший преподаватель Е.А Верхошанская



Рис. 2. А. Самофалов. Календарь «Время великих имен». 2010 г. 20 х 29. Руководитель: старший преподаватель Е.А Верхошанская

содержания, представляет собой актуальное направление в сфере дизайна. Календарная продукция прочно интегрирована в повседневную социокультурную практику, выполняя не только утилитарную функцию ориентации во времени, но и эстетическую, коммуникативную, имиджевую [4, с. 11].

Календари широко распространены в бытовой, деловой и производственной среде, что обусловливает устойчивый потребительский спрос. В условиях развития полиграфических технологий возрастает значимость креативного решения как фактора дифференциации и повышения востребованности продукции, поэтому для разработки авторского проекта календаря необходимо проанализировать традиционные графические приемы, а затем приступать к выполнению в программе [6, с. 528].

Целью задания «Разработка календаря» является усвоение принципов его оформления, создание выразительного образного календаря, оригинального решения [4, с. 18]. Так, разбор идей и эскизов на занятии, способствует осознанному выбору композиционных и стилистических решений, развитию навыков профессиональной оценки и аргументации. Важным является процесс поиска при выборе тематики, графической техники, формата, визуального стиля.

Например, календарь, созданный в графических программах с использованием компьютерных технологий, основан на традиционной



Рис. 3. Э.И. Бекирова. Календарь «Цветы». 2025 г. 40 х 20. Руководитель: преподаватель Ю.Э. Таримова

графике (рис. 1–2). Такие календари являются серией графических работ, выполненных с применением классических материалов и техник, таких как тушь, перо и линогравюра. Этот подход сочетает художественные традиции с современными средствами редактирования и создания изображений. Использование современных компьютерных технологий позволяет быстро и качественно создавать печатную продукцию.

С точки зрения программного обеспечения, наибольшее распространение в практике разработки календарной продукции получили такие графические редакторы, как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, SAI (Paint Tool SAI) и Krita. Данные программы обладают разнообразными инструментами рисования, поддерживают работу с растровой и векторной графикой, а также предоставляют возможности настройки эффектов и фильтров. Такое разнообразие объясняется удобством использования и личными предпочтениями художников.

Предоставление свободного выбора программного обеспечения выполнения задания, внесло разнообразие при выборе стиля, инструментов. Так, студентом выполнен календарь в программе Adobe Illustrator (рис. 3). В процессе разработки были использованы инструменты векторной графики для построения изображений. Применение направляющих линий позволило обеспечить композиционную упорядоченность и соблюдение пропорциональных соотношений между текстовыми и графическими элементами. Все объекты макета организованы по группам, что обеспечило удобство редактирования и структурирование проекта.

Распространенным вариантом для создания календаря является Adobe Photoshop (рис. 4). Студентом в процессе разработки были использованы инструменты для создания авторских изображений. Работа со слоями позволила выделить отдельно: фоновые элементы, декоративные детали, календарную сетку и текстовые блоки. При разработке календарной сетки использовались направляющие, что обеспечило аккуратность расположения числовых и текстовых элементов.



Рис. 4. Д.Т. Кариева. Календарь «Тематический» 2025 г. 30 х 25. Руководитель: преподаватель Ю.Э. Таримова

Исходя из этого, можно сказать, что в образовательной практике применяются разнообразные методики, направленные на раскрытие потенциала студентов. Так, методика создания календаря включает последовательность взаимосвязанных этапов.

Первый этап включает в себя исторический обзор. В ходе его выполнения, собираются общие сведения о создании календарей необходимые для понимания эволюции их функционального и художественного назначения, а также трансформации технологических и композиционных решений в процессе исторического развития. Календарь изначально выступал не только инструментом счета времени, но и важным элементом культурной, религиозной и хозяйственной жизни общества. Формирование представления о различных видах и примеров оформления является важным аспектом в процессе его проектирования.

Второй этап называется аналитическим, так как в его ходе осуществляется оценка целевой аудитории, для которой предназначен календарь. Определяется тип (вид) календаря (настольный, квартальный, настенный, плакатный, карманный). Сбор и изучение аналогов, позволяет определить стилистику будущего направления. Результатом аналитического этапа является формирование дизайн-концепции — целостного замысла, объединяющего функциональные и художественные характеристики будущего изделия.

Следующим этапом является процесс поиска решения, который выполняется в процессе создания эскизов. В целом — это этап выбора или создания художественного образа и подбора выразительного графического языка. На этом этапе формируется уникальный визуальный стиль

проекта, определяется основная идея и художественное решение, а также подбираются средства и приемы для его выразительного отображения. На этапе предварительных набросков разрабатываются несколько вариантов решений. Эскизы могут выполняться вручную или в цифровой форме, и их основная задача заключается в поиске оптимального соотношения графических и текстовых элементов.

Далее, следует этап, включающий в себя разработку календарной сетки, как основой композиционной структуры календаря, учитывается логика временной организации (месяц, квартал, год), а также иерархия элементов (дни недели, даты, праздничные дни). Важным аспектом становится обеспечение простоты восприятия — достаточный межстрочный интервал, контрастность, гармоничное соотношение шрифта и формата.

После этого выполняется этап композиционного решения календаря, который строится с учетом принципов целостности, равновесия, ритма, контраста, масштабности, динамики и статики. Организация пространства листа предполагает согласование иллюстративного материала с календарной сеткой. В многостраничных календарях необходимо обеспечить стилевое единство всех разворотов.

На следующем этапе, осуществляется выбор шрифтового и цветового решения определяется функциональными и эстетическими задачами. Могут применяться акцидентные (декоративные) шрифты — для заголовков, текстовые — для календарной сетки. Цветовое решение формируется с учетом психологии восприятия и общей художественной идеи. Цвет может выполнять как информационную функцию (выделение выходных и праздничных дней), так и эмоционально-образную.

Производимое в дальнейшем иллюстративное оформление календаря может быть фотографическими, графическими, типографическими или смешанными. Их выбор определяется тематикой календаря и характером целевой аудитории. Важно обеспечить тематическое, стилевое единство и композиционную согласованность изображений в готовом изделии, а также его качественную полиграфическую подготовку.

Также, проходя этап технической подготовки и предпечатной обработки выполняют за счёт проверки подходящей цветовой модели, соответствующего разрешения изображения, корректировки вылетов и полей. Такие аспекты как качество бумаги, тип печати и способы постпечатной обработки (лакирование, тиснение, ламинация) оказывают существенное влияние на итоговое восприятие изделия.

Завершающий этап проектной деятельности направлен на обоснование решений, принятых в процессе разработки [1, с. 33]. Данный этап предполагает систематизированную презентацию результатов работы, демонстрацию макета и аргументированное подтверждение соответствия проекта поставленным задачам.

Таким образом, в современных условиях развития визуальной культуры календарь остается востребованным видом графической продукции, а его проектирование требует системного подхода, профессиональных знаний в области композиции, графики и полиграфических технологий. Актуальный подход в создании календаря представляет собой комплексный процесс, включающий аналитический, концептуальный, композиционный и технический этапы. Так, эффективная методика основывается на системности, последовательности действий и гармоничном объединении функциональных и эстетических параметров. При этом, в ходе выполнения обозначенных этапов проектирования календаря, все должно сочетать функциональную ясность, удобство использования и выразительное художественное решение. Только при комплексном подходе перекидной календарь становится не просто инструментом ориентации во времени, но и полноценным объектом визуальной культуры.

Список литературы:

1. *Блесман А.И.* Основы проектной деятельности: методические указания / Минобрнауки России, Омский государственный технический университет; составители: А.И. Блесман, К.Н. Полещенко, Н.А. Семенюк, А.А. Теплоухов. — Омск: ОмГТУ, 2021. — URL: https://www.omgtu.ru/general_information/faculties/radio_engineering_department/department_of_quot_physics_quot/lib_pfys/280402-280302/Osn_proekt_deyat.pdf (дата обращения: 12.01.2026).

2. *Исаковская И.Ю.* Календарь знаменательных и памятных дат [Электронный ресурс]: методика создания: методическое пособие / Департамент культуры и туризма Вологодской области, Вологодская областная универсальная научная библиотека, Отдел библиографии и краеведения; [составитель И.Ю. Исаковская]. — Вологда: ВОУНБ, 2019. — 94 с.: ил. — URL: https://www.booksite.ru/forum/knigi/kalen.pdf (дата обращения: 12.01.2026).

3. *Мирошникова В.М.* Многостраничный календарь и его визуальное решение средствами графического дизайна // Символ науки. — 2017. — № 3. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/mnogostranichnyy-kalendar-i-ego-vizualnoe-reshenie-sredstvami-graficheskogo-dizayna (дата обращения: 11.02.2026).

4. *Попова А.В.* Дизайн-проектирование. Календарь: методические указания по выполнению практических заданий / составитель А.В. Попова. — Витебск: УО «ВГТУ», 2018. — 26 с. — URL: https://rep.vstu.by/bitstream/handle/123456789/7097/Dizajn-proekt_Kalendar2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения: 12.01.2026).

5. Российская Федерация. Министерство науки и высшего образования. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования — бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн: приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13.08.2020 № 1015: [зарегистрировано 27.08.2020 № 59498]. — URL: https://www.ranepa.ru/upload/doc/standarty/Приказ%20Минобрнауки%20России%20ФГОС%20ВО%2054.03.01%20Дизайн.pdf. (дата обращения: 11.01.2026).

6. *Удова М.А., Абдуразакова Е.Р., Кривоносова Н.Б.* Принципы дизайн-проектирования авторского настенного календаря // IV Международный научно-образовательный форум «Хэйлунцзян — Приамурье»: Сборник материалов Международной научной конференции, Биробиджан, 19 ноября 2021 года. — Биробиджан: Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема, 2022. — С. 524–532. — URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_49371568_77370583.pdf (дата обращения: 11.01.2026).

Д.Д. ХРИПКО

Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова, научный сотрудник Оренбургского областного музея изобразительных искусств
e-mai: daria.zhukova7@gmail.com

D.D. KHRIPKO

Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts, Researcher at the Orenburg Regional Museum of Fine Arts
e-mai: daria.zhukova7@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_277_291

ЗИН В СОВРЕМЕННОЙ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ: МЕЖДУ КНИГОЙ ХУДОЖНИКА И ГРАФИЧЕСКИМ ДИЗАЙНОМ

ZINE IN MODERN VISUAL CULTURE: BETWEEN AN ARTIST'S BOOK AND GRAPHIC DESIGN

В статье любительский малотиражный журнал (зин) рассматривается как форма независимого книгоиздания в контексте современной визуальной культуры. Анализируются его материальные и структурные особенности, а также разнообразие графических приемов. На основе сравнительного анализа зина, книги художника и графического дизайна выявляются его пограничный статус и специфика художественного языка. Особое внимание уделяется процессуальному характеру зина как коллективного и горизонтального культурного производства. Зин интерпретируется как форма микронарратива, отражающая трансформацию роли автора и зрителя в современной культуре.

The article examines the zine as a form of independent publishing within the context of contemporary visual culture. It analyzes its material and structural characteristics, as well as the diversity of graphic techniques. Based on a comparative analysis of the zine, the artist’s book, and graphic design, its liminal status and the specificity of its artistic language are iden-tified. Particular attention is paid to

the processual nature of the zine and its involvement in practices of collective and horizontal cultural production. The zine is interpreted as a form of micronarrative reflecting the transformation of the roles of the author and the viewer in contemporary culture.

Ключевые слова: зин, книга художника, графический дизайн, самиздат, визуальная культура, независимое книгоиздание, современное искусство.
Keywords: zine, artist's book, graphic design, samizdat, visual culture, independent publishing, contemporary art.

В последние десятилетия зин стал распространенной формой творческого самиздата, активно функционирующей среди фотографов, художников и дизайнеров, а также в более широком пространстве современного искусства. Рост интереса к зинам подтверждается появлением и устойчивым развитием зин-фестивалей, организуемых авторами и коллекционерами в России и за рубежом. Фестивали зинов выступают как площадки их распространения, так и местом формирования зин-культуры. К числу крупных международных событий относятся «Lone Star Zine Fest» (Лондон), «Zinefest» и «Comic Invasion» (Берлин), «DC Zinefest» (Вашингтон) и др. В России заметный подъем зин-культуры пришелся на 2022 год, когда начали регулярно проводиться ежегодные фестивали «Корешки» (Новосибирск), фестиваль зинов и фотокниг «Низина» (Санкт-Петербург), а также фестиваль «Жердёла» (Ростов-на-Дону, Краснодар, Ставрополь). Крупные институции начали собирать коллекции зинов: музей современного искусства «Гараж», ММОМА (Москва), Stedelijk Museum (Амстердам), Британская библиотека (Лондон).

Несмотря на популярность, в научных исследованиях зины по-прежнему рассматриваются фрагментарно, преимущественно как часть субкультуры в рамках социологических подходов, что сужает возможности их полноценной искусствоведческой интерпретации. Стивен Данкомб (Stephen Duncombe) в исследовании об истории зинов в субкультурах — «Notes From Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture» дает определение: зины — это «некоммерческие, непрофессиональные журналы малого тиража, которые их создатели создают, публикуют и распространяют самостоятельно» [1, p. 11 — перевод автора]. В последние годы в России выходили статьи о зинах как форме альтер-

нативного книгоиздания [2] и факторе формирования микросоциальной идентичности [3]. Однако подобная социологическая трактовка оказывается недостаточной для анализа тех изданий, в которых доминируют визуальные и материальные аспекты.

Целью настоящей статьи является выделение специфических характеристик зина, определение его положения в современной художественной культуре и рассмотрение его как формы микронарратива. Зин трактуется как пограничная форма, находящаяся на пересечении книги художника и графического дизайна. Методологическую основу исследования составляет сравнительный анализ книги художника, зина и объектов графического дизайна по формальным, институциональным и коммуникативным параметрам, а также обращение к теории микронарратива в контексте постмодернистской критики метанарративов.

Под словом «зин» сегодня понимаются небольшие книжные и малотиражные издания, создаваемые одним или несколькими авторами без участия издательств. Термин заимствован из английского языка (zine) как сокращенная версия слова «журнал» (magazine). Первоначально он вошел в обиход в форме «фэнзина» среди любителей фантастики. Одним из первых таких изданий считается машинописный журнал «The Comet», выпускавшийся в 1930-е годы в Чикаго Раймондом А. Палмером и Уолтером Деннисом. С ростом популярности зинов расширилась их тематика, а сам термин дополнялся уточняющими обозначениями: «newszine» (издания со сводками новостей), рок-фэнзины, посвящённые рок-музыке, позднее — веб-зины, распространяемые в сети. Понятие «панк-зины» стало характерным для периода расцвета субкультур в Великобритании 1970-х годов.

В настоящее время авторы и организаторы фестивалей в России и за рубежом используют термин «зин», подразумевая под ним широкий спектр малотиражных авторских изданий. При этом в научной и публицистической литературе попрежнему встречается употребление термина «фэнзин» [4, с. 85], что свидетельствует о сохранении исторически сложившегося подхода к описанию данного явления.

Современная зин-культура в России и за рубежом демонстрирует сходные черты, что во многом обусловлено глобализацией и развитием единой интернет-среды, обеспечивающей быстрый обмен форматами и стратегиями производства. Однако, несмотря на внешнее сходство, зин-культура в разных странах формировалась на собственной культурной и исторической почве. В российском контексте её истоки восходят к

авангардной традиции футуристической книги, феномену советского самиздата как самостоятельного культурного явления и практикам московских концептуалистов. В западной традиции зин-культура возникает в рамках фанатских сообществ и тесно связана с панк-культурой 1970-х годов, ее визуальной эстетикой и идеологией DIY (Do It Yourself). Эта идея предполагает создание музыки, журналов (фэнзинов) и одежды собственными силами, отказываясь от услуг крупных коммерческих корпораций. Черно-белая ксероксная графика диктовала визуальный облик британских фэнзинов (рис. 1) и закрепилась как узнаваемый стиль эпохи: пиксельные фотографии, нарочито неопрятная картинка, ручные надписи фломастером, рваные плашки, заимствования из рекламы.

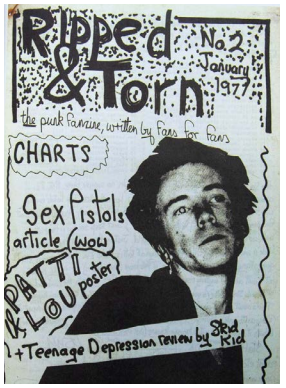


Рис. 1. Tony Drayton. «Ripped and Torn», 1977 г., № 2. // Fanzines: The DIY Revolution / Teal Triggs. 2010

Если на ранних этапах технические ограничения непосредственно формировали эстетику зинов, то в современной практике происходит смещение к осознанной эстетизации. Изначально маргинальная и узкоспециализированная форма постепенно трансформировалась в самостоятельное направление. Тенденция к усложнению художественного оформления отчетливо прослеживается в работах авторов, представленных на зин-фестивалях и онлайн-платформах, например, Виталия Гачковского, Алексея Ерусланова, Марины Горячевой. Доступность типографий и цифровых технологий открыла художникам возможность выпускать малотиражные издания, используя все преимущества многоцветной печати и современных материалов полиграфии. Авторы и раньше стремились к разработке целостного визуального стиля издания, но теперь обладают большими возможностями. В результате зин все чаще приобретает характеристики автономного художественного высказывания, сопоставимого с книгой художника по степени авторского контроля и значимости материальной формы. В этом случае требуется смещение исследовательского фокуса с социальной функции издания на его формально-визуальные характеристики и художественные стратегии.

Книгу художника Михаил Погарский определяет как объект, который может быть создан из любых материалов. По его словам, «уникальность формата Книги художника заключается в том, что она позволяет создавать высказывания на комплексном языке, включающем не только визуальные и вербальные элементы, но и слуховую, обонятельную, тактильную и вкусовую составляющие» [4, с. 27]. Тем самым книга художника мыслится не как разновидность печатного издания, а как медиально открытая форма, способная выходить за пределы традиционного книжного формата.



Рис. 2. Сергей Горшков. «Книга о любви», 2025 г. [Электронный ресурс] // Официальная группа Екатеринбургского музея изобразительных искусств. URL: https://vk.com/album-11660417_308497882

Идея расширения поэтического высказывания до уровня предметной среды была сформулирована еще в проекте «Сонеты на рубашках» Генриха Сапгира (1975). Поэт писал: «Я считаю, что стихи могут быть наглядны и написаны на одежде, тазах, корытах, простынях, чемоданах и т. д. В том числе и сонеты, как форма торжественная» [5, с. 4]. Подобная позиция, обозначенная им как «вещизм», предполагала перенос текста в пространство повседневного предмета.

Установка на материальную и пространственную трансформацию книги наглядно проявилась на выставке «Неформат. Современная книга художника», прошедшей в декабре 2025 года в центре «Эрмитаж-Урал» (Екатеринбург). В экспозиции были представлены свитки, линогравюры, альбомные листы, объекты в форме сундуков, фигурно вырезанные гармошки, а также книга-рубаха со стихами и литографиями.

Сергей Горшков представил «Книгу о любви» (рис. 2). «Страницы» здесь представляют собой деревянные блоки, грубо соединенные между собой скобами и полосами холщовой ткани. На поверхности блоков размещены условные женские портреты и предельно лаконичные тексты: «Олю любил, астры дарил», «Женю любил, колокольчики дарил». Страница в книге утрачивает свою традиционную плоскостность и превращается в скульптурную форму, имеющую тактильный и пространственный аспекты восприятия. Такая трансформация подчеркивает смещение акцента с чтения на опыт соприкосновения с произведением. Другой проект выставки — «Генератор случайной поэзии» Валерия Корчагина (рис. 3) отходит от

структуры страниц вовсе. Художник создает новые литературные тексты путем механического нарезания бумаги с помощью измельчителя и перемешивания строк, тем самым превращая поэзию в вариативную систему. Приведенные примеры подтверждают принципиальную медиальную и материальную открытость книги художника: она может существовать как объект, инсталляция, процесс или гибридная форма.



Рис. 3. Валерий Корчагин. «Генератор случайной поэзии», 2016 г. [Электронный ресурс] // Официальная группа Екатеринбургского музея изобразительных искусств. URL: https://vk.com/album-11660417_308497882

Если книга художника радикально расширяет медиальные границы привычной книги-кодекса, то зины в большинстве своем сохраняют принадлежность к печатному формату и структуре тиражируемого издания с обложкой, страницами и последовательностью разворотов. «Классическая» форма зина — лист формата А4 с разрезом в центральной части (one-page zine) — получила распространение за рубежом в контексте DIY-эстетики. При определенном способе складывания такой лист превращается в небольшую восьмистраничную книжку, а в развернутом виде оборотная сторона листа образует единую поверхность, пригодную для размещения крупного изображения.

Другой распространенной формой является книжка-гармошка, среди зин-мейкеров также известная как лепорелло. Термин восходит к имени персонажа оперы В.А. Моцарта «Дон Жуан». В одной из сцен слуга Дон Жуана, Лепорелло, демонстрирует список любовных побед своего господина, разворачивая его перед зрителями; в театральной практике этот список часто выполняется в виде длинной полосы, сложенной «гармошкой» для удобства актера. Именно эта форма впоследствии закрепилась в книгоиздательстве под названием «лепорелло». Изначально слово использовалось для обозначения набора сфальцованных открыток и встречалось в филокартической литературе, однако со временем перешло в книгоиздательскую и зин-культуру.

В то же время зин нередко принимает и более привычную форму брошюры, скрепленной скобами или сшитой нитками. Независимое издательство «Плато Тольятти», основанное художником Александром





Рис. 4. Фото экспозиции выставки «Красные». Арт-пространство «Ка-бинет», Самара, 2026 г. [Электронный ресурс] // Онлайн-коллекция зинов «Красные/Reds». URL: https://redzines.ru/vystavka-krasnye-v-prostranstve-kabinet-v-samare/

Рис. 5. Полина Ченцова, Виктория Кибе. «танц-путеводитель», 2025 г. [Электронный ресурс] // Телеграм-канал «Дзинь». URL: https://web.telegram.org/k/#@dzine_dzine

Веревкиным в 1997 году, принципиально придерживается именно этой формы. Большинство их изданий имеют формат сложенного пополам листа А4 и выпускаются тиражом от 20 до 100 копий. В условиях предельно простой «базовой» конструкции внимание смещается к внутреннему содержанию — тексту и изображению. Среди постоянных авторов издательства — поэт Александр Бренер и Михаил Лёзин, экспериментирующий в жанре визуальной поэзии. Характерной чертой становится и выбранная техника печати — одноцветная ризография: черные чернила на белой или цветной бумаге.

Показательно, что даже при такой технологической и графической сдержанности возможны вариации внутри заданной системы. 21 марта 2026 года в пространстве «Кабинет» в Самаре была представлена выставка «красных» версий изданий «Плато Тольятти», выполненных на красной бумаге или с использованием краски (рис. 4). Этот сдвиг в цвете, не меняя самой производственной логики, одновременно выявил ее границы и подчеркнул значимость минимальных выразительных средств, на которых строится узнаваемый визуальный язык издательства.

Некоторые авторы сознательно размывают границы привычных форм, и в таких случаях форма зина определяется исключительно их воображением: от фигурных страниц и вклеек до сложных авторских конструкций или даже зина как набора отдельных элементов. Зин «Танц-путеводитель» (Полина Ченцова, Виктория Кибе) является частью одноименного проекта, посвященного исследованию телесных практик, движения и танца; помимо зина, он включает перформансы и аудиоматериалы. В материальном воплощении проект представляет собой комплект, состоящий из книжки-брошюры, карты и набора прозрачных брелоков с танцевальными позами, помещённых в полупрозрачный зип-пакет (рис. 5). Сходным образом выстроен проект Дарьи Самойленко «Первый зин — первая плёнка»: он представляет собой своего рода «коробочку воспоминаний», включающую книжку-гармошку, фотографии, фрагменты пленки, талоны из проявочных и другие мелкие артефакты (рис. 6).



Рис. 6. Дарья Самойленко. «Первый зин — первая пленка», 2025 г. Фото автора

Подчеркнутая материальность проявляется и в способах оформ-ления и хранения зина: авторы создают для них футляры, помещают в тканевые мешочки или разрабатывают специальные упаковки. Например, японский зин «Фрукты» Абе Йоко представляет собой небольшую книжку размером с ладонь, в которой собраны рецепты напитков и салатов. Для него автор разработала упаковку из крафтовой бумаги — в Японии в такие пакеты обычно кладут свежие продукты, — и тем самым способ подачи зина напрямую соотносится с его содержанием.

В случаях, когда зин включает интерактивные приемы, игровые и тактильные элементы, вкладыши и раскладушки, он пересекается с книгой-игрушкой, экспериментальными издательскими проектами



Рис. 7. Анастасия Черепанова и Ирина Дмитриева. «Ижевск под во-дой», 2019 г. [Электронный ресурс] // Журнал type.today. URL: https://type.today/ru/journal/cherepanova



Рис. 8. Анастасия Черепанова и Ирина Дмитриева. «Ижевск под во-дой», разворот, 2019 г. [Электронный ресурс] // Журнал type.today. URL: https://type.today/ru/journal/cherepanova

и книгой художника. Различие между ними проявляется не столько в художественных приемах, сколько в целях их применения. Если в рамках крупных издательских проектов подобные решения направлены на повышение вовлеченности аудитории и являются частью продуманной издательской стратегии, то книга художника использует их как способ высказывания, где сама форма становится носителем художественного смысла и утверждает материальность книги как самоценность. Зин же, в свою очередь, обращается к тем же приемам как к дополнительному инструменту, средству коммуникации, позволяющему усилить авторское высказывание. В этом смысле он функционирует в ином институциональном режиме.

Не меньшее внимание авторы уделяют внутренней организации издания. Создавая малотиражное печатное издание и стремясь выразить идею изобразительными средствами, авторы зинов неизбежно оказываются в поле графического дизайна. Работа в компьютерных редакторах, сканография, сочетание рукописных элементов с цифровой постобработкой, осознанное использование типографики и композиции становятся неотъемлемой частью визуального языка зина.

Показателен зин «Ижевск под водой» 2019 (рис. 7) Анастасии Черепановой и Ирины Дмитриевой, посвященный фестивалю экспериментальной музыки, прошедшему в Ижевске в 1992 году. Форма зина

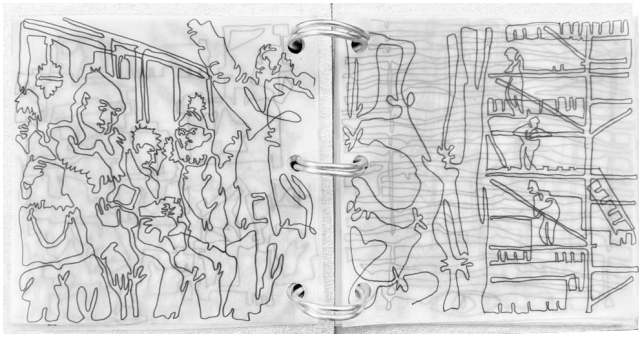


Рис. 9. Лера Давыдова. «Город на просвет», 2026 г. [Электронный ресурс] // Телеграм-канал «Дзинь». URL: https://web.telegram.org/k/#@dzine_dzine

становится здесь ключевым выразительным средством. Издание выстроено как трехуровневая конструкция — три разноформатные книжки, соединенные с помощью фанеры и болтов. Дизайнерский подход особенно ярко проявляется в композициях страниц второго и третьего уровня. Книжка формата листа А4 сосредоточена исключительно на типографике: вариативная шрифтовая пластика, масштабирование, напряженные композиционные решения призваны воплотить хаотическую природу экспериментального звука в визуальной форме (рис. 8). Плакаты формата А3 со схемами аппаратуры и архивными фотографиями вводят документальный пласт, структурируя материал через визуальные коды, характерные для дизайнерских и исследовательских изданий. Таким образом, зин демонстрирует осознанное использование профессиональных средств графического дизайна, превращая исторический материал в многоуровневый объект, воплощающий экспериментальный дух эпохи.

Вместе с тем авторы зинов обращаются и к традиционным гра-фическим материалам — туши, карандашу, углю, краскам, используя их в рамках книжной формы. Так, зин Леры Давыдовой «Город на просвет» построен на рисунках, выполненных непрерывной линией (рис. 9). За счет печати на кальке изображения наслаиваются друг на друга, образуя единую систему. Многоголосие города раскрывается перед читателем постепенно как совокупность отдельных образов — подобно тому, как память о городе складывается из множества воспоминаний. В отличие от книги художника, где принципиально важна работа с оригиналом, в зин-практике такие изображения, как правило, проходят этап сканирования и воспроизводятся в тираже.

Отдельно стоит упомянуть фотозины. Петербургский ежегодный фестиваль «Низина» разводит зин и фотокнигу как разные практики: для

последней проводятся отдельные встречи и онлайн-курсы. При этом под фотокнигой понимается малотиражное авторское издание, построенное на последовательности изображений. Подобное разграничение существует и в международной практике. В Кёльне проходит конкурс «Dummy Award», где жюри отбирают лучшие макеты фотокниг (dummies). К участию допускаются как цифровые макеты, так и издания, выпущенные небольшим тиражом (до 100 экземпляров). Содержание, объем текста и структура не регламентированы, допускаются любые нестандартные решения, обязательным остается доминирование фотографии.

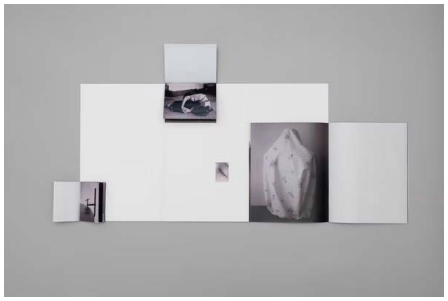


Рис. 10. Казухи Кимура. «Контрапункт», 2024 г. [Электронный ресурс] // Сайт художницы Kazuhei Kimura. URL: https://www.kazuhei-k.com/books/counterpoint-prototype

В 2024 году лауреатом стала книга «Контрапункт» японской художницы Казухи Кимура (рис. 10). Она построена на чередовании полупустых листов с небольшими фотографиями, смещенными к краю страницы. К середине книги изображения превращаются во вклеенные мини-книжечки, которые при раскрытии выходят за пределы формата. Такое пластическое решение автор использовала для передачи ощущений от жизни со зрительными иллюзиями и нарушенным ощущением пространства, уйдя от канонического формата фото-каталога в сторону экспериментов с формой. Тем самым граница между фотокнигой и зином оказывается проницаемой: она определяется не столько формальными признаками, сколько авторской стратегией и институциональным контекстом. В этом смысле фотокнига может рассматриваться не как отдельная от зина практика, а как одна из его форм.

Таким образом, графические приемы зинов представляют собой разнообразный набор средств и техник. Использование традиционных графических материалов, коллажа, типографики и цифровой обработки не противопоставляются, а объединяются в едином процессе создания изображения, ориентированного на последующее воспроизведение. Эта гибридность во многом наследует практике самиздата, где фотография и рисунок уже встречались как элементы композиции и получает развитие с использованием современных возможностей компьютерных программ.

На уровне формальных характеристик зин оказывается включенным в общее поле современной визуальной культуры, в котором границы между художественными, дизайнерскими и издательскими практиками становятся проницаемыми. Как и в вопросах формообразования, принципиальное различие проявляется не в наборе используемых графических приемов, а в логике их применения. Создаваемый без запроса заказчика зин может не предполагать обязательного читателя, не быть завершенным и продаваемым. Вместо дизайнерской ясности и оптимизации сообщения, зин допускает неоднозначность, визуальные шумы и фрагментарность, существуя «для своих». Зин следует рассматривать как художественное высказывание, для которого принципиальное значение имеет позиция автора и контекст бытования. Для выявления его пограничного статуса в работе используется сравнительный анализ книги художника, зина и графического дизайна по ряду формальных и функциональных критериев (таб. 1).

Таблица 1. Сравнительный анализ книги художника, зина и графического дизайна

Критерий	Книга художника	Зин	Графический дизайн
Авторство	Индивидуальное, подчеркнутое, автор = художник	Индивидуальное или коллективное, часто анонимное	Четко структурированное, разделение (издательство/писатель/дизайнер/иллюстратор…)
Тираж	Единичный или очень малый	Малый, варьируемый, возможны разные версии	Массовый или рассчитанный на воспроизводимость
Используемые материалы	Высокая значимость материала (бумага, ткань, дерево, нестандартные носители)	Варьируется: от дешёвых материалов до сложных художественных решений	Подчинена функции и технологии производства
Отношение к тексту	Текст как визуальный и пластический элемент	Текст как высказывание и средство коммуникации	Текст как носитель информации
Визуальный язык	Экспериментальный, художественный	Гибридный, может быть как приближенным к художественному, так и к дизайнерской структуре	Системный, основанный на правилах композиции
Структура повествования	Может быть нелинейной, фрагментарной	Часто нелинейная, коллажная	Логически структурированная
Контекст бытования	Галереи, музеи, коллекции	Тусовки, фестивали, обмен, онлайн-платформы	Коммерческая среда
Роль читателя / зрителя	Созерцатель, интерпретатор	Соучастник, адресат, участник обмена	Пользователь
Экономическая модель	Вне рыночной логики или в нишевом арт-рынке	Минимальная экономика, DIY	Рыночная, заказная

Несмотря на значительное сходство приемов, зин принципиально расходится с книгой художника и печатной книгой по логике производства, циркуляции и бытования. Если книга художника, даже в своих наиболее радикальных и экспериментальных формах, как правило, осмысляется как автономный художественный объект, то зин функционирует прежде всего как процессуальная практика, не сводимая к отдельному произведению. Его ценность определяется не столько уникальностью экземпляра, сколько возможностью воспроизводства и обмена. Существенным отличием является и характер институционального существования. Книга художника, даже находясь на периферии художественного рынка, чаще всего предполагает возможность включения в музейный, архивный или коллекционный контекст. Жизненный цикл зина может быть ограничен фестивалем, конкретным сообществом или моментом актуальности темы, что сближает зин с формами устной или жестовой коммуникации.

Логика зин-практики находит выражение и в открытой демонстрации процесса создания. В отличие от выставочных проектов и фестивалей, организуемых издательствами и ориентированных преимущественно на презентацию завершенного объекта, зин-фестивали включают образовательные и практические форматы — мастер-классы по складыванию

книжки, коллажу, линогравюре и другим графическим техникам. Возможность перехода из позиции зрителя в позицию автора фиксирует демократичность зина не как декларативный принцип, а как структурное свойство данной художественной практики. Граница между автором и аудиторией оказывается принципиально подвижной и сближается с практиками реляционного искусства, описанными Николя Буррио [6], где художественное произведение рассматривается как структура взаимодействия, а не объект.

Содержание зина — это открытая территория, где рядом существуют путевые дневники и визуальные коллажи, микроисследования городской среды и фанатские издания, личные признания и графические эксперименты. На авторском телеграм-канале «Дзинь», платформе для презентации и продажи зинов из разных городов России, эта разнородность становится особенно заметной. Авторы не стремятся к созданию завершенного художественного высказывания в тради-ционном смысле, а фиксируют частный опыт в материальной форме.

Такие книжки могут существовать и в единственном экземпляре. Авторы зинов подобны главному герою фильма Джима Джармуша «Патерсон» (2016) — водителю автобуса, который ежедневно пишет стихи в небольшом блокноте, не рассчитывая на публикацию и признание. Поэзия в фильме существует как естественное продолжение повседневной жизни. В подобном пространстве формируется горизонтальная модель культуры, где значимость приобретает единичный голос, а совокупность разрозненных высказываний образует поле малых нарративов.

Понятие нарратива получило широкое распространение в культурологии и философии постмодернизма. В работе «Состояние постмодерна» (1979) Жан-Франсуа Лиотар утверждал, что «великие повествования» модерна утратили легитимирующую функцию, уступив место множеству локальных историй. «Маленький рассказ, — пишет Лиотар, — остаётся образцовой формой для творческого и, прежде всего, научного воображения» [7, с. 166].

Современная культура все менее опирается на универсальные объяснительные модели — исторические, идеологические и эстетические. Зин-культура органично вписывается в эту логику фрагментированного производства смысла, функционируя как пространство индивидуальных позиций. Компактная структура зина, независимость от институциональных требований и ориентация на локальное сообщество предполагают отказ от категорий «великого героя» и «великой цели». Вместо этого в центре оказывается частное высказывание, благодаря чему зин-культура может быть осмыслена как система микро-нарративов.

Одновременно трансформируется роль зрителя. В отличие от книги художника, предполагающей преимущественно позицию интерпретатора, и графического дизайна, ориентированного на покупателя, зин формирует модель соучастия, в которой читатель вовлекается в процесс циркуляции, а благодаря низкому порогу входа сам может стать автором.

При этом набор используемых графических приемов — от работы с фактурой материалов до коллажа, от экспериментальной типографики до верстки — во многом совпадает как с практиками книги художника, так и с инструментарием графического дизайна. Это позволяет рассматривать зины как часть общего визуального поля, функционирующего на пересечении художественного высказывания и проектного мышления, где различия определяются не столько формой, сколько контекстом производства и способами распространения.

Список литературы:

1. *Duncombe S.* Notes From Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture. — Portland: Verso, 1997. — 240 p.

2. *Метельков А.С.* Зины как доминантная форма альтернативного книгоиздания первых десятилетий XXI в. в Сибири // Исторический журнал: научные исследования. — 2024. — № 6. — С. 366 –374.

3. *Теплякова А.О.* Зин-культура как практика формирования микро-социальной идентичности // Вестник Томского государственного университета Культурология и искусствоведение. — 2018. — № 32. — С. 247–253.

4. *Погарский М.* Книга художника [х]. Том I. — Москва: Международное объединение «Книга художника», MMXIV, 2021. — 264 с.

5. *Сапгир Г.* Сонеты на рубашках. — Москва: Прометей, 1989. — 32 с.

6. *Буррио Н.* Реляционная эстетика/ Постпродукция; перевод с французского А. Шестакова. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2016. — 216 с.

7. *Лиотар Ж.-Ф.* Состояние постмодерна; перевод с французского Н.А. Шматко. — Санкт-Петербург: Алетейя, 1998. — 160 с.

8. *Погарский М.* Феномен книги художника. — Москва: Международное объединение «Книга художника», MMXIV, 2014. — 231 с.

9. *Волков В.Н.* Постмодерн: недоверие к метанарративам // Культурное наследие России. — 2015. — № 2. — С. 3–11.

10. *Маклюен М.* Понимание Медиа: Внешние расширения чело-века. — Москва; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», 2003. — 464 с.

Д.А. БОГАТЫРЕВА
Преподаватель Института среднего профессионального образования, ФГБОУ ВО «Кубанский Государственный Университет»
e-mail: bogatyreva.irina.72@mail.ru

М.Н. МАРЧЕНКО
Д. п. н., профессор, зав. кафедрой дизайна, компьютерной и технической графики ФГБОУ ВО «Кубанский Государственный Университет»
e-mail: marina1hg@yandex.ru

D.A. BOGATYREVA
Teacher of the Institute of Secondary Professional, Kuban State University
e-mail: bogatyreva.irina.72@mail.ru

M.N. MARCHENKO
Doctor of pedagogical sciences, professor, head. Department of Design, Computer and Technical Graphics, Kuban State University
e-mail: marina1hg@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_292_301

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КИТЧА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ ПИЩЕВОЙ УПАКОВКИ

FEATURES OF USING KITSCH IN GRAPHIC DESIGN OF FOOD PACKAGING

В статье анализируется использование китч-образов массовой культуры в графическом дизайне пищевой упаковки, история развития китча в отечественном дизайне упаковки и художественной культуре. Целью работы является выявление особенностей использования китча и его признаков в графическом оформлении упаковок, а также особенностей дизайна упаковки, влияющих на выбор покупателя. Рассматривается проявление имитативных форм китча в дизайне пищевой упаковки: фотоизображения, иллюстрации, шрифт. Анализируется проявление китча в дизайне упаковок с использованием элементов русских народных промыслов.

The article examines the use of kitsch images in the graphic design of food packaging, the history of the development of kitsch in domestic packaging design and art culture. The aim of the work is to identify the features of the use of kitsch and its features in the graphic design of packages, as well as packaging design features that affect the choice of the buyer. The article considers the manifestation of imitative forms of kitsch in the design of food packaging: photographic images, illustrations, font. The article analyzes the manifestation of kitsch in the packaging design using elements of Russian folk crafts.

Ключевые слова: китч, пищевая упаковка, графический дизайн, культура, целевая аудитория, оформление упаковки, отечественный дизайн.
Keywords: kitsch, food packaging design, graphic design, culture, target audience, packaging design, domestic design.

Сегодня новое значение придается понятию «китч», оно имеет как негативное значение, так и позитивное, меняется и мнение теоретиков культуры, дающих его определение.

Китч можно назвать явлением массовой культуры, инструментом используемым в профессиональной деятельности графического дизайнера. В графическом дизайне пищевой упаковки переосмысливается его применение в дизайне упаковки, которое в 2000-е и 2010-е еще рассматривалось как отрицательное явление. Авторы исследований Т.А. Вековцова, С.Ю. Бойм, К. Гринберг, В. Беньямин, А.А. Беляев рассматривают китч, скорее, как отрицательное явление в культуре, извращение вкуса и противоположность красоте, направленное только на эмоциональное удовлетворение зрителя и потребителя, в то же время Р.Ю. Овчинникова, О.В. Сенько, И. Шибанов, М.А. Чегодаева отмечают двойственность его определения в современном графическом дизайне, связывают с эстетическим восприятием в определенный исторический период, конкретной аудиторией. Во втором случае осмысление китча в эпоху индустриализации не отрицает его бесполезность или же безвкусность дизайна упаковки (графического дизайна в целом), но при этом яркость графики делает упаковку привлекательной, продаваемой и желанной.

В настоящее время задача информирования покупателей о пользе и качестве товара через дизайн упаковки отходит на второй план, первостепенной же задачей становится увеличение покупок за счет эмо-

циональных факторов, когда внимание потребителя привлекает чрезмерно яркое и понятное каждому крайне аппетитное натуралистическое фотоизображение в дополнении с плоской векторной графикой; при этом дизайн упаковки создает у покупателя иллюзию качества товара.

Однако нельзя полностью утверждать, что китч можно исследовать только на основе дизайна упаковки, поскольку его изучение включает знания и из других областей: культурологии, истории, эстетики и истории развития маркетинга. Также сегодня нельзя с полной уверенностью выделить границу между массовой и элитарной культурой; массовая подражает элитарной (картонная упаковка чая с позолоченными элементами и гербом уже не удивляет покупателя).

Детскую аудиторию уже не удивить образом мальчика-грибочка на ярко-желтой упаковке печенья «Choco boy» (компания «Orion»), сегодня внимание детей привлекают новые упаковки мармелада «Сигма-Марм by Chi-Wa-Wa» (ООО «Салбро») и упаковки конфет с Чебурашкой (ООО «Джиарт»); в свою очередь, взрослых людей также больше не удивить упаковками молочной продукции с пейзажами лугов с коровами, сегодня их внимание, скорее, привлекает продукция бренда «Коломенское» (ООО «Коломенское»). Так покупатель оценивает социокультурное значение дизайна упаковки. Для привлечения внимания появляются новые графические приемы. Массовое производство позволяет не улучшать качество товара, а «ограничиваться разработкой графического решения образа» [7, с. 77].

Рассматривая переход от дизайна конфетного фантика «Мишка косолапый» к яркой обертке конфет, с веселым изображением коровки, или к обертке суфлейных конфет, с лебедями, появление и развитие китча в графическом дизайне пищевой упаковки можно обосновать массовым использованием графических компьютерных программ (редакторов), что и привело к визуальному шуму. Другой гипотезой, объясняющей развитие этой тенденции может стать массовое применение метода стилизации в графическом дизайне, когда разработка изображений строится на формировании стереотипных образов в графике, стилизация помогает создавать новые, еще не существовавшие образы. Третьей гипотезой может стать межстилевой период в графическом дизайне упаковки последних десятилетий, в котором к цифровизации добавились и примеры использование русского стиля в дизайне упаковки.

Рассматривая китч с точки зрения культуры, можно отметить, что его возникновение связано с поиском в обществе новых формы художественной культуры, доступных массовому покупателю. Признаком китча можно назвать и повышение коммерческой ценности предложенного товара, а значит, и высокую окупаемость и спрос на товар в упаковке со «смазливым» дизайном. Следующим признаком китча можно назвать обращение к хорошо знакомым темам, таким, как например, семья или любовь, направленным на создание ярких эмоций у покупателя [1, с. 175].

Китч как явление присутствует во всех сферах искусства, он имеет притязание на роскошь, но вместе с этим чаще нелеп и вызывает улыбку. Отечественный теоретик культуры С.Ю. Бойм в своих работах отмечает, что «слово «китч» появляется в советской прессе в 1960–1970-е годы, в основном в статьях о массовой культуре «гнилого Запада» [3, с. 28].

В 1990 году критик и историк искусства М.А. Чегодаева отмечала, что распространение китча связано с индустриализацией крупных городов, управлением воспитанием общества [9, с. 16]. О.В. Сенько отмечает, что «распространение китча происходит на этапе массового, избыточного производства вещей и мещанского фетишизма» [10, с. 144]. Как отмечает последний упомянутый автор, в то время, когда после 1861 года население деревень стало переезжать в город, оно потянулось к фольклорной культуре и безделушкам.

С такой позиции исследователи рассматривают китч как направление, исключенное из сферы искусства.

Кроме этого, проявление китча (как обыденности искусства в жизни) можно рассматривать и как отдельную субкультуру, ведь, например, китч в графическом дизайне упаковки наиболее прямо графически и иллюстративно показывает желаемые свойства товара, будь то изображение милого чайничка и букета цветов на коробке зефира или же образ веселого человечка на упаковке моющего средства. Китч в современной интерпретации графического дизайна упаковки вовсе не становится пошлостью, а только отходит от художественных проблем [5, с. 566].

Вместе с тем, китч в дизайне упаковки как «антидизайн» не теряет популярности. На упаковках шоколадок, чипсов, газированных напитков, пользующихся спросом у молодежи, можно наблюдать игру со шрифтом (где каждая буква выполнена в своей стилистике), намеренный подбор несочетаемых цветов, использование коллажа из черно-белых фотоизображений и цветных геометрических фигур, где вся композиция сюрреалистична и, скорее, напоминает мотивы картин Сальвадора Дали. Такая искусственная безвкусица в графическом дизайне пищевой упаковке недешевых товаров

становится новым «мейнстримом», пользующимся спросом у молодой аудитории покупателей, что показывает актуальность китча.

Противопоставлять китчу можно было бы авангард или же соцреализм, который боролся с «мещанством» (именно данное слово ранее заменяло современный термин «китч»), а именно лебедями, занавесочками и открыточками. В контексте феномена китча и дизайна упаковки важно выделить, что «китч — это детская сказка для взрослых, изданная массовым тиражом…» [3, с. 30].

Причиной развития данного явления в графическом дизайне упаковки можно назвать и резкое увеличение использования компьютерных программ, где главными инструментами стали коллаж и возможность подбора шрифта. В некоторых случаях при рассмотрении конкретных примеров дизайна упаковки 2000-х и 2010-х возникает вопрос об эстетической ценности и обоснованности использования новых эффектов компьютерных редакторов. Однотипный подход и большие возможности приводят к массовости, «нарушающей основной принцип аксиологии культуры, который, по нашему убеждению, существует повсеместно в реальности, основополагаясь на законах компаративности и иерархии» [8, с. 234].

Китч придает обыкновенной упаковке новые свойства, превращая ее в индивидуальный подарок.

Помимо этого, как отмечает, С.Ю. Бойм, постепенно дизайн упаковки в конце двадцатого века стал заимствовать «приемы из русского и немецкого авангарда и французского сюрреализма (предварительно разжеванного и обезвреженного), в то время как поп-арт подражал рекламе, заражая ее юмором и отчуждая» [3, с. 31]. В 1990-е же появилось направление соц-арт, представлявшее собой соцреалистический китч, вместе с этим появилась и ностальгия по утопическому дореволюционному стилю. После 2010-х и 2020-х коллажный стиль с совмещением коллажа и ручной графики в дизайне упаковки постепенно уходит, появляются приемы плоской векторной графики. В графическом дизайне упаковки чаще используются гиперконтрастные чистые цвета, крупные шрифты, геометрические фигуры, плоские векторные изображения, что приводит к однотипности и схожести оформления, что, в свою очередь, тоже можно будет назвать китчем.

Символами китча в отечественной культуре стали изображения букетов цветов, лебедей, знаменитостей, драгоценностей, экзотических фруктов и пальм, сердец. При упоминании слова «китч» отечественному массовому покупателю, возможно, вспомнятся образы милых интернет-от-

крыток, фотообоев с березами или с паттерном в цветочек, термоусадочных наклеек на пасхальные яйца и китайские пластмассовые шкатулочки с кружевами. Несомненно, в последние несколько лет китч уже не так ярко агрессивен, но использование сюжетов картин на упаковках, проведение рекламных акций и присвоение товару особых свойств (которые, конечно, делают его в глазах потребителя исключительным), не отменяет пошлости прививаемых вкусов с помощью визуального оформления упаковки.

Учитывая культурный аспект и особенности сферы дизайна упаковки признаками китча можно назвать:

— массовость; современная промышленность выпускает множество упаковок, графическое оформление которых нацелено на определенную реакцию узкой целевой аудитории, что отражает китч в схожести стилей графического дизайна последних нескольких лет;

— ориентированность на общественные ценности; в графическом дизайне упаковки используются стереотипные образы; сегодня молодого покупателя уже не удивить красивым изображением, ярким слоганом, поэтому бренд начинает взаимодействовать с покупателем, создавать эмоциональный отклик;

— простота выбираемых тем; на этикетке кондитерского изделия часто можно встретить изображение медведя, бабочек и лебедей, поскольку эту категорию товаров покупает определенная аудитория для определенных мероприятий и простые банальные сюжеты будут восприниматься лучше.

К признакам китча в дизайне упаковки можно отнести:

— использование смыслового клише, рядом с фотографией товара располагается другой объект, связывающийся со знакомым образом;

— использование персонажей, маскотов, чаще смотрящих фронтально и выражающих простые эмоции, персонажи как бы взаимодействуют с покупателем;

— отсылка к дизайну товаров конкурентов (стратегия имитации, схожесть дизайна упаковки с дизайном другого бренда);

— воспроизведение изображений произведений искусства, например, известных картин на подарочных конфетных коробках, что должно вызывать у покупателя впечатление изысканности;

— отсылки к фантазийным сюжетам;

— плоские изображения без использования перспективы, коллажная графика;

— преобладание графики над шрифтовой композицией, где шрифт чаще излишне декоративен или к нему применены эффекты многослойности или объема;

— одновременное использование шрифтовых надписей на латинице и кириллице;

— упрощенность в графике, использование контурных иллюстраций.

Рассмотрим и другие признаки китча в графическом дизайне упаковки. Кроме широкого применения фотоизображений (фотография доступно показывает точное или приукрашенное отражение товара внутри упаковки), признаком китча в графическом дизайне упаковки можно назвать и использование иконографики, популярных сегодня знаков-клеймов. На недорогих упаковках чая для повседневного использования массовым покупателем часто можно встретить обращение к сюжетам на темы экзотики и тропиков. Излюбленным примером можно назвать и обращение к образам народного творчества, например, славянские мотивы в дизайне упаковки молочной продукции, элементы яркой хохломской росписи на упаковке пельменей.

В 2007 году Р.Ю. Овчинникова в своей работе «Кич как концепция в графическом дизайне» выделяет имитативные формы китча: натуралистичная (гиперреалистичный и чувственно-реалистичный), символическая (аристократический, национально-географический, исторический, политический, ретро и имитирующий), чувственная (сентиментальный и детский или же семейный) [6, с. 111].

Имитативный китч наделяет упаковку особенными качествами и свойствами, создает иллюзию превосходного качества. В графическом дизайне пищевой упаковки китч виден в оформлении изображений: ненатуралистично блестящего мороженного, огромных бликующих глянцевых конфет, неестественно белого молока, льющегося из крынки. Такие фотоизображения можно отнести к натуралистичному китчу, фотографии продукции чаще выполнены фронтально. Фотоизображения продукции в гиперреалистичной форме отличаются большим размером по отношении к самому макету упаковки, например, слишком большое изображение кусочка пирога в разрезе. Чувственная форма китча предполагает смысловое совмещение изображений, например, частое изображение шелка и конфет.

Символический китч часто можно увидеть в оформлении подарочных наборов, подчеркивающих статус подарка. Так, аристократический китч

встречается на винных этикетках с изображениями исторических личностей или сценами из их жизни, виден в графике фирменных знаков в виде герба чайной продукции, в фирменных знаках с изображением фабрик и особняков. Изображение всемирно известного композитора на дорогой коробке конфет, украшенной золотыми орнаментами и летами, можно отнести к аристократическому китчу. Национально-географический китч представлен в оформлении этикеток водочной продукции, изображении зимних русских пейзажей с березами или льдов озера Байкал. Исторический и политический виден в оформлении сувенирной продукции, ретро-китч отсылает к образам этикеток XX века, фольклорный китч, например, показан в оформлении линейки молочной продукции, с иллюстрациями в стилистике лубка.

Чувственный китч виден на упаковках сладкого печенья с изображениями колосьев и молочных рек, заметен в совмещении фотоизображений людей и продуктов на упаковках детских каш, в изображениях барышень и сцен чаепития на зефирных коробках, в акварельных иллюстрациях букетов цветов и свечей на подарочных упаковках. Семейно-детский китч наблюдается в оформлении упаковок детского питания (изображения персонажей, зверюшек, мультипликационных персонажей, фотографий детей) [4, с. 135].

Обобщая сказанное, можно сделать вывод, что имитативный китч в графическом дизайне пищевой упаковки продолжает развиваться, остается популярным в оформлении этикеток и упаковок товаров для узкой целевой аудитории, когда важно привлечь внимание к недорогому товару. Китч не ушел с развитием плоской векторной графики, сегодня он хорошо виден в красивых 3Д изображениях, заменивших идеальные фотографии продуктов питания на упаковках прошлого десятилетия.

Говоря об использовании китча в графическом дизайне пищевой упаковки, следует отметить проявление китча в дизайне упаковок в русском стиле. Интересно обратиться к статье из отечественного делового аналитического журнала упаковочной индустрии «PakkoGraff» 2005 года «За державу обидно! Китч эксплуатирует русский стиль», автор которой (Анна Петросова) рассматривает примеры китча в дизайне пищевой упаковки тех лет. Автор дает свои рекомендации использования русской народной росписи в дизайне упаковки. Так, например, для оформления упаковки сухарей рекомендуется обращение к северодвинским росписям, для оформления упаковок каш с фруктами — к городецкой росписи и образам птиц, для упаковки хлеба — к хохломской росписи, для коробки

конфет — к палехской росписи, чья «графика и серебряная краска на голубом фоне ассоциируется с вышивкой бисером, изящным и тонким, что хорошо для вкусных и дорогих конфет» [11].

Также автор отмечает, что именно в России разрабатывают сложный дизайн, сравнивая развивающийся рынок дизайна упаковки с жанром голландского натюрморта, изобилующего деталями, развивавшегося в период появления капитализма. Анна Петросова отмечает, что китч появляется в тот момент, когда дизайнер старается сделать слишком красивую картинку, выполнив стильную работу, но действительно работающий дизайн упаковки должен быть простым и понятным.

Русский дореволюционный стиль строился на обилии орнамента, симметричной арочной композиции, использовании теплых цветов (охристые цвета), мотивах крестьянской росписи. В межстилевой период (после революции и период последних десятилетий — появление компьютерной графики, разрозненность стилей графики в дизайне упаковки) русский стиль не сохранился. В настоящее время китч «эксплуатирует» русский стиль, на упаковках используются гербы, тиснение шрифтов, натуралистичные изображения с преувеличенными свойствами, цветочные мотивы, имитация стилистики дореволюционных газет [2, с. 11].

Для китча характерны иллюстрации с искажением ракурсов, масштаба, использованием эффекта свечения и изменением пропорций; эти элементы совмещаются с символами русской культуры, русскими народными росписями, что и приводит к появлению нового межстилевого направления.

Таким образом, развитие китча можно обосновать широким применением компьютерных технологий, а также стереотипизацией образов в дизайне, объединением множества различных тенденций в графическом дизайне упаковки. Главными признаками китча в графическом дизайне пищевой упаковки можно назвать использование образа знакомых персонажей, образов мировых шедевров, фантазийных сюжетов, сложных шрифтовых композиций, преобладающих над графикой, упрощение изображений до контурных иллюстраций.

Данные признаки китча проявляются в имитативных формах китча; так, например, в символической форме китча аристократический китч в дизайне упаковки часто наблюдается в комбинировании фотографий, вычурной графике и сложных шрифтах, что видно в оформлении подарочных упаковок чая и шоколада, винных этикеток, фирменных знаков. Хотя использование китча сегодня и противоречиво, его популярность постепенно оттесняется плоской векторной графикой и минимализмом в графическом дизайне пищевой упаковки, данный же подход все чаще используется в дизайне упаковки для узкой аудитории.

Список литературы:

1. *Антонова В.Ю.* Место и роль китча в графическом дизайне // Востоковедение. История и теория искусств: материалы 62-й Международной научной студенческой конференции, Новосибирский государственный университет, 17–23 апреля 2024 года. — Новосибирск: Новосибирский национальный исследовательский государственный университет, 2024. — С. 175–176.

2. *Бекетова Т.С.* Этнодизайн упаковки с применением «старославянских» шрифтов // Визуальная культура: искусство, дизайн, медиатехнологии: сборник научных статей XX Всероссийской научно-практической конференции, Омск, 20.05.2021. — Омск: Омский государственный технический университет, 2021. — С. 10–15.

3. *Бойм С.* Общие места: Мифология повседневной жизни. — Москва: Новое литературное обозрение, 2002. — 320 с.: ил.

4. *Жевлакова П.И.*, *Марченко М.Н.* Как цвет влияет на восприятие в дизайне упаковки // Дизайн и архитектура: синтез теории и практики: Сборник научных трудов IX Международной научно-практической конференции, Краснодар, 15–17 апреля 2025 года. — Краснодар: Кубанский государственный университет, 2025. — С. 133–136.

5. *Мусянкова Н.А.* Китч в изобразительном искусстве последней четверти XX века // Искусствознание. — 2012. — № 3–4. — С. 564–591.

6. *Овчинникова Р.Ю.* Кич как концепция в графическом дизайне: специальность 17.00.04 «Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура»: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. — Екатеринбург, 2007. — 276 с.

7. *Овчинникова Р.Ю.* Кич как язык повседневности / Р.Ю. Овчинникова // Динамика систем, механизмов и машин. — 2012. — № 4. — С. 76–79.

8. *Поляков А.Ф.* Трансформация китча во Времени и Пространстве // Вестник Бурятского государственного университета. — 2011. — № 6. — С. 230–237.

9. *Чегодаева М.А.* Китч, китч, китч. — Москва: Знание, 1990. — 53, [2] с.; 20.

10. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне / А.В. Овруцкий, В.О. Пигулевский, Л.С. Деточенко [и др.]. — Харьков: Гуманитарный центр, 2011. — 404 с.

11. *Петросова А.* За державу обидно! Китч эксплуатирует русский стиль // Pakkograff. — 2005. — № 1. — URL: http://www.pakkograff.ru/reader/articles/design/248.php (дата обращения: 05.02.2026).

Е.В. ГИЛЬМУТДИНОВА
Старший преподаватель Уфимского государственного нефтяного технического университета (ФГБОУ ВО «УГНТУ»)
e-mail: e-lena86@mail.ru

Т.В. БЕЛЬКО
Доктор технических наук, профессор Высшей школы дизайна и искусств Поволжского государственного университета сервиса (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)
e-mail: belko@tolgas.ru

E.V. GILMUTDINOVA
Senior Lecturer at Ufa State Petroleum Technical University
e-mail: e-lena86@mail.ru

T.V. BELKO
Doctor of technical sciences, Professor of the Higher School of Design and Art of the Volga State University of Service
e-mail: belko@tolgas.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_302_319

СОВРЕМЕННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ В КОНТЕКСТЕ АНАЛИЗА ДИЗАЙНА КОМИКСОВ

MODERN STUDIES OF VISUAL CULTURE IN THE CONTEXT OF COMIC BOOK DESIGN ANALYSIS

Статья посвящена анализу феномена комикса как ключевого компонента современной визуальной культуры и его влиянию на формирование новых направлений в визуальном дизайне. В работе представлен анализ сдвига от вербального к визуальному в рамках концепции «пикториального поворота» У.Д. Митчелла, согласно которой визуальные образы вытесняют текст, становясь ведущими каналами коммуникации и активными участниками формирования сознания.
Проводится подробный семиотический анализ графического нарратива, исследующий природу знака и механизмы порождения смыслов в пространстве кадра. Опираясь на труды Ч. Пирса, Ф. де Соссюра и У. Эко, авторы раскрывают комикс как «метасемиотический код», где процесс смыслообразования (семиозис) требует от читателя активного участия в реконструкции событий между кадрами.
Рассматриваются формально-аналитические основы визуального дизайна, где на базе теории И. Иттена анализируется роль цвета, базовых геометрических форм и композиционных контрастов в управлении вниманием и формировании эмоционального опыта зрителя. Особое место занимает аналитический подход Берна Хогарта, направленный на изучение структуры изображения, законов освещения и анатомии движения для создания динамичного и убедительного образа. Параллельно исследуется «визуальная грамматика» Скотта МакКлауда, включающая механизмы «иконизации» и специфику восприятия времени и пространства через смену панелей.
Авторы обосновывают синтез подходов в современном дизайне, представляя комикс как синтетическое искусство и «испытательную площадку» для технологий визуализации, приемы которой (раскадровка, динамика) проникают в анимацию, рекламу и городскую среду.
Авторами анализируется взаимодействие текста и изображения через концепцию «художественного перевода» В.А. Фаворского, предполагающую органическое единство вербального и визуального. Приводятся выводы в контексте кросс-культурного анализа, где выявляется различие между западной традицией, ориентированной на аналитический функционализм и скорость коммуникации (Б. Хогарт, С. МакКлауд), и отечественной школой, делающей акцент на ритмической организации и глубоком смысловом единстве художественного пространства (В.А. Фаворский, Д.С. Бисти).

The article analyzes the phenomenon of comics as a key component of modern visual culture and its influence on the formation of new trends in visual design. The paper presents an analysis of the shift from the verbal to the visual within the framework of the concept of «pictorial turn» by W.D. Mitchell, according to which visual images

displace text, becoming the leading channels of communication and active participants in the formation of consciousness.
A detailed semiotic analysis of the graphic narrative is carried out, exploring the nature of the sign and the mechanisms of generating meanings in the frame space. Based on the works of Ch. Pierce, F. de Saussure, and W. Eco, the authors describe the comic as a «meta-semiotic code», where the process of meaning formation (semiosis) requires the reader to actively participate in the reconstruction of events between frames.
The formal and analytical foundations of visual design are considered, where, based on the theory of I. Itten, the role of color, basic geometric shapes and compositional contrasts in controlling attention and shaping the viewer's emotional experience is analyzed. A special place is occupied by the analytical approach of Bern Hogarth, aimed at studying the structure of the image, the laws of lighting and the anatomy of movement to create a dynamic and convincing image. In parallel, Scott McCloud's «visual grammar» is analyzed, including the mechanisms of iconic abstraction and the specifics of time and space perception through panel transitions.
The authors substantiate the synthesis of approaches in modern design, presenting comics as synthetic art and a «testing ground» for visualization technologies, the techniques of which (storyboard, dynamics) penetrate animation, advertising and the urban environment. In conclusion, the interaction of text and image is analyzed through the concept of «artistic translation» by V.A. Favorsky, which assumes the organic unity of verbal and visual. The conclusions are drawn in the context of cross-cultural analysis, which reveals the difference between the Western tradition, focused on analytical functionalism and speed of communication (B. Hogarth, S. McCloud), and the Russian school, which focuses on the rhythmic organization and deep semantic unity of the artistic space (V.A. Favorsky, D.S. Bisti).

Ключевые слова: визуальная культура, комикс, современный дизайн, графический нарратив, модификация визуального восприятия, методы визуализации.
Keywords: visual culture, comics, modern design, graphic narrative, modification of visual perception, visualization methods.

В современной научной парадигме комикс рассматривается как центральный феномен визуальной культуры XXI века, выступающий не только самостоятельным художественным жанром, но и инструментом трансформации коммуникативных стратегий. В условиях информационной революции и «пикториального поворота», обозначенного У.Д. Митчеллом, происходит радикальный сдвиг, при котором визуальные образы вытесняют вербальные тексты на второй план, становясь ведущими каналами коммуникации [3].

Специфическое место комикса в системе современной визуальной культуры обусловлено его природой как креолизованного текста, представляющего собой особую форму взаимодействия вербальных и визуальных компонентов. В данном типе художественного высказывания слово и изображение образуют единое смысловое пространство, где значение формируется не только посредством текста или графики по отдельности, но и через их взаимосвязь, последовательность и композиционную организацию. Благодаря этому, графический нарратив становится эффективным инструментом трансляции смыслов и важным элементом трансформации коммуникативных практик в условиях медиареальности XXI века.

В структуре комикса последовательность изображений формирует целостные визуальные конструкции, способные передавать сложные идеи, эмоциональные состояния и культурные ассоциации. Смена кадров, ритм композиции и взаимодействие текста с изображением создают многослойную систему повествования, в которой зритель не только воспринимает информацию, но и активно участвует в процессе интерпретации происходящего.

Особое значение графический нарратив приобретает как средство визуализации абстрактных понятий. Через систему символов, метафор и условных графических образов комикс делает сложные идеи более наглядными и доступными для широкой аудитории, тем самым расширяя границы эстетического и интеллектуального восприятия.

В контексте современной культуры комикс постепенно формируется как своеобразный метасемиотический код, отражающий особенности мышления и визуального опыта нового поколения. Он становится важным инструментом формирования визуальной грамотности, позволяя читателю ориентироваться в сложной системе современных медиасообщений и интерпретировать информацию, представленную в различных графических и мультимедийных формах.

Стоит обратить внимание на трансформацию коммуникативных стратегий через семиозис. Так, можно заметить, изменение механизмов передачи информации в комиксе опирается на сложный процесс семиозиса — непрерывного порождения знаков и значений. Например, активная роль читателя занимает свое место в данной трансформации. Как отмечал Умберто Эко, коммуникативная стратегия комикса строится на необходимости для читателя самостоятельно «заполнять пробелы» между кадрами, реконструируя события, оставшиеся вне рамок видимого [8]. В аспекте визуальной репрезентации и скорости восприятия, согласно концепции С. Макклауда, имплементация принципа иконического упрощения (условных графических символов) позволяет аудитории интерпретировать информацию существенно быстрее и эффективнее, чем посредством традиционного вербального текста [2, с. 24–36]. Особое значение приобретает управление вниманием. Ритмическое строение последовательности кадров, выбор ракурса и композиция панелей регулируют скорость восприятия и акцентируют эмоциональные нюансы произведения.

Сегодня комикс перестал быть изолированным жанром, превратившись в лабораторию визуального экспериментирования, чьи приемы проникают во все сферы жизнедеятельности. Техники комикса (раскадровка, фреймы, динамика движения) стали основой для развития анимации, компьютерных игр и кинематографа, обеспечивая новый уровень взаимодействия зрителя с экраном. В социальной среде комикс выступает инструментом социализации и культурной идентификации молодежи, формируя общественные установки и образовательные стандарты. В урбанистическом контексте художественно-композиционная эстетика исследуемого жанра, основанная на насыщенной цветовой палитре и экспрессивной графике, интегрируется в структуру дизайна одежды, мебельного производства, архитектуры и уличного искусства (стрит-арта).

Таким образом, комикс как феномен визуальной культуры детерминирует переход к новым формам интерактивного и мультимедийного взаимодействия. Он функционирует как испытательная площадка для апробации способов визуализации, которые трансформируют классический художественный язык и создают современные стратегии эффективного общения с массовой аудиторией.

Анализ сдвига от вербального к визуальному

Теоретический фундамент исследования современной визуальной культуры неразрывно связан с концепцией «пикториального поворота»

(pictorial turn), сформулированной американским теоретиком искусства У.Д. Митчеллом [3]. Данный термин фиксирует фундаментальный социокультурный и научный сдвиг, при котором визуальные образы начинают играть определяющую роль, постепенно вытесняя вербальные тексты на второй план.

Согласно концепции У.Д. Митчелла, изображения в современную эпоху перестают быть пассивными носителями информации и становятся активными участниками формирования культуры и сознания общества [3]. Основные положения данного теоретического сдвига включают следующие аспекты.

— Новая парадигма исследований. «Пикториальный поворот» меняет саму парадигму научных и культурных изысканий, смещая акцент с текста на изображение. Это привело к институционализации междисциплинарной области — визуальных исследований, которые анализируют роль образов в науке, искусстве и повседневной жизни, активно сотрудничая с семиотикой, культурологией и психоанализом.

— Изображение как автономная текстовая конструкция. У.Д. Митчелл предлагает рассматривать визуальные образы как самостоятельные структуры, обладающие собственной логикой и механизмами смыслообразования [4]. Визуальное представление трактуется не просто как форма художественного самовыражения, а как сильный инструмент анализа и трансформации окружающей среды.

— Социально-психологическая сила образа. Изображения обладают уникальной силой, способной формировать наше понимание мира, влиять на мышление, поведение и процессы социального конструирования. Образы активно участвуют в формировании идентичности, культурных норм и общественных институтов.

— Целостность визуальной системы. Визуальная культура рассматривается автором как целостная система, объединяющая архитектуру, графику, фотографию и кино, что позволяет глубже осознать механизмы воздействия визуальных стимулов на человека.

В контексте данных теоретических сдвигов комикс выступает как идеальный объект для изучения, поскольку он представляет собой уникальное симбиотическое сочетание вербальных и визуальных компонентов. Отражая «пикториальный поворот», графические истории создают новые формы повествования, которые воздействуют на зрителя на эмоциональном и интеллектуальном уровнях, расширяя границы восприятия, характерные для современной цифровой эпохи.

Семиотический анализ графического нарратива. Природа знака и механизмы порождения смыслов в пространстве кадра

Семиотический анализ графического нарратива позволяет рассматривать комикс как сложный механизм производства смысла, сильно укорененный в структуре человеческого сознания и культурной памяти. В контексте визуальной культуры семиотическая составляющая представляет собой систему значений и смыслов, заложенных в визуальном сообщении и определяющих его восприятие в общественном пространстве. Исследование природы знака в пространстве кадра опирается на труды ключевых теоретиков — Чарльза Пирса, Фердинанда де Соссюра и Умберто Эко, чьи идеи раскрывают специфику функционирования комикса как «метасемиотического кода».

Согласно теории прагматизма Чарльза Пирса, знаки существуют исключительно в контексте практического опыта [5]. В пространстве комикса особое значение приобретают иконические знаки (схематичные фигуры, экспрессивные жесты), которые непосредственно передают образ предмета или ситуации. При этом визуальные знаки могут нести как прямой, так и косвенный смысл, выполняя функцию репрезентации через конкретные качества и признаки объектов.

Фердинанд де Соссюр предложил разделение знака на означающее (материальный элемент) и означаемое (абстрактное понятие) [6]. В графическом нарративе это проявляется в том, как визуальные объекты обретают смысл через систему ассоциаций и культурных кодов. Таким образом, комикс функционирует как креолизованный текст, где вербальные и невербальные компоненты образуют неразрывное единство.

Механизмы порождения смыслов и семиозис. Процесс непрерывного порождения значений в комиксе определяется как семиозис. Важнейший вклад в понимание этого процесса внес Умберто Эко, указывая на фрагментарность визуального мира [9]. В пространстве кадра механизмы смыслообразования работают следующим образом.

— Реконструкция событий. Читатель активно участвует в коммуникации, вынужденно заполняя «пробелы» между кадрами (промежутки) и реконструируя события, оставшиеся вне рамок видимого изображения.

— Синтагматические отношения. Последовательность панелей формирует синтаксис повествования, направляя взгляд читателя по заданной траектории времени и пространства.

— Парадигматические отношения. Художник осуществляет выбор из системы возможных вариантов визуализации (цветовая гамма, позы, мимика), что позволяет кодировать психологические состояния персонажей и задавать тон повествования.

— Кросс-культурный аспект и кодирование. Механизмы декодирования сообщения зависят от активного участия зрителя, который соединяет фрагменты образа на основе своего культурного опыта и субкультурных кодов. Например, визуальные знаки в стиле аниме и манги несут специфический заряд ассоциаций, отличный от знаков западной супергероики.

Таким образом, семиотический анализ кадра показывает, что комикс является не просто иллюстрацией, а лабораторией визуального экспериментирования, где через ритм, композицию и символизм формируются новые стратегии коммуникации. Это делает семиотический подход фундаментальным для сравнения западной и отечественной традиций, позволяя выявить различия в способах кодирования идентичности и культурных норм в графическом пространстве.

Формально-аналитические основы визуального дизайна. Цвет, форма, композиция и анатомия движения

В рамках исследования визуальной культуры XXI века изучение формально-аналитических основ дизайна: цвета, формы, композиции и анатомии движения - позволяет раскрыть механизмы, с помощью которых графическое повествование формирует новый зрительский опыт. В основе данного анализа лежит синтез интуитивного и аналитического подходов, представленных в трудах Иоханнеса Иттена [1], Берна Хогарта [7] и Скотта МакКлауда [2].

Рассмотрим фундаментальный источник понимания основ формообразования в работе Иоханнеса Иттена «Искусство формы» [1]. Его подход базируется на нескольких ключевых положениях.

— Базовые формы как основа восприятия. Квадрат, круг и треугольник формируют фундаментальное устройство человеческого восприятия. В дизайне комикса эти формы реализуются через панели и рамки, которые организуют пространство страницы и направляют взгляд читателя.

— Учение о контрастах и балансе. И. Иттен подчеркивал значимость контрастов между светлым и темным, теплым и холодным, большими и маленькими элементами [1]. Владение данными правилами позволяет дизайнерам эффективно расставлять акценты и создавать необходимую атмосферу повествования.

— Психология цвета и ассоциативные связи. Визуальные формы и цвета неразрывно связаны с эмоциями. Например, черный цвет может символизировать трагедию, а яркий желтый — радость и энергию. Согласно И. Иттену, художник должен подбирать эти элементы интуитивно, основываясь на внутренних ощущениях и стремлении к целостности образа [1].

Таким образом, рассмотрение формально-аналитических основ дизайна в контексте современной визуальной культуры позволяет выявить фундаментальные механизмы построения графического повествования и формирования нового типа зрительского опыта. В ходе анализа ключевых принципов формообразования, представленных в теоретическом наследии Иоханнеса Иттена, верифицируется, что базовые геометрические структуры, контрастные отношения и психологические свойства цвета выступают не только инструментами художественной организации изображения, но и средствами смысловой и эмоциональной коммуникации.

Визуальный язык комикса, опираясь на данные принципы, трансформирует традиционные законы композиции в систему последовательного графического повествования, где форма панели, ритм композиции и цветовые акценты направляют движение взгляда и управляют восприятием читателя. В таком контексте синтез интуитивного художественного мышления и аналитического понимания визуальных закономерностей, характерный для теорий Иоханнеса Иттена, формирует целостную методологическую основу исследования графических нарративов.

Следовательно, формально-аналитический подход к изучению дизайна комикса позволяет рассматривать его не только как художественную практику, но и как сложную систему визуальной коммуникации, в которой структура формы, композиционный ритм и цветовая семантика выступают ключевыми факторами создания выразительного и эмоционально насыщенного визуального нарратива.

Аналитический подход Берна Хогарта. Структура и динамика

В отличие от И. Иттена, Берн Хогарт в своих исследованиях сосредотачивался на анализе структуры и технической составляющей изображения [7]. Его методология включает.

— Законы композиции и освещения. Б. Хогарт детально разбирает принципы построения художественного образа, где управление игрой света и тени помогает сконцентрировать внимание зрителя на главном событии.

— Анатомия движения и перспектива. Овладение правилами линейной и воздушной перспективы в сочетании с изучением динамики движения позволяет создать «живую» картину, полную внутренней энергии и пластической красоты.

— Формирование авторского почерка. Аналитический подход Б. Хогарта направлен на постижение сущности зрительного восприятия, что через многократные упражнения ведет к выработке индивидуального стиля и оригинальной трактовки рисунка.

Таким образом, аналитическая методология Берна Хогарта позволяет рассматривать изображение как структурно организованную систему, в которой художественная выразительность достигается через точное понимание закономерностей композиции, освещения и пластики человеческого тела.

Принципы построения композиции, управление светотеневыми контрастами, а также глубокое изучение анатомии движения и перспективных сокращений формируют основу профессионального мастерства художника. Благодаря систематической практике и аналитическому осмыслению структуры изображения, художественный процесс приобретает характер целенаправленного исследования визуальной формы.

В результате верифицируется, что применение методологии Берна Хогарта в практике конструирования графического нарратива способствует не только развитию технической точности и пластической выразительности рисунка, но и формированию индивидуального художественного почерка. Это позволяет рассматривать концепцию Берна Хогарта в качестве релевантного инструмента профессиональной подготовки художников и дизайнеров, обеспечивающего углубленное понимание механизмов создания динамичного визуального образа

Визуальная грамматика Скотта МакКлауда. Синтез и нарратив

Скотт МакКлауд переносит формальные элементы дизайна в плоскость комплексного изучения механизмов визуальной коммуникации [2]. Его вклад заключается в разработке «визуальной грамматики».

— Механизмы «иконизации». С. МакКлауд вводит концепцию использования условных визуальных символов, которые позволяют аудитории воспринимать и интерпретировать информацию быстрее и эффективнее.

— Композиция кадра и дизайн страницы. Размещение изображений внутри панелей, вариативность их размеров и взаимное распо-

ложение формируют ритм прочтения и создают дополнительные смысловые слои. Страница строится как четкая структура, обеспечивающая плавность перехода между частями сюжета.

— Восприятие времени и пространства. С. МакКлауд выделил механизм передачи смысла через смену панелей, показывая, как пространство и композиция определяют течение нарратива.

Таким образом, теоретическая концепция Скотт МакКлауд демонстрирует переход от анализа отдельных формальных элементов изображения к комплексному осмыслению механизмов визуальной коммуникации. Разработанная им «визуальная грамматика» позволяет рассматривать комикс как структурированную систему знаков и символов, в которой каждый графический элемент выполняет определенную коммуникативную функцию.

Принцип иконизации, предложенный исследователем, раскрывает способность условных визуальных образов быстро передавать информацию и вызывать у зрителя ассоциативные реакции, что делает визуальный язык комикса особенно эффективным средством коммуникации. В свою очередь, композиция кадра и организация страницы формируют ритм чтения и направляют движение взгляда, превращая последовательность изображений в целостное повествовательное пространство.

Особое значение в данной теории приобретает понимание взаимосвязи времени и пространства, где смена панелей выступает основным механизмом развертывания нарратива. В результате подход Скотт МакКлауд позволяет интерпретировать комикс не только как художественную форму, но и как сложную систему визуального языка, способную структурировать и передавать смысл посредством композиционных, символических и пространственно-временных средств.

Синтез подходов в современном дизайне

Несмотря на различия, акцент И. Иттена [1] на интуиции против аналитичности Б. Хогарта [7], оба подхода дополняют друг друга, предоставляя универсальный инструментарий для современных дизайнеров. Принцип деления пространства на автономные фрагменты (панели) позволяет выстраивать динамичные композиции, а ритмическое строение последовательности кадров регулирует скорость восприятия смысловых нюансов.

Таким образом, формально-аналитические основы дизайна в комиксе становятся «испытательной площадкой» для апробации технологий визуализации, которые трансформируют классический художественный язык и находят отражение в смежных сферах, от рекламы и инфографики до дизайна городской среды.

Специфика языка комикса как синтетического искусства. Взаимодействие текста и изображения

Язык комикса представляет собой синтетическое искусство, в основе которого лежит уникальное симбиотическое сочетание вербальных и визуальных компонентов, функционирующее как креолизованный текст. В рамках современной визуальной культуры комикс выступает не просто иллюстрацией к тексту, а сложной знаковой системой, где взаимодействие изображения и слова порождает новые смыслы, недоступные им по отдельности.

Фундаментальное значение для понимания синтеза имеет концепция В.А. Фаворского, который обосновал принцип гармоничного единения текста и изображения [10]. Согласно его теории, оба элемента должны взаимодействовать как единое целое, где визуальный ряд не дублирует вербальный, а дополняет его, создавая убедительный художественный образ. Данная идея находит развитие в работах отечественных графиков, таких как Д.С. Бисти, чье творчество подчеркивает активную роль графики в проекте книги, что крайне актуально для исследования комикса как пространства, где текст и изображение оказывают совместное воздействие на рецепцию читателя [11].

Специфика понятия «художественный перевод», введенного В.А. Фаворским, в дизайне комиксов заключается в строгом соблюдении принципа согласованности между содержанием и формой произведения [10]. В контексте графического повествования данный подход раскрывается через несколько ключевых аспектов.

— Гармоничное единство текста и изображения. Согласно В.А. Фаворскому [10], визуальный и вербальный элементы не должны существовать обособленно, они призваны взаимодействовать как единое целое, где иллюстрация поддерживает текст, а текст, в свою очередь, усиливает визуальное восприятие.

— Точность передачи идей. «Художественный перевод» подразумевает стремление автора к максимально точной трансляции идей текста через лаконичный и уравновешенный визуальный язык. В дизайне комикса это обеспечивает убедительность и выразительность произведения.

— Интегральность элементов. В.А. Фаворский ориентировался на создание книги как «художественного организма» [10], где достигнуто композиционное равновесие между всеми компонентами. В комиксах это проявляется в том, что удачное сочетание графики и слов формирует целостный художественный образ.

— Конструктивное начало. Идейная база В.А. Фаворского предполагает умение выстраивать композицию страницы (сетку панелей, чередование планов, использование света и тени) так, чтобы взгляд читателя естественно переходил от одной панели к другой, обеспечивая логику восприятия и драматизм повествования [10].

Таким образом, для В.А. Фаворского специфика работы художника-графика (в том числе комиксиста) состоит не в простом иллюстрировании, а в углубленном «переводе» смыслов из вербальной формы в визуальную при сохранении их органического единства [10]. Применение концепции «художественного перевода» в современных российских комиксах позволяет авторам выходить за рамки простого развлечения, превращая графическую историю в сложный механизм производства смыслов, укорененный в традициях отечественной художественной школы и отвечающий требованиям современной визуальной культуры.

Что касается различий между «художественным переводом» В.А. Фаворского и западными подходами к адаптации смыслов (представленными трудами Б. Хогарта [7] и С. МакКлауда [2]), то можно отметить заключается в фундаментальном расхождении между интегральностью (целостностью) и аналитическим функционализмом.

Основные отличия проявляются в следующих аспектах:

1. *Философия синтеза — единство против аналитики*

— Художественный перевод В.А. Фаворского базируется на принципе интегральности визуальных и вербальных элементов. Комикс или книга — это «гармоничное единство», где художник обязан следовать принципу строгой согласованности между содержанием и формой. Иллюстрация не просто сопровождает текст, она его «переводит» на визуальный язык так, чтобы они создавали единый «художественный организм».

— Западный аналитический подход (Б. Хогарт), напротив, фокусируется на детальном разборе технических аспектов. Б. Хогарт подчеркивает важность научного изучения структуры кадра — анатомия, перспективы и светотени, чтобы понять, как все элементы по отдельности

влияют на восприятие. Здесь адаптация смысла происходит через овладение техническим «арсеналом выразительных средств».

2. *Цель визуализации — глубинная точность против функциональной скорости*

— В.А. Фаворский стремился к максимально точной передаче идей текста через лаконичный и уравновешенный визуальный язык. Его «перевод» — это поиск философско-эстетического эквивалента слова в изображении.

— Западная концепция «иконизации» (С. МакКлауд) ориентирована на эффективность и скорость коммуникации. С. МакКлауд рассматривает визуальные знаки как функциональные инструменты («визуальную грамматику»), которые позволяют читателю интерпретировать информацию быстрее, чем традиционный текст [2]. Это, скорее, функциональная адаптация для массового потребителя, чем глубокий художественный перевод.

3. *Организация пространства — система отношений против раскадровки*

— В отечественной традиции (по В.А. Фаворскому) пространство кадра — это особая система отношений между элементами композиции, подчиненная теории ритма. Последовательность кадров создает ритм, аналогичный музыкальному произведению, что усиливает эмоциональное воздействие через внутреннюю гармонию всей страницы.

— В западной практике (С. МакКлауд, К. Хогарт) упор делается на динамику повествования и управление вниманием через смену панелей и ракурсов. Пространство кадра здесь служит прежде всего для передачи движения и «жизненной энергии» сцены.

4. *Роль знака — культурный код против универсального символа*

— «Художественный перевод» предполагает, что образы героев становятся знаковыми фигурами, несущими глубокую смысловую нагрузку, соответствующую общему замыслу и культурному контексту. Это требует от читателя активной дешифровки авторского подтекста.

— Западная адаптация часто опирается на стандартные коды массовой культуры и универсальные «иконические знаки». Например, использование гиперболизации физических характеристик персонажей (как в проектах Marvel/DC) является осознанным инструментом для повышения запоминаемости героя и обеспечения коммерческого успеха на глобальном рынке.

Таким образом, если западная школа (К. Хогарт, С. МакКлауд) предлагает аналитический аппарат для создания эффективного и быстрого визуального продукта, то «художественный перевод» В.А. Фаворского предлагает методологию создания эстетического единства, где форма и содержание неразделимы и взаимозависимы.

Выводы в контексте кросс-культурного анализа западной и отечественной традиций

На основе анализа теоретических концепций и сравнительного изучения художественных практик, представленных в источниках, можно сформулировать следующие выводы в контексте кросс-культурного исследования западной и отечественной традиций графического повествования:

1. Универсальность «пикториального поворота» и специфика кодирования. Обе традиции развиваются в условиях «пикториального поворота» Уильяма Дж. Митчелла, при котором визуальный образ становится доминирующим инструментом коммуникации и конструирования реальности [3]. Однако механизмы порождения смыслов в них различаются.

— Западная традиция активнее использует механизмы «иконизации» Скотта МакКлауда, опираясь на универсальные и условные визуальные символы для максимально быстрой трансляции информации.

— Отечественная традиция функционирует как метасемиотический код, где визуальные знаки требуют более глубокой дешифровки через призму локального культурного опыта и ассоциаций (в духе идей Фердинанда де Соссюра и Умберто Эко).

2. *Методологический дуализм. Аналитика и интегральность*

Кросс-культурный анализ выявляет фундаментальное различие в подходах к проектированию графического нарратива.

— Западная школа, представленная трудами Берна Хогарта, базируется на аналитическом подходе. Основной акцент делается на техническом совершенстве: анатомии персонажей, динамике движения, законах перспективы и светотени для создания «жизненной энергии» кадра.

— Отечественная школа, опирающаяся на наследие В.А. Фаворского, придерживается интегрального подхода. Здесь комикс рассматривается как единый «художественный организм», где текст и изображение находятся в неразрывном композиционном единстве, а пространство страницы организуется через сложную систему ритмических отношений.

3. *Эволюция визуального языка. Техника против экспрессии*

Сравнение художественных решений показывает разные векторы развития выразительности.

— Западная традиция (особенно в проектах Marvel/DC) стремится к гиперболизации физических характеристик и композиционной гибкости для усиления эмоционального отклика, и вовлеченности аудитории.

— Отечественная традиция (в развитии от В.А. Фаворского к Д.С. Бисти) эволюционировала в сторону ведущей роли графики. В отличие от западного акцента на анатомическом реализме, отечественные мастера чаще используют экспрессивные, эмоционально заряженные иллюстрации, уплощение пространства и активную работу с контрастом [10].

4. *Роль цвета и формы в формировании дизайн-кода*

Использование принципов Иоханнеса Иттена является общей базой, но с разной направленностью.

— В обеих традициях базовые формы и цветовые контрасты используются для управления вниманием и создания атмосферы (например, черный как символ трагедии, желтый - энергии).

— Однако если западный дизайн-код чаще использует цвет для создания «эффектности» и эскапизма, то отечественный подход (согласно В.А. Фаворскому) применяет цвето-пространственные отношения для передачи сложной философско-эстетической нагрузки произведения.

5. *Перспективы и кросс-культурная адаптация*

В условиях глобализации происходит взаимопроникновение традиций. Современные российские комиксы успешно адаптируют западные и восточные (манга) форматы, сохраняя при этом связь с национальной художественной школой (книжной графикой, историческим нарративом).

Основное различие традиций заключается в приоритетах. Так, западная традиция фокусируется на инструментальности и технической динамике коммуникации (С. МакКлауд, Б. Хогарт), в то время как отечественная традиция делает акцент на смысловом единстве и ритмической организации художественного пространства (В.А. Фаворский, Д.С. Бисти). Понимание этой дихотомии позволяет проектировать современные графические продукты, сочетающие глобальные технологические тренды с национальной культурной идентичностью.

Таким образом, несмотря на различия в исследовательских акцентах, авторы солидаризируются в признании значимости осознанного имплементирования выразительных средств для достижения художе-

ственной целостности и концептуальной ясности замысла. На современном этапе практикующие художники и дизайнеры успешно адаптируются к динамичным технологическим и структурным трансформациям медиасреды.

В процессе проектирования рекламных кампаний, инфографики и интерфейсов мобильных приложений, где каждый графический компонент обладает семантической нагрузкой и выполняет строго определенную функцию, специалисты выстраивают упорядоченные визуальные структуры, детерминирующие создание конвергентного медиапродукта. Эстетическая парадигма, сформированная в рамках индустрии последовательного искусства, выступает узнаваемым элементом массовой культуры. Насыщенные колористические решения, кинетика линейной моделировки и смелые композиционные приемы, характерные для этого жанра, интегрируются в структуру дизайна одежды, мебельного производства, архитектурного проектирования и объектов урбанистической среды. В частности, в практиках стрит-арта зачастую заимствуются стилистические маркеры комикса, привносящие экспрессию в городское пространство.

Значимым вкладом графического нарратива в индустрию дизайна послужило также развитие технологий анимации и трехмерного моделирования. Многие композиционные приемы, выработанные в процессе эволюции комикса, были ассимилированы в сфере кинематографа и визуальных спецэффектов. Механизмы панельного фрейминга, раскадровки и специфика передачи кинетики персонажей послужили базисом для режиссуры комплексных сцен в киноиндустрии и гейм-дизайне, что обеспечило переход на качественно новый уровень интерактивного взаимодействия реципиента с экранным пространством.

Наконец, комикс повлиял на восприятие времени и пространства в искусстве. Его структура, основанная на чередовании статичных изображений и динамики сюжета, позволила художникам экспериментировать с восприятием времени, создавая уникальные впечатления у зрителей. Дизайнеры также пользуются данным принципом, разрабатывая интерактивные проекты, где зритель участвует в процессе «расшифровки» послания автора. Комикс стал неотъемлемой частью современного визуального дизайна, обогатив его выразительные средства и открыв новые горизонты для творчества.

Список литературы:

1. *Иттен И.* Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [пер. с нем. и предисл. Л. Монаховой; худ. изд. Д. Аронов]. — Москва: Астрель, 2019. — 160 с.

2. *Макклауд С.* Понимание комикса: невидимое искусство / [пер. с англ. В. Шевченко; рис. автора]. — Москва: Белое Яблоко, 2016. — 216 с.

3. *Митчелл У.Дж.* Иконология. Образ. Текст. Идеология / [пер. с англ. В. Дрозд]. — Москва: Кабинетный ученый, 2017. — 240 с.

4. *Mitchell W.J.* The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era. — London: MIT Press, 1992. — 283 p.

5. *Пирс Ч.С.* Избранные философские произведения / [пер. с англ. К. Голубович, К. Чухрукидзе, Т. Дмитриева]. — Москва: Логос, 2000. — 448 с.

6. Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики / [пер. с фр. А. М. Сухотина; под науч. ред. и с примеч. Р.И. Аванесова; вступ. ст. Р.О. Якобсона]. — Москва: Едиториал УРСС, 2007. — 256 с.

7. *Хогарт Б.* Игра света и тени для художников: Учебное пособие / [пер. с англ. В.С. Матвеева]. — Тула: ООО «Издательство «Родничок»; — Москва: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2001. — 152 с.

8. *Эко У.* Апокалиптические и интегрированные интеллектуалы: Массовая коммуникация и теории массовой культуры / [пер. с итал. Е.А. Костюкович]. — Москва: Эксмо, 2006. — 368 с.

9. *Эко У.* Отсутствующая структура: введение в семиологию / [пер. с итал. А.Г. Погоняйло, В.Г. Резник]. — Санкт-Петербург: ТОО ТК «Петрополис», 1998. — 432 с.

10. *Фаворский В.А.* Литературно-теоретическое наследие / В.А. Фаворский; подготовка текста, научный аппарат Д.Д. Чебановой. — Москва: Советский художник, 1988. - 588 с.

11. Махашвили Г.Д. Художественный язык книжной графики Д.С. Бисти в отечественном книжном дизайне 1960–1980-х гг.: дис. … канд. искусствоведения: 17.00.06. — Москва: Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, 2009. — 206 с.

С.С. ГОНЧАРОВА

Старший преподаватель РАНХиГС «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации»
e-mail: goncharova-ss@ranepa.ru

S.S. GONCHAROVA

Senior Lecturer at the RANEPA "Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration"
e-mail: goncharova-ss@ranepa.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_320_326

ВКЛАД ДЗЮНЪИТИ НАКАХАРА В ФОРМИРОВАНИЕ КУЛЬТУРЫ «СЁДЗЕ» В ЯПОНИИ: ОТ МОДНЫХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К МАНГА И СОВРЕМЕННОЙ ИНДУСТРИИ МОДЫ

JUNICHI NAKAHARA'S CONTRIBUTION TO THE SHOJO CULTURE IN JAPAN: FROM FASHION ILLUSTRATIONS TO MANGA AND THE MODERN FASHION INDUSTRY

Исследование рассматривает влияние Дзюнъити Накахара, художника-графика и модельера, на японскую поп-культуру, в частности, на жанр сёдзе-манга (комиксы для девочек и девушек в возрасте от 12 до 19 лет, поднимающие темы взросления и самопознания) и современную моду. Анализируется его вклад в формировании эстетики "kawaii" и развитие женских модных журналов, что повлияло на ценности послевоенного японского общества. Оценивается преемственность его стиля художниками сёдзе-манга и актуальность наследия в модных тенденциях, подтверждается устойчивое влияние Накахара на японскую визуальную культуру и формирование эстетических идеалов.

The study examines the influence of Junichi Nakahara, a graphic artist and fashion designer, on Japanese pop culture, particularly on the shojo manga genre (comics for girls and young women aged 12 to 19 that explore themes of growing up and self-discovery) and contemporary fashion. It analyzes his contributions to the "kawaii" aesthetic and the development of women`s fashion magazines, which has shaped the values of post-war Japanese society. The continuity of his style by shojo manga artists and the relevance of his legacy in fashion trends are evaluated, and Nakahara`s lasting influence on Japanese visual culture and the formation of aesthetic ideals is confirmed.

Ключевые слова: сёдзе-манга, мода, женские журналы, Дзюнъити Накахара, японская поп-культура.
Keywords: shojo manga, fashion, women's magazines, Junichi Nakahara, Japanese pop culture.

Дзюнъити Накахара (1913–1988) — знаковая фигура в истории японской поп-культуры, художник-график и модельер. Деятельность Накахара в период с 1930-х по 1960-е годы оказала значительное влияние на формирование популярной женской культуры в Японии. Несмотря на то, что Накахара не был автором комиксов, его творчество оказало значительное воздействие на манга жанра «сёдзе» для девочек и девушек в возрасте от 12 до 19 лет, ключевым элементом которых является повествование о взрослении и самоидентификации.

Накахара стал одним из новаторов в изображении женских персонажей, придавая их глазам сияющими вид, изображая их круглыми с длинными пышными ресницами, как у фарфоровых кукол. Этот прием был перенят такими культовыми художниками сёдзе-манга 1960-х и 1970-х годов как Макото Такахаси, Ханамура Эйко и Икеда Риёко. Работы художника не только вдохновляли авторов манга, но и оказали влияние на формирование японской культуры "kawaii" — эстетики, характеризующейся женственными и инфантильными образами, мягкими пастельными оттенками в одежде, изобилием декоративных элементов: рюшей, пуговиц, оборок, заколок и лент. Дизайн костюмов, воплощенный в иллюстрациях Накахара, пользовался колоссальной популярностью среди девушек, что, в свою очередь, способствовало развитию художественного жанра «сёдзе» (рис. 1).

Формирование художественного почерка Накахара происходило под влиянием творчества Такабатакэ Касё, известного иллюстратора довоенного периода, и Такэхиса Юмедзи, классика японского модерна. Оба художника также специализировались на портретах девушек, их

работы отличались от канонов традиционной японской живописи «нихонга». Личный интерес Накахара к изготовлению фарфоровых кукол и созданию одежды для них, проявившейся еще в подростковом возрасте, во многом определил последующий творческий путь. В 1932 году состоялась его первая персональная выставка в универмаге «Ginza Matsuya», где на работы Накахара обратил внимание редактор журнала “Shojo no Tomo” («Друг девушек»), одного из первых изданий, публиковавших изображения в стиле предвосхищающем манга, и с которым ранее сотрудничал Такабатакэ Касё, и предложил сотрудничество. Это знакомство положило начало карьеры Накахара в качестве иллюстратора. Первоначально он создавал иллюстрации к статьям и поэмам, а впоследствии ему доверили оформление обложек, постеров и сувенирной продукции для журнала.



Рис. 1. Дзюнъити Накахара. Модный каталог. 1937 г. Источник: https://m.media-amazon.com/imajes/I/81g8GL8o1L._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg

В 1930-е годы Япония переживала период активной вестернизации, что также отразилось и в моде. Такие журналы, как “Shojo no Tomo”, стали площадками для предоставления актуальных советов, как соответствовать требованиям новой эпохи и поддерживать стильный образ. Накахара, понимая важность коммуникации, не только создавал иллюстрации к модным статьям, но и выпускал собственные брошюры с советами в виде иллюстрированных инструкций по созданию причесок и подбору одежды, ставшими ценным ресурсом для читательниц. Женщины и девушки использовали иллюстрации Накахара с выкройками из журналов, чтобы шить европейские платья на заказ. Художник уделял пристальное внимание деталям: он кропотливо изображал структуру швов и то, как идеально одежда должна сидеть на фигуре. Серия его иллюстраций “Jogakusei Fukusu Cho” («Книга о школьной моде»), публиковавшаяся в журнале “Jogakusei no Tomo” в период с 1937 по 1940 год, оказала значительное влияние на художников сёдзе-манга послевоенного периода, фактически став истоком уникального стилистического направления, характерного для комиксов данного жанра. Помимо этого, Накахара внедрил новаторскую концепцию вкладышей-бонусов для читательниц журнала для “Shojo no Tomo”. Эти



Рис. 2. Дзюнъити Накахара. Инструкция по созданию причёсок. Журнал “Himawari”. 1947 г. Источник: https://www.1101.com/n/s/wpcontent/uploads/2020/09/0S8A0449-1280x853.jpg

небольшие, но крайне привлекательные подарки — закладки, открытки, бумага для письма, конверты, миниатюрные блокноты и игральные карты с изображениями юных модниц — пользовались невероятной популярностью и способствовали вовлечению аудитории.

В военные годы, когда журналы мод и женские издания подверглись строгой цензуре, Накахара сумел адаптироваться к новым условиям. Он содержал собственный магазин одежды, параллельно выпускал авторские издания с иллюстрациями и открытки. После окончания войны, в 1946 году, он создал собственный журнал “Soley” (позже “Soreyu”) о стиле жизни для женщин, в котором продвигалась идея о том, что истинная красота заключается в развитии собственных навыков и чувства вкуса, а также в улучшении качества жизни собственными усилиями. Журнал мгновенно заслужил признание и высокий спрос, сыграв важную роль в продвижении концепции женской независимости и формировании новых ценностей в послевоенном японском обществе. В 1947 году Накахара был выпущен еще один журнал “Himawari” («Подсолнух»), адресованный юным девушкам. Он содержал актуальные статьи о моде, подробные иллюстрированные руководства по созданию причесок и подбору аксессуаров, а также материалы, посвящённые искусству и отрывки из классической литературы (рис. 2). Вдохновленный успехом американского модного журнала “Seventeen” для юных девушек, Накахара в дальнейшем выпустил новый журнал “Junior Soleil”, расширяя свою аудиторию и влияние.

Концепцией гармонии внешней и внутренней красоты стала главным постулатом творчества Дзюнъити Накахара. К концу 1950-х го-

дов его уникальный стиль был активно перенят художницей манга Мияко Маки, что способствовало его широкому распространению в журналах сёдзе-манга. Период с 1950 по 1970 год ознаменовался стремительным ростом популярности жанра «сёдзе». Журналы для девушек начинают уделять больше внимания развлечению читательниц с помощью сюжетных линий, предлагая новый опыт. Впоследствии формируется уникальная форма выражения в сёдзе-манга — изображение фигуры персонажа в полный рост вне рамок сюжетных панелей, призванное для демонстрации деталей костюма и модных тенденций (рис. 3). С помощью этого метода рекламные компании также подогревали интерес читательниц, предлагая в качестве приза в период рекламных акций одежду, которую носили героини комикса.



Рис. 3. Макото Такахаси. Манга «За бурей». 1958 г. Источник: http://artsandculture.google.com/story/dQWBMjmmu_Fllw

В 1970-е годы в Японии произошел переход от процесса изготовления одежды к ее покупке, что привело к появлению модных журналов, таких как “Anan”, которые стали ориентировать молодежь в многообразии стилей и направлений. Новые авторы сёдзе-манга послевоенного периода стали создавать сложные, глубокие и драматические произведения, затрагивающие темы, которые прежде не рассматривались комиксами для девочек, например манга «Дизайнер» Юкари Итидзё, где мода представлена как путь молодой женщины, стремящейся к профессиональной карьере. Таким образом сёдзе-манга и индустрия моды поощряли женщин к выходу на рынок труда, способствуя их профессиональной самореализации. В период с 1980-х по 1990-е годы наблюдался неуклонный рост числа модных журналов. Все больше молодых



Рис. 4. Обложка женского журнала “Olive”. Япония. 1983 г. Источник: https://konnichiwa.ru/3502/?ysclid=mjbjiopzk776165421

людей, особенно девушек, стремились подражать образам, увиденным на страницах модных изданий, например феномен «девушек Olive», проявлявших повышенный интерес к моде и субкультурам, представленным в одноименном журнале, ярко иллюстрирует эту тенденцию (рис. 4).

В конце 1990-х годов с появлением новых молодежных брендов возникла потребность в создании новых модных журналов, ориентированных непосредственно на молодежную аудиторию. Увеличение количества журналов, в которых преобладали фотографии юных девушек, привело к некоторому снижению роли сёдзе-манга в представлении модных тенденций. Художники манга стали уделять больше внимания развитию сюжета. Тем не менее, элементы моды продолжали присутствовать в произведениях, таких как “Jelly Beans” («Желейные бобы») Моёко Анно, публиковавшаяся в женском модном журнале “Cute” в период с 1998 по 2002 год, и манга “Paradise Kiss” («Райский поцелуй») Ай Ядзава, публиковавшаяся в модном журнале “Ribon” в период с 1999 по 2003 год. Оба комикса посвящены стремлению молодых людей построить успешную карьеру в индустрии моды.

Несмотря на сокращение роли художников сёдзе-манга в распространении моды и рекламы модных брендов, сотрудничество модных домов с авторами манга стало набирать обороты. В 2009 году в июльском номере журнала “Vogue Nippon” (ныне “Vogue Japan”) была опубликована статья, демонстрировавшая возросший интерес к модным брендам в Японии, в частности, вследствие плодотворного сотрудничества с художниками манга. Примером служит успешное сотрудничество модного дома “Gucci” с автором манга Хирохико Араки (для более детального рассмотрения этого аспекта см. статью автора данного исследования: «Эволюция художественного стиля Хирохико Араки в контексте манга «Невероятные приключения Джо Джо» и её влияние на современную визуальную культуру» // Вестник ГГУ. 2026. №1. С. 49–56).

В 2012 году киотский бренд “Sou Sou”, специализирующийся на производстве традиционной японской одежды, представил коллекцию “Kioto manga girls collection” (сокращенно “MaGiC”). Данная линия одежды была вдохновлена иллюстрациями Дзюнъити Накахара, например, летнее кимоно «Стильная юката». Проект, инициированный целью установления связи между модой и манга, был вдохновлен сёдзе-манга Такахаси Макото, чье творчество, в свою очередь, испытало значительное влияние стиля Накахара. Работы обоих выдающихся художников послу-

жили основой для воспроизведения моделей в рамках данной коллекции, демонстрируя преемственность и эволюцию художественных традиций.

Творчество Дзюнъити Накахара оказало поистине фундаментальное влияние на формирование японской популярной культуры, особенно в контексте развития жанра «сёдзе». Его стиль, характеризующийся утонченностью, артистизмом и дотошным вниманием к деталям, вдохновлял не только художников манга, но и целое поколение женщин, стремящихся к достижению идеалов красоты, обретению собственного стиля и самовыражению. Накахара стал пионером в создании инновационных женских журналов, предлагавших не только советы по моде, но и рекомендации по образу жизни, тем самым, способствуя женской независимости и формированию новых прогрессивных ценностей в послевоенной Японии. Даже несмотря на изменяющуюся роль сёдзе-манга в представлении моды в современной Японии, влияние Накахара на формирование эстетических идеалов и визуальной культуры неоспоримо, а его наследие продолжает жить в современном изобразительном искусстве страны.

Список литературы:

1. AZUKIBEAN. Дзюнъити Накахара и возвышение девичей культуры [Электронный ресурс]. — URL: http://japanesekawaiculture.com/nakahara-junichi-and-the-elevation-of-girl-culture (дата обращения: 16.07.2025).

2. Google Arts & Culture. Истории [Электронный ресурс]. — URL: https://artsandculture.google.com/story/dO_WBMjmmu_FlIw (дата обращения: 12.01.2026).

3. *Гуленок П.* Истоки японского дизайна: Дзюнъити Накахара и его иллюстрации [Электронный ресурс] // Хабр. — URL: https://harb.com/ru/articles/566369/ (дата обращения: 07.11.2025).

4. *Леонов В.Ю.* Проблемы развития манга и аниме в художественной культуре Японии второй половины XX — начала XXI века: диссертация на соискание учёной степени кандидата искусствоведения: 17.00.04. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова. — Москва, 2015. — 28 с.

5. *Shibuya Bunka.* Watch [Электронный ресурс]. — URL: https://biz.shibuiabunka.com/watch/10/?wovn=en (дата обращения: 15.01.2026).

И.С. САМОЙЛЕНКО

Кандидат экономических наук, доцент, профессор кафедры ХТОПП Института графики и искусства книги имени В.А. Фаворского, Московский политехнический университет
e-mail: irina333@yandex.ru

С.Э. НИКИШИНА

Магистрант НИУ ВШЭ Арт-дирекшн
e-mail: sofia.nikishina@gmail.com

Н.Д. СЕДОВА

Магистрант Института графики и искусства книги имени В.А. Фаворского, Московский политехнический университет
e-mail: natalisedova09@gmail.com

I. S. SAMOYLENKO

Assoc. prof. PhD. Moscow Polytechnic University
e-mail: irina333@yandex.ru

S.E. NIKISHINA

Master's student HSE Art Direction
e-mail: sofia.nikishina@gmail.com

N.D. SEDOVA

Master's student of the Faculty of Graphic Design, Moscow Polytechnic University
e-mail: natalisedova09@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_327_341

СЕМАНТИКА ВИЗУАЛЬНОЙ АЙДЕНТИКИ КУЛЬТУРНЫХ ЦЕНТРОВ: СОВРЕМЕННОЕ РАЗВИТИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ КОДОВ И СМЫСЛОВ (НА ПРИМЕРЕ МИРОВЫХ КУЛЬТУРНЫХ ЦЕНТРОВ)

SEMANTICS OF THE VISUAL IDENTITY OF CULTURAL CENTERS: MODERN DEVELOPMENT OF VISUAL CODES AND MEANINGS (ON THE EXAMPLE OF WORLD CULTURAL CENTERS)

Данное исследование посвящено роли визуального языка в формировании культурной идентичности современных центров искусства. На основе семиотических теорий Р. Барта и Ю.М. Лотмана в работе разрабатывается концепция «семантической стратегии айдентики», которая понимается как осознанное конструирование многоуровневых значений через денотацию, коннотацию и миф. Практическая часть исследования включает анализ стратегий ключевых мировых и российских культурных институций — Центра Помпиду (Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou), Тейт Модерн (Tate Modern) и российских «ГЭС-2» и Центра «Зотов». С помощью предложенной семантической матрицы выявлены различные типы стратегий — денотативные, коннотативные и мифологические, выбор которых определяется целями бренда и культурным контекстом. Исследование демонстрирует, что устойчивая айдентика возникает как комплексный результат взаимодействия логотипа, цвета, типографики и графики, работающих на разных уровнях восприятия и превращающих визуальную коммуникацию в инструмент культурного диалога и адаптации к социальным изменениям.

This article is devoted to the role of visual language in shaping the cultural identity of modern art centers. Based on the semiotic theories of R. Barth and Y.M. Lotman, the paper develops the concept of a "semantic identity strategy", which is understood as the conscious construction of multilevel meanings through denotation, connotation and myth. The practical part of the study includes an analysis of the strategies of key global and Russian cultural institutions, from the Pompidou Center, Tate Modern and the Russian GES-2, the Zotov Center. Using the proposed semantic matrix, various types of strategies have been identified — denotative, connotative, and mythological — the choice of which is determined by brand goals and cultural context. The study demonstrates that a stable identity arises as a complex result of the interaction of a logo, color, typography, and graphics working at different levels of perception and turning visual communication into a tool for cultural dialogue and adaptation to social change.

Ключевые слова: визуальная айдентика, семантика, семиотика, культурные центры, визуальный код.
Keywords: visual identity, semantics, semiotics, cultural centers, visual code.

Введение

В современном мире коммуникация может существовать в различном виде, из-за цифровой трансформации и культурной динамики значение визуальной коммуникации и передачи информации через форму и знак возрастает. Айдентика является связующим звеном между смысловой основой и визуальным материалом, отражающим миссию и задачи бренда [2]. Айдентика выступает системой всех визуальных, вербальных и сенсорных элементов, формирующих уникальный и узнаваемый образ бренда. Айдентика отвечает за формирование идентичности бренда, которая складывается за счет разработки системы компонентов. Данные компоненты формируются на основе платформы бренда, которая содержит ценности, миссию и философию компании. Исследование семантики визуальной айдентики культурных центров актуально в условиях современной культурной динамики и цифровой трансформации. Визуальные коды выступают ключевым посредником между культурными институциями и их аудиториями, формируя восприятие, идентичность и социальное включение. Анализ современного развития визуальных смыслов айдентики культурных центров поможет понять, как они адаптируют свои коммуникации к новым социальным и технологическим реалиям, предоставляемым мультимедиа носителями, усиливая свою роль в локальных сообществах и глобальном культурном диалоге.

Тенденция упрощения дизайн-решений в ходе брендинга и ребрендинга позволяет предположить, что стремление к глобализации и мультикультурности влияет на визуальные коды не всегда учитывая региональную идентичность. Однако отсутствие единой методологии, связывающей смыслы и знаки в айдентики не позволяет утверждать это однозначно.

Основной вклад в семиологию внесли такие ученые как Роланд Барт [2] и Юрий Лотман [7], некоторые рассуждения о семантике в модели создания визуального образа дизайна можно встретить в работах М.С. Кухта [6], О.В. Хоменко [12]. Вопросы концептуализации, семиотики и знаковых систем в айдентике поднимают Т.О. Габриелян [3] и П.Е.

Родькин [11]. Отдельные аспекты визуальной идентичности, в том числе культурных институций освещены в работах по графическому дизайну, брендингу и культурологии такими авторы как В.Г. Водопьян, К.В. Хамаганова [2], К.С. Михайловой [8], В. Мухиной [9], но комплексный семантический анализ современных визуальных кодов остается недостаточно проработанным.

Из этого вытекает следующая проблематика исследования:

— Недостаточная изученность современного развития визуальных кодов в дизайне культурных институций, особенно в контексте культурной динамики и глобализации, что затрудняет создание эффективных и актуальных визуальных коммуникаций.

— Разрыв между теоретическими представлениями о семантике визуальных кодов и их практическим применением в современной дизайнерской практике культурных учреждений.

Объектом данного исследования является визуальная айдентика культурных центров, предметом — особенности современных визуальных кодов и смысловых конструкций, применяемых в дизайне культурных центров

Цель исследования — выявить типологию визуальных кодов айдентики культурных центров на основе семиотического анализа и визуального контент-анализа для классификации семантических стратегий идентичности в условиях глобализации.

В данной статье для достижения цели уточним понятия «семантика» и «семиотика» бренда, а также «визуальный код», рассмотрим методологию классификации семантических стратегий с точки зрения теорий Р. Барта (коннотации/мифы) и Ю.М. Лотмана (семиосфера), адаптированных к визуальным кодам дизайна, используя данную методологию, исследуем визуальную айдентику мировых и российских культурных институций —Центра Помпиду (Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou), Тейт Модерн (Tate Modern) и российских «ГЭС-2» и Центра «Зотов», выявив ключевые семиотические средства, формирующие их устойчивую и аутентичную айдентику.

Методология исследования сочетает семиотический анализ по Р. Барту и Ю.М. Лотману с визуальным контент-анализом для декодирования семантики айдентики культурных центров.

Научная новизна предлагаемого исследования заключается в семантическом моделировании визуальных кодов как системы смыслов,

эволюционирующей под влиянием современных культурных сдвигов, чего нет в существующих разрозненных работах. Это позволит заполнить пробел между дизайном и культурологией, предложив методологию анализа для культурных центров.

В работе представлено исследование того, как через визуальный язык (логотипы, цветовые палитры, типографику, графические символы и композиционные решения) формируется и трансформируется уникальная культурная и идентификационная стратегия центров культуры. Особое внимание уделяется взаимосвязи между визуальными коммуникациями и культурным контекстом, а также влиянию социальных и технологических изменений на эволюцию визуальных средств выражения идентичности в современном пространстве культурных институтов.

Взаимосвязь семантики и семиотики в брендинге

Любая знаковая система включает в себя заложенные смыслы и ассоциативные конструкции, выраженные через форму и ее пластику. В данной части статьи будут рассмотрены понятия «семиотика» или «семиология» по Р. Барту и Ю.М. Лотману [12].

Ролан Барт (Rolan Bart) — один из крупнейших исследователей в области семиологии, литературоведении и массовой культуры. «Семиология Барта примечательна тем, что объектом ее исследования становятся не непосредственно осознаваемые и сознательно используемые людьми знаковые системы, а знаковые системы, которые людьми до конца не осознаются, знаковые системы, которые управляют обществом, властвуют над ним» [5, с. 1]. В своей книге «Мифологии» Р. Барт утверждает, что «Семиология есть наука о формах, поскольку она изучает значения независимо от их содержания» [1, с. 268]. Он выводит три необходимых компонента, которые формируют семиологическую цепочку: «означающее», «означаемое» и «знак», знак в данной системе рассматривается как итог ассоциации первых двух членов цепочки. Автор рассматривает «миф» как еще более сложную структуру, образованную в результате сложения элементов первичной цепочки.

Рассматривая стратегию Р. Барта, необходимо уточнить такие понятия, как «Денотация» и «Коннотация» и их связь с мифологией [10, с. 193].

Денотация по Р. Барту — это прямой, буквальный смысл знака, связь означающего с означаемым в первичной семиологической системе (например, язык или изображение). Под коннотацией он понимает

вторичные, культурные, идеологические или эмоциональные значения, которые надстраиваются над денотативным уровнем. Коннотация возникает, когда знак (денотация) сам становится означающим для нового означаемого.

У Р. Барта миф — это коннотативная система второго порядка. Он использует уже готовый знак из первичной системы (денотацию) как материал для нового значения.

Визуальную айдентику можно также рассматривать с этой точки зрения, как вторичную семиотическую систему — итоговый член первичной семиологической цепочки, представленной в виде компонентов айдентики.

В своей книге «Семиосфера» Ю.М. Лотман, также рассмотрел понятие «Семиотика».

Семиотика — наука о коммуникативных системах и знаках.

«Понятие знака, которое одновременно разрабатывалось и лингвистами, и математиками, и логиками, стало фундаментальным понятием семиотики, которую неслучайно чаще всего называют наукой о знаковых системах» [7, с. 9].

Для Ю.М. Лотмана семиотика — это универсальная наука о смыслообразовании и коммуникации, которая объясняет, как с помощью знаков создается, передается и сохраняется информация в культуре, искусстве, науке и повседневной жизни [9]. Его концепция основывается «на «презумпции семиотичности», то есть на исследовании любого явления культуры как имеющего знаковый характер. Мир, в котором живет человек, подвергается семиотизации, разделяется на область объектов, нечто означающих, символизирующих и, таким образом, становящихся фактом культуры» [4, с. 9].

М.С. Кухта в статье «Инвариантность семантики в модели создания визуального образа дизайна» выдвигает гипотезу основы моделирования визуального образа: «Поскольку в основе создания визуального образа лежит зрительное восприятие мира, можно предположить, что в зрении (вернее, в знаково-культурном освоении мира, которое основывается на зрении) заложена специфика моделирования “смыслов” средствами визуальных образов действительности» [6, с. 2].

Т.О. Габриелян уточняет методологию формирования знака в айдентике: «Семантика — план семиотического знака, в котором хранится информация понятийного характера о сущности бренда, его смыслах» [3,

с. 211]. Он же затрагивает сущность и принципы визуального кодирования в брендинге — визуальный код в брендинге — это уникальный набор графических элементов (цвета, шрифты, формы, композиции, текстуры), который формирует ДНК бренда, делает его мгновенно узнаваемым, передает его ценности и вызывает нужные эмоции у аудитории, обеспечивая целостность и последовательность коммуникации во всех каналах [3].

Семантические стратегии брендов: понятие и разработка методологии исследования

Опираясь на определение семантики знака, данное Габриеляном, как план построения знака, являющегося хранилищем информации о сущности и смыслах бренда, теории Р. Барта и Ю.М. Лотмана, упомянутые ранее, и понимая айдентику как многоуровневую систему знаков, сформулируем понятие семантики в айдентике. Семантика системы визуальной идентичности бренда есть совокупность взаимосвязанных смыслов, транслируемых на любом из семиотических уровней, таких как, денотация (буквальные ассоциируемые формы/цвета элементов системы), коннотация (эмоциональные ассоциации с элементами системы) и миф (культурный контекст). Совокупность восприятия визуальных элементов на всех этих уровнях, активирует подсознательное считывание смыслов бренда как устойчивой идентичной системы, являющейся визуальным кодом бренда.

Соответственно, семантическая стратегия айдентики — это стратегия конструирования многоуровневых значений, при котором визуальные коды согласованно и осознанно активируют уникальные переживания (через коннотации и мифы) и формируют устойчивое восприятие бренда. Можно предположить, что выбор акцента стратегии зависит от целей бренда его смыслов, географической области, в которой ему необходимо взаимодействовать с аудиторией, а также от требований к масштабируемости айдентики.

Так, акцент на денотант может быть целесообразен при необходимости сформировать буквальное соответствие с объектом брендирования, уже являющимся узнаваемым аудиторией и фокусирующем в себе большинство смыслов, формирующих образ. Акцент на коннотацию, вероятно, может быть целесообразен при преимуществе эмоционального восприятия предложения бренда или описывающего культурный слой, а миф, соответственно, может отсылать к определенному нарративу, считывающему аудиторией.

Соответственно типы стратегий можно определить как денотативные (доминируют денотативные аспекты), коннотативные (доминируют коннотативные аспекты), мифологические (доминируют мифологические аспекты) или смешанные. При этом под денотативными кодами будем понимать геометрические формы, объектные изображения, типографические элементы (шрифт как знаковая форма), композиционные формы (симметрия/асимметрия, масштаб и т. д.) без интерпретаций. Под коннотативным уровнем — ассоциации и эмоциональное восприятие этих элементов. Под исследованием мифологического уровня — деконструкцию идеологического слоя, архетип или актуальный воспринимаемый нарратив.

Визуальные стратегии ведущих культурных центров: сравнительный анализ

Попробуем провести анализ семантических стратегий брендов мировых культурных центров, используя данную методологию и сформулировав семантическую матрицу, опирающуюся на научные теории Р. Барта и Ю.М. Лотмана, позволяющую определить тип семантических стратегий брендов.

1. Центр Помпиду

Национальный центр культуры и искусства Жоржа Помпиду — междисциплинарный музейно-исследовательский комплекс, открытый в 1977 году по инициативе президента Ж. Помпиду для объединения современного искусства, дизайна, библиотеки и музыкальных исследований под одной крышей, с целью развития искусства без традиционных ограничений и возврата Парижу статуса мирового художественного центра.

Исследуем буквальные ассоциируемые формы (деннотацию), эмоциональные ассоциации (коннотацию) и воспринимаемый культурный контекст (миф) в визуальной айдентике Центра Помпиду.

Важную роль в визуальной идентичности Центра играет его архитектура. Технические коммуникации, вынесенные наружу здания, значительно выделяют центр среди городской застройки, а айдентика подчеркивает его архитектурные особенности и динамичность. Минималистичный логотип, разработанный Жаном Видмером, представляет собой пять горизонтальных полос, пересекаемых двумя зигзагообразными, что отсылает к фасаду здания и эскалатору, ведущему наверх (рис. 1).

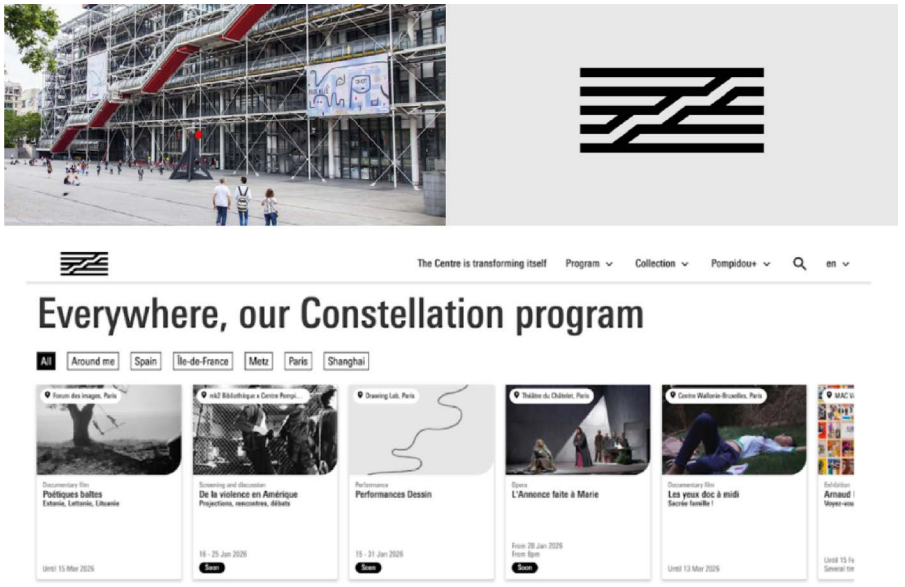


Рис. 1. Айдентика Центра Помпиду (материалы сайта www.centrepompidou.fr)

Деннотантами в знаковой системе айдентики Центра Помпиду является узнаваемые формы здания (постиндустриальный хай-тек) в логотипе, цвета в айдентике, отвечающие за определенные технические составляющие здания: красный — эскалаторы, синий — вентиляция, желтый — электропроводка, зеленый — водопровод, белый — несущие металлоконструкции. Такое цветовое кодирование позволяет сформировать логичную и эффективную систему коммуникации. Используемый в системе шрифт (гротеск) скорее подчеркивает денотацию форм логотипа, чем создает собственное уникальное впечатление.

Логотип и система визуальной идентичности Центра Помпиду в целом несут в себе несколько смыслов (коннотаций): во-первых, это ощущение прозрачности, честности в диалоге с посетителем, во-вторых, переход к новой эстетике, где индустриальность, отраженная в формах, противостоит привычному французскому неоклассицизму, а цвет и геометрия знака ассоциируются с динамикой, открытостью и энергичностью.

Мифологическая составляющая айдентики также опирается на ассоциации с самим центром и его музейно-исследовательской деятельностью.

Логотип, в основе которого лежит узнаваемая форма строения, являющегося одним из архитектурных символов Парижа, использует смыслы, заложенные в архитектурные формы его создателем, обеспечивая буквальное сходство, другие элементы айдентики также опираются на визуальные коды, заложенные в архитектурных элементах, что говорит о том, стратегию визуальной коммуникации можно определить как денотативную.

2. Тейт Модерн (Tate Britain, Tate Modern, Tate Liverpool, Tate St Ives)

Единая сеть британских художественных музеев Тейт Модерн (Tate Modern) объединяет четыре филиала, хранящих предметы национального искусства Британии, а также международного современного искусства.

Айдентика галереи существует с 2000-го года (агентство Wolff Olins) и отражает задачу «взглянуть на мир по-новому», однако в 2016 году в рамках ребрендинга лондонское агентство North создало новую оптимизированную систему визуальной коммуникации, уделив внимание коммуникации в онлайн среде и мерчендайзингу (рис. 2). Логотип представляет собой наименование TATE, написанное фирменным шрифтом Tate Pro и выполненное в технике «точек полутонов» (halftone dots), создавая визуальный контраст и эффект размытости.

Логотип Тейт Модерн можно определить как динамичный - он состоит из разноразмерных точек, имитируя эффект размытости. Фирменные цвета бренда обновляются каждые два года и служат динамичным, варьирующимся элементом айдентики. Фирменный шрифт Tate Pro, используется в двух начертаниях — Regular и Bold. Также для формирования идентичности используются динамические паттерны, выполненные в той же технике, что и логотип. Размытость и техника полутонов в логотипе и других элементах системы идентичности создают ощущение непрерывного движения и перемен, а контрастные, колористические решения ассоциируются с творчеством и авантюризмом. Так как в айдентике не используются конкретные знаковые формы отсылающие нас к тому или иному объекту-знаку, отсутствует явный культурный контекст в знаковой системе, ее можно назвать скорее формирующей ассоциации чем использующей уже известный зрителю ассоциативный ряд, ее стратегию смело можно отнести к разряду коннотативно-мифологической - что соответствует задаче сформировать идею того, что Тейт Модерн является пространством, соединяющим традиции и современность, размывающим между ними границы.



Рис. 2. Ребрендинг Галереи Тейт (материалы сайта https://wolffolins.com/)

3. ГЭС-2 (V-A-C)

Культурное и общественное пространство ГЭС-2, расположенное в здании бывшей электростанции в центре Москвы, объединяет выставочное пространство, библиотеку и коворкинг. Брендинг ГЭС-2 был создан студией Experimental Jetset и вдохновлен промышленным прошлым места и его архитектурным наследием (рис. 3).

Шрифтовой логотип, в основе которого лежит кастомный шрифт индивидуальный шрифт Diagramatika, дополняется линейной графикой в элементах системы визуальной идентичности (точки, стрелки и пунктир), отсылающей к чертежам электросетей, создавая особый диаграмматический язык, выполняющий функцию деннотанта. Айдентика, разработанная нидерландской студией Experimental Jetset является самостоятельная визуальная системой, в которую заложены различные связи — между проектами, локациями, временем, именами. Цвета, используемые в системе визуальной идентичности, представляют собой ассоциативно лаконичную индустриальную палитру: темно-серый, черный, ассоциируются с металлом, белый фон, использующийся в композиции плакатов, оформлении пространства и мультимедиа контента создает ощущение воздушности. Архитектурные элементы и интерьерные решения культурного пространства находят отражение в линейности концепции дизайн системы.

Коннотативно айдентика создает ощущение технологичности и индустриальности, на мифологическом уровне знаковая система поддерживает восприни-

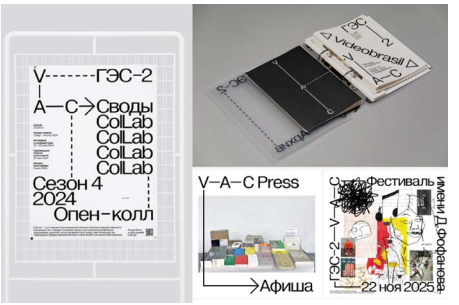


Рис. 3. Айдентика ГЭС-2 (материалы сайта https://www.jetset.nl/archive/v-a-c-ges-2)

маемый культурный контекст снова отсылая к первоначальному назначению здания. Соответственно по результатам проведенного анализа данную айдентику можно считать денотативно-мифологической

4. Центр «Зотов»

Центр «Зотов» — это культурное пространство, расположенное в здании бывшего Хлебзавода № 5 и посвященное исследованию конструктивизма, включающему в себя проведение различных выставок, лекций, кинопоказов и мастер классов.

Брендинг и айдентика центра разработаны дизайн агентством «Пирс 5», основной задачей которого стало определение связи конструктивистского наследия и ее современной роли и отражение ее в знаковой системе идентичности (рис. 4).

Графическое решение шрифтового логотипа центра вдохновлено архитектурой здания — бывшего хлебозавода № 5 имени Зотова являющегося историческим наследием конструктивизма и напоминает его цилиндрический фасад, решая задачу, поставленную перед агентством. Целостное восприятие и прямой отсыл к конструктивизму создается и комплексным решением логотипа как знака, так и фирменным шрифтом Zotov, и вербальной составляющей айдентики – дескриптором «Конструктивное пространство».

Еще одним элементом системы визуальной идентичности центра, напрямую отсылающим нас к эпохе конструктивизма является динамический паттерн, в котором вертикали и динамические смещения создают ритмический рисунок.

Колористическое решение графических элементов системы включает в себя контрастное сочетание черного, белого и ярких акцентов красного, малинового и глубокого синего.

Эмоционально айдентика одновременно отсылает к историческому контексту, создает ощущение монументальности и динамичности одновременно.

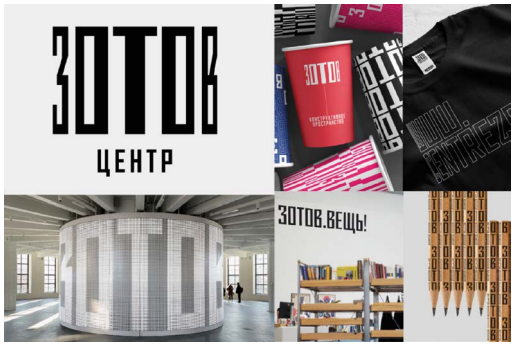


Рис. 4. Айдентика Центра «Зотов» (материалы сайта https://pirs5.ru/projects/zotov/)

Таким образом, ввизуальную стратегию Центра «Зотов», отраженную в айдентике можно назвать коннотативно-мифологической, так как акцент ставится на отсылку к конструктивизму и историческому контексту.

Ключевые семиотические средства, формирующие устойчивую и аутентичную айдентику культурных центров

Как было рассмотрено ранее, семиотические средства, способствующие формированию устойчивой идентичности, включают в себя денотативные коды (логотип, фирменный шрифт, цвета и паттерны), отвечающие за визуальное восприятие, а также коннотации и мифы, благодаря которым возникает эмоциональная вовлеченность потребителя, появление ассоциаций, связанных с культурным контекстом. Рассмотрим подробнее схожие элементы визуальных стратегий культурных центров и определим ключевые семиотические средства, формирующие устойчивую и аутентичную айдентику.

Так, в логотипах культурных центров ГЭС-2, Центра Помпиду и «Зотов» прослеживается общая семантическая черта, отсылающая к архитектурным особенностям и историческому прошлому. Тем не менее, если Центр Помпиду использует денотативную стратегию, где знак логотипа визуально считывается зрителем как выделяющийся и запоминающийся фасад здания, то в случае ГЭС-2 и Центра «Зотов» превалирует мифологический акцент восприятия, который позволяет отсылать к определенному нарративу понятному аудитории.

Важным элементом визуальной идентичности, который может считываться на разных уровнях, является выбор цветовых решений. Проанализировав айдентики мировых культурных центров, можно сделать вывод, что у ряда пространств основой являются черный и белый цвета, с небольшими цветовыми акцентами, в то время как центры Помпиду и Тейт используют яркие цвета как базовые, такое решение способствует лучшей запоминаемости бренда, появлению эмоциональной связи с потребителем и росту заинтересованности в культурных событиях.

Выбор колористического решения обусловлен уровнем восприятия цвета, в основном, акцент сделан на коннотативный уровень, что позволяет усилить эмоциональное воздействие и подчеркнуть характер конкретного культурного центра.

В выборе типографики нет какой-то конкретной семиотической тенденции, акценты восприятия ставится совершенно на разные уровни,

это обусловлено задачами шрифта внутри большой системы идентичности. В одном случае шрифт может быть основой айдентики, отсылая к конкретному историческому периоду (мифологический уровень), здесь примером служит Центр «Зотов».

В ином случае может быть выбран лаконичный шрифт, который является функциональной частью айдентики, поэтому воздействует исключительно на денотативном уровне, например, как в айдентике Центра Помпиду.

Визуальные особенности паттернов и дополнительной графики в основном воспринимаются на мифологическом уровне, погружая в актуальный воспринимаемый нарратив и контекст.

Заключение

Таким образом, проведенное исследование подтверждает, что визуальная идентичность современных культурных центров представляет собой сложную семиотическую систему, конструируемую в соответствии с осознанной семантической стратегией визуальной идентичности. Опираясь на теории Р. Барта и Ю.М. Лотмана, было установлено, что эффективная айдентика работает на трех взаимосвязанных уровнях: денотативном (форма), коннотативном (эмоция) и мифологическом (культурный нарратив).

Сформулирована методология исследования визуальной идентичности и определения стратегических решений и апробирована на анализе визуальной идентичности таких культурных центров как Центр Помпиду, Тейт, ГЭС-2 и Центр «Зотов».

Практический анализ подтвердил гипотезу о том, выбор акцента стратегии зависит от целей бренда его смыслов, географической области в которой ему необходимо взаимодействовать с аудиторией, а также от требований к масштабируемости айдентики.

Список литературы:

1. *Барт Р.* Мифологии / Р. Барт ; пер. с фр. А. Б. Яковлева. — Москва: Академический проект, 2021. — 336 с.

2. *Водопьян В.Г., Хамаганова К.В.* Визуальные коды культурной идентичности в современном медиапространстве // Вестник Томского государственного университетата. Культурология и искусствоведение. — 2018. — № 32. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnye-kody-kulturnoy-identichnosti-v-sovremennom-mediaprostranstve (дата обращения: 04.01.2026).

3. *Габриелян Т.О.* Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация. — Симферополь: Общество с ограниченной ответственностью «Антиква», 2018. — 228 с.

4. *Жолнеркевич Н.Н.* Методологические аспекты семиотики текста Ю.М. Лотмана. — URL: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/211465/1/50-54.pdf (дата обращения: 03.01.2026).

5. *Кокарева Е.А.* Семиология Р. Барта: письмо, идеология, мифология // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. — 2014. — № 2. — С. 94–98 — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/semiologiya-r-barta-pismo-ideologiya-mifologiya (дата обращения: 03.01.2026).

6. *Кухта М.С.* Инвариантность семантики в модели создания визуального образа дизайна // Известия ТПУ. — 2013. — № 6. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/invariantnost-semantiki-v-modeli-sozdaniya-vizualnogo-obraza-dizayna (дата обращения: 04.01.2026).

7. *Лотман Ю.М.* Семиосфера. — Санкт-Петербург: Искусство-СПБ, 2000. — С. 12–28 (структура семиотического пространства).

8. *Михайлова К.С.* Влияние цвета и формы в графическом дизайне на эмоциональное восприятие потребителей // Актуальные исследования. — 2023. — № 31 (161). — С. 19–22. — URL: https://apni.ru/article/6825-vliyanie-tsveta-i-formi-v-graficheskom-dizajn (дата обращения: 30.04.2026).

9. *Мухина В.* Культура в семиотическом аспекте: семиосфера Юрия Лотмана // Развитие личности. — 2017. — № 1. — С. 10–12. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kultura-v-semioticheskom-aspekte-semiosfera-yuriya-lotmana (дата обращения: 30.04.2026).

10. *Понизовкина И.Ф.* Семиолог Р. Барт и социальный миф: современное прочтение // Вестник РЭА им. Г.В. Плеханова. — 2017. — № 5 (95). — С. 190–197. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/semiolog-r-bart-i-sotsialnyy-mif-sovremennoe-prochtenie (дата обращения: 30.04.2026)

11. *Родькин П.Е.* Визуальная айдентика: глобальные функции и вызовы; Краткая история современной айдентики: от «старой школы» к плоскому дизайну; Структурное формообразование в современной айдентике — усложнение и упрощение. — Москва: Grey Matter, 2014. — 6–16 с.

12. *Хоменко О.В.* Семиотика дизайна: дизайн как средство коммуникации // Знак: проблемное поле медиаобразования. — 2018. — № 1 (27). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/semiotika-dizayna-dizayn-kak-sredstvo-kommunikatsii (дата обращения: 19.01.2026).

Д.В. ПЕРЕВОЩИКОВ
Заведующий лабораторией промышленного дизайна инжинирингового центра Пироговского университета
e-mail: perevoshchikov_dv@rsmu.ru

М.Б. УДАЛЬЦОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры промышленного дизайна РГХПУ им. С. Г. Строганова
e-mail: kondilartor11@gmail.com

D.V. PEREVOSHCHIKOV
Head of the Industrial Design Laboratory Engineering Center, Pirogov University
e-mail: perevoshchikov_dv@rsmu.ru.

M.B. UDALCOVA
PhD in Art History, Associate Professor at the Department of Industrial Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: kondilartor11@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_342_351

«ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС» ВИКТОРА ПАПАНЕКА КАК ИНСТРУМЕНТ ЭТИЧЕСКОЙ ОЦЕНКИ В ДИЗАЙНЕ СОВРЕМЕННОГО МЕДИЦИНСКОГО ОБОРУДОВАНИЯ.

«VICTOR PAPANEK'S "FUNCTIONAL COMPLEX" AS A TOOL FOR ETHICAL ASSESSMENT IN THE DESIGN OF MODERN MEDICAL EQUIPMENT»

Статья посвящена проблеме этической оценки в дизайне медицинского оборудования. На основе анализа теоретического наследия Виктора Папанека рассматривается возможность применения его «функционального комплекса» — системы из шести аспектов (метод, использование, потребность, телезис, ассоциация, эстетика) — в качестве инструмента системной оценки проектных решений в сфере медицины. Показывается, что традиционные подходы в рамках технической эстетики и эргономики ориентированы на фиксацию формальных и функциональных параметров, тогда как модель В. Папанека позволяет оценивать дизайн с точки зрения социальных последствий, этической обоснованности и соответствия подлинным человеческим потребностям. На примере аппарата магнитно-резонансной томографии Philips MR5300 демонстрируется эвристический потенциал «функционального комплекса». Выявляются границы применимости модели, связанные с историческим контекстом ее создания и спецификой регулируемой отрасли. Делается вывод об актуальности подхода В. Папанека в условиях перехода к пациентоцентричной модели здравоохранения, цифровизации медицинских технологий и роста экологических требований.

The article addresses the problem of ethical assessment in medical equipment design. Based on the analysis of Victor Papanek's theoretical legacy, it examines the potential of his "functional complex" — a system of six aspects (method, use, need, telesis, association, aesthetics) — as a tool for systematic evaluation of design solutions in healthcare. It is shown that traditional approaches in technical aesthetics and ergonomics focus on formal and functional parameters, while V. Papanek's model enables assessment of design in terms of social consequences, ethical justification, and alignment with genuine human needs. The heuristic potential of the "functional complex" is demonstrated using the Philips MR5300 magnetic resonance imaging scanner as a case study. Limitations of the model's applicability are identified, stemming from the historical context of its creation and the specific characteristics of a regulated industry. The conclusion highlights the relevance of V. Papanek's approach amid the transition to patient-centered healthcare, digitalization of medical technologies, and growing environmental demands.

Ключевые слова: функциональный комплекс, Виктор Папанек, этика дизайна, медицинское оборудование, человекоцентричный дизайн.
Keywords: functional complex, Victor Papanek, design ethics, medical equipment, human-centered design.

Дизайн медицинского оборудования занимает особое место в системе проектной деятельности. В отличие от большинства потребительских товаров, где цена ошибки ограничена экономическими потерями или эстетическим разочарованием, в медицине дизайнерские решения напрямую влияют на здоровье и жизнь человека. Ошибка в эргономике интерфейса может привести к неправильной интерпретации данных врачом; неверно выбранный материал — к инфекционным осложнениям; небрежно спроектированная форма — к дополнительному стрессу пациента, находящегося в уязвимом состоянии [4].

Эта особая ответственность требует от дизайнера не только профессиональных компетенций (владения композицией, эргономикой, материаловедением), но и развитого этического мышления, способности предвидеть долгосрочные последствия принимаемых решений. Однако традиционные подходы к оценке качества дизайна, сложившиеся в рамках технической эстетики и эргономики, ориентированы преимущественно на фиксацию формальных и функциональных параметров [3]. Они отвечают на вопрос соответствует ли организация формы объекта его функции [6], но не на вопрос «окажется ли его дизайн на стороне общественного блага или нет?» [2, с. 47].

В этой связи особый интерес представляет теоретическое наследие американского дизайнера и теоретика Виктора Папанека (1923–1998). В своем фундаментальном труде «Дизайн для реального мира» он предложил радикально расширенное понимание задач проектирования, а также разработал практический инструментарий для оценки социальной и моральной состоятельности дизайн-проектов — так называемый «функциональный комплекс» [2, с. 18].

Цель данной статьи — рассмотреть возможность применения «функционального комплекса» В. Папанека в качестве инструмента этической оценки современного медицинского оборудования. Поставленные в рамках статьи задачи формулируются следующим образом: раскрыть содержание шести аспектов модели В. Папанека; провести анализ специфики медицинского оборудования как объекта дизайна с точки зрения этических вызовов; продемонстрировать потенциал модели на конкретном примере; определить ограничения применимости данного подхода.

Чтобы понять значение идей Папанека, необходимо поместить их в исторический контекст. 1960-е годы — время триумфа функционализма. Доминирующая парадигма, восходящая к Луису Салливану («форма следует за функцией») и закрепленная в практике Ульмской школы, предполагала, что хороший дизайн — это дизайн, максимально точно соответствующий назначению предмета и оптимизированный под технологические и экономические ограничения [1, с. 32].

В этой парадигме роль дизайнера определялась как «художника-конструктора», работающего на завершающих стадиях разработки продукта. Его задача — придать эстетически завершенную форму тому, что уже спроектировано инженерами и одобрено маркетологами. Критика этой модели, нараставшая на протяжении 1960–1970-х годов, шла по нескольким направлениям: экологическому (расточительство ресурсов, загрязнение среды), социальному (дизайн для богатого меньшинства, игнорирование потребностей инвалидов и жителей развивающихся стран) и психологическому (отчуждение человека от машинной продукции, манипуляция потребительским поведением через «искусственное устаревание»).

Виктор Папанек стал наиболее ярким и последовательным выразителем этой критики. В своей книге «Дизайн для реального мира» (1971) он дал жесткую, но конструктивную критику коммерциализированному дизайну тех лет, назвав его профессией, которая занимается тем, чтобы «убеждать людей приобрести то, что им не нужно, на деньги, которых у них нет, чтобы произвести впечатление на тех, кому до этого нет никакого дела» [2, с. 9].

Однако В. Папанек не ограничился критикой. Он предложил позитивную программу, в центре которой — расширенное понимание функций, которые должен выполнять дизайн, и введение этического измерения в профессиональную деятельность.

В качестве рабочего инструмента для анализа и создания социально ответственных объектов В. Папанек предложил «функциональный комплекс» — систему из шести взаимосвязанных аспектов, каждый из которых должен быть учтен при проектировании [2, с. 18].

Раскроем содержание данных аспектов и рассмотрим потенциал инструментария предложенного В. Папанеком на примере конкретного высокотехнологичного изделия — аппарата магнитно-резонансной томографии Philips MR5300. В этом устройстве многие аспекты «функционального комплекса» вступают в сложные отношения, что делает его показательным объектом для анализа.

1. Метод. Этот аспект касается выбора материалов, инструментов и технологий. В. Папанек настаивал на добросовестном использова-

нии ресурсов: нельзя применять один материал, если с помощью другого можно выполнить работу с меньшими затратами или более эффективно. Нельзя выдавать материал за то, чем он не является [2, с. 19]. Метод также включает в себя доступность технологий и возможность их адаптации в разных социокультурных контекстах.

Применительно к медицинскому оборудованию этот аспект означает:

— выбор материалов, стойких к дезинфекции и стерилизации; отказ от токсичных или экологически опасных компонентов, где это возможно; обеспечение ремонтопригодности и продление жизненного цикла изделия;

— соответствие технологии производства масштабу и задачам здравоохранения.

Современные томографы используют мощные магниты, требующие сложной системы охлаждения. Выбор материалов (сверхпроводники, жидкий гелий) диктуется физикой процесса, компания Philips проявила в вопросе их использования высшую степень добросовестности и за счет уникальных технологий «BlueSeal» смогла заменить около 1500 л жидкого гелия (свойственные обычному МРТ) на всего 7л [11]. Материалы корпуса соответствуют современным стандартам и легко выдерживают санитарную обработку, что закреплено сегодня в стандарте IEC 60601 [7].

2. Использование. Это аспект, связанный с непосредственной функциональной пригодностью, безопасностью и удобством эксплуатации. В. Папанек подчеркивал, что дизайн должен минимизировать риск ошибок, особенно в ситуациях, где цена ошибки высока [2, с. 22]. Это требование сегодня закреплено в стандарте удобства использования IEC 62366 и в концепции человекоцентричного дизайна (HCD) [5, 8].

В медицинском контексте «использование» приобретает критическое значение: интерфейс должен быть интуитивно понятен даже в стрессовых ситуациях; органы управления должны быть сгруппированы по функциям и иметь защиту от случайных нажатий; обратная связь должна быть явной и однозначной; конструкция должна учитывать не только профессиональных пользователей (врачей), но и неподготовленных (пациентов, родственников) [4].

Процедура МРТ требует от пациента длительной неподвижности в замкнутом пространстве, что для многих является источником клаустрофобии. В данном аппарате компания Philips применяет технологию

Ambient Experience, которая позволяет с помощью динамического освещения, звука и видео сделать процедуру менее тревожной — это прямая работа с аспектом «использование», направленная на снижение стресса [11]. Также производитель применяет технологию «Compressed SENSE» за счет которой время исследования сокращается на 50 %. Взаимодействие врача с аппаратом происходит через специально разработанный интеллектуальный интерфейс «SmartWorkflow», который позволяет автоматизировать рутинные задачи, даёт подсказки по укладке пациента и планированию срезов [11]. Для снижения риска ошибок и прогнозирования ситуаций в интерфейс также включен искусственный интеллект (ИИ). Забота об удобстве использования реализована безупречно [4].

3. Потребность. Ключевой, с этической точки зрения, аспект. В. Папанек различал подлинные потребности человека и искусственно сформированные желания, навязанные маркетингом. Дизайн, по его мнению, должен служить первым (подлинным потребностям), а не вторым (искусственным) [2, с. 23]. Также стоит отметить, что «потребность» не сводится к медицинской необходимости в узком смысле. В. Папанек включал сюда и психологические потребности: в безопасности, в чувстве контроля, в уважении достоинства. Для пациента в критическом состоянии эти потребности могут быть столь же важны, как и правильность лечения.

МРТ закрывает фундаментальную потребность в неинвазивной визуализации внутренних органов. Резонно в этой ситуации поднимается вопрос о последствиях применения такой технологии в долгосрочной перспективе, так как в данном случае пациент сталкивается с невидимым излучением. Однако в отличии от компьютерной томографии магнитные томографы не используют опасного ионизирующего излучения и данный вид диагностики безопасен, и не связан с радиационным воздействием на организм.

4. Телезис. Понятие, заимствованное из греческого языка, означающее «обдуманное целенаправленное использование процессов в природе и в обществе для достижения определенных целей» [2, с. 24]. Этот аспект требует от дизайнера видеть свой проект в исторической и социальной перспективе. Объект должен соответствовать своему времени, но при этом не быть «рабом» сиюминутной моды. Он должен вписываться в более широкий социально-экономический порядок и способствовать его позитивному развитию.

Для медицинского оборудования телезис означает: учет эволюции клинических протоколов и медицинских практик; соответствие националь-

ным и международным стандартам; долговечность и возможность модернизации; вклад в развитие доступности и качества здравоохранения [9].

МРТ — символ технологической мощи современной медицины. Взятый в пример Philips MR5300 разработан с учетом современных стандартов и протоколов, а также растущих клинических требований. Включенный в состав комплекса интеллектуальный интерфейс и ИИ помощник, а также технология «VitalEye» с бесконтактным сенсорным обнаружением пациента и алгоритмами определения дыхания, для пациентов которым сложно его задерживать, говорят об учете производителем эволюции клинической практики [11]. Но вопрос доступности и распространения аппаратов такого уровня создает новые социальные разрывы и противоречие в данном аспекте. Дизайн, учитывающий телезис, должен стремиться к снижению стоимости, к адаптации технологий для регионов с ограниченными ресурсами.

5. Ассоциация. Аспект, связанный с психологическим восприятием объекта, его символическим и эмоциональным значением. В. Папанек отмечал, что дизайн должен учитывать глубоко укорененные стремления и побуждения человека, ассоциативные связи, которые возникают при взаимодействии с предметом [2, с. 25].

В медицине этот аспект критически важен. Оборудование, которое ассоциируется с угрозой, усиливает страх пациента и может негативно влиять на результаты лечения. Напротив, форма, вызывающая ассоциации с безопасностью, заботой, надежностью, может снижать тревогу и способствовать установлению доверительных отношений между врачом и пациентом. Этот эффект особенно значим для уязвимых групп — детей, пожилых людей [5].

Долгое время МРТ ассоциировался у пациентов с чем-то пугающим: узкая труба, громкие звуки, неизвестность. Современный дизайн Philips MR5300 демонстрирует целенаправленную работу с этой проблемой. Уже упомянутая технология «Philips Ambient Experience» использует проекции, меняющийся свет, визуальные темы (пляж, лес), чтобы изменить ассоциацию с «опасного технического воздействия» на «спокойное путешествие». Это прямое применение принципа В. Папанека.

6. Эстетика. Завершающий аспект комплекса. Для В. Папанека эстетика — не внешнее украшение, а качество, возникающее при гармоничном решении всех предыдущих задач. Эстетически совершенный объект — это объект, в котором метод, использование, потребность, телезис и ассоциация приведены к единству. Эстетика здесь понимается не как «красота» в декоративном смысле, а как «значимость» — способность объекта воздействовать на нас, нравиться, казаться прекрасным, волнующим, привлекательным [1, с. 27].

Важно, что Папанек не противопоставляет эстетику утилитарности, а включает ее в функциональный комплекс как равноправный аспект. Дизайн медицинского оборудования не может быть «безразличным» к форме; эстетическое качество здесь — часть терапевтического эффекта.

Форма современных МРТ, в том числе взятый в пример Philips, давно отошла от «коробчатых» решений прошлого века, к бионическим, плавным очертаниям. Это не просто дань моде — это сознательное формирование образа безопасного, заботливого оборудования, где эстетика работает на снижение тревоги [5].

Проведенный анализ показывает, что «функциональный комплекс» В. Папанека позволяет системно оценить медицинское оборудование, выявляя не только формальные и функциональные параметры, но и этические измерения проектных решений. В случае с Philips MR5300 мы видим, как производитель целенаправленно работает с каждым из шести аспектов: от выбора материалов (метод) и снижения стресса пациента (использование, ассоциация) до учета эволюции клинической практики (телезис) и формирования целостного эстетического образа. Модель фиксирует как сильные стороны решения, так и внутренние противоречия — например, между технологическим совершенством аппарата и его ограниченной доступностью для регионов с недостаточно развитой инфраструктурой.

Вместе с тем, применение «функционального комплекса» в контексте современного медицинского оборудования выявляет и границы его применимости, связанные с историческим контекстом создания модели и спецификой регулируемой отрасли.

В. Папанек разрабатывал свой инструментарий в эпоху, когда цифровые технологии только начинали проникать в дизайн. Сегодняшние реалии (искусственный интеллект, интернет вещи, аддитивные технологии) требуют адаптации модели [10]. Аспект «метод», например, сегодня включает не только выбор материалов, но и архитектуру программного обеспечения, вопросы кибербезопасности, алгоритмической прозрачности.

В. Папанек был радикальным критиком рыночной системы, и его подход иногда вступает в противоречие с экономической реально-

стью. Медицинское оборудование производится компаниями, которые должны быть прибыльными, чтобы развиваться и создавать новые более безопасные, и совершенные технологии, делать продукт доступным себе в убыток недопустимо. Однако перед производителями, несомненно, должна стоять задача — не отрицать экономический аспект, а включать его в более широкую систему координат, где наряду с прибылью учитываются социальные и экологические последствия.

Также следует понимать, что в современном мире медицинское оборудование жестко регулируется. Стандарты безопасности (IEC 60601), удобства использования (IEC 62366), задают обязательные рамки, которые иногда вступают в противоречие с интуитивными дизайнерскими решениями [7, 8]. «Функциональный комплекс» не отменяет необходимости следовать регуляторным требованиям, но может служить дополнительным фильтром, помогая дизайнеру не потерять из виду гуманистическое измерение проекта в бюрократической рутине.

При всех ограничениях, теоретическая база, созданная В. Папанеком более полувека назад, сохраняет свою актуальность и сегодня, особенно в такой сложной и ответственной сфере, как дизайн медицинского оборудования. Более того, в условиях перехода к пациентоцентричной модели здравоохранения, цифровизации медицинских технологий и роста общественных требований к экологической ответственности его подход приобретает новое, еще более значимое измерение. Ценность «функционального комплекса» заключается в том, что он задает целостную систему координат, позволяющую дизайнеру видеть свой проект не как изолированный объект, а как элемент сложной социотехнической системы, включенной в человеческие жизни, социальные практики и экологические процессы. Каждый из шести аспектов модели в контексте медицины приобретает особое, критическое звучание, а вместе они образуют этическую рамку, которая служит не только инструментом анализа, но и напоминанием: работа дизайнера в этой сфере — не «придание формы» и даже не «обеспечение удобства», а принятие ответственности за долгосрочные последствия своих решений.

Дальнейшее развитие предложенного инструментария может идти по пути адаптации «функционального комплекса» к специфике цифровых медицинских технологий, разработки на его основе конкретных методик проектной оценки, а также интеграции с существующими нормативными требованиями.

Список литературы:

1. *Аронов В.Р.* Теоретические концепции зарубежного дизайна. — Москва: ВНИИТЭ, 1992. — 125 с.

2. *Папанек В.* Дизайн для реального мира. Человеческая экология и социальное планирование. — Москва: Издательство Д. Аронова, 2004. — 384 с. (ориг.: Papanek V. Design for the Real World. — New York: Pantheon Books, 1971).

3. *Малин А.Г., Ушкина И.М., Гурко И.С.* Теория и методология дизайна: конспект лекций для студентов специальностей 1-19 01 01-01 «Дизайн объёмный», 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды», 1-19 01 01-04 «Дизайн коммуникативный»; УО «ВГТУ». — Витебск, 2015. — 79 с. — ISBN 978-985-481-366-0. IEC 62366-1:2020. Medical devices. Part 1: Application of usability engineering to medical devices. — Geneva: IEC, 2020. — URL: https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iec:62366:-1:ed-1:v1:en (дата обращения: 21.03.2026).

4. *Норман Д.* Дизайн повседневных вещей / перевод с английского. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 416 с. (ориг.: Norman D.A. The Design of Everyday Things. Revised and Expanded Edition. — New York: Basic Books, 2013).

5. *Норман Д.* Эмоциональный дизайн. Почему мы любим или ненавидим повседневные вещи / перевод с английского. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 288 с. (ориг.: Norman D.A. Emotional Design. — New York: Basic Books, 2004).

6. *Захаров А.И., Кухта М.С.* Особенности формообразования предметно-функциональных структур в дизайне // Известия Томского политехнического университета [Известия ТПУ]. — 2012. — Т. 321, № 6: Экономика. Философия, социология и культурология. История. — С. 204–209.

7. IEC 60601 1 9:2007+AMD1:2013. Medical electrical equipment. Part 1 9. General requirements for basic safety and essential performance. Collateral standard: Requirements for environmentally conscious design. — Geneva: IEC, 2013. — 40 p.

8. IEC 62366 1:2015+AMD1:2020. Medical devices. Part 1. Application of usability engineering to medical devices. — Geneva: IEC, 2020. — 108 p.

9. *de Bont C.* Furthering Victor Papanek's Legacy: A Personal Perspective // She Ji. — 2021. — Vol. 7. — No. 2. — Pp. 262–281.

10. Caldas Bressan, M. . (2022). A Function Complex Design Review of Robots and HRI. DAT Journal, 7(3), 189–199. https://doi.org/10.29147/datjournal.v7i3.654

11. Philips Healthcare. Feel the freedom with BlueSeal [Электронный ресурс]. — Eindhoven: Philips, 2021. — URL: https://www.documents.philips.com/assets/20210121/27235e0da9124800a627acb700f3163b.pdf (дата обращения: 22.03.2026).

А.К. ТРОФИМОВА
Аспирант, преподаватель РГУ им. А.Н. Косыгина, кафедра «Системного дизайна»
e-mail: arttroff@inbox.ru

Н.Ю. КАЗАКОВА
Доктор искусствоведения, профессор РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

Г.А. БАСТОВ
Доктор технических наук, профессор РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: gbastov@yandex.ru

A.K. TROFIMOVA
PhD student and the lecturer at the System Design Department of the Russian State University A.N. Kosygin
e-mail: arttroff@inbox.ru

N.Y. KAZAKOVA
Doctor of Arts, Professor of the Russian State University A.N. Kosygin
e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

G.A. BASTOV
Doctor of Technical Sciences, Professor of the Russian State University A.N. Kosygin
e-mail: gbastov@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_352_364

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ОСНОВА АЛГОРИТМИЗАЦИИ НАПРАВЛЕННОГО И ФАНТАЗИЙНОГО МЫШЛЕНИЯ В ДИЗАЙНЕ ПРЕДМЕТОВ

THE THEORETICAL BASIS OF ALGORITHMIZATION OF DIRECTIONAL AND IMAGINATIVE THINKING IN THE DESIGN OF OBJECTS

Статья посвящена теоретическому обоснованию и практической алгоритмизации применения направленного и фантазийного типов мышления в процессе дизайн-проектирования. Теоретическая база исследования опирается на теорию стадий развития интеллекта Жана Пиаже и учение Карла Густава Юнга о направленном (логическом, адаптивном) и фантазирующем (интуитивном, образном) мышлении.

The article is devoted to the theoretical substantiation and practical algorithmization of the application of directional and fantasy types of thinking in the design process. The theoretical basis of the research is based on the theory of stages of intellectual development by Jean Piaget and the teachings of Carl Gustav Jung on directed (logical, adaptive) and imaginative (intuitive, imaginative) thinking.

Ключевые слова: направленное мышление, фантазийное мышление, метод эксперимента, дизайн-проектирование, алгоритмизация.
Keywords: directed thinking, fantasizing thinking, experimental method, design, algorithmization.

Проектная деятельность является инструментом в адаптации окружающей среды под нужды и задачи человека, но данный инструмент не мог бы сформироваться без интеллекта, который, в свою очередь, позволяет совершать ту самую адаптацию. Данные механизмы человеческой психики подробно изучил швейцарский исследователь и психолог Жан Пиаже.

Интеллект и мышление каждого человека претерпевают изменения на протяжении всей его жизни в зависимости от внешних обстоятельств, а также механизмов ассимиляции и аккомодации (по Ж. Пиаже). Несмотря на то, что в исследованиях Пиаже уделяет внимание больше детской и подростковой психологии, его теоретизация подходит и для нашего исследования. Исследователь выделили три основные стадии развития интеллекта:

1. Сенсомоторная — выстраивание связей между действиями и достигаемыми целями.

2. Конкретно операциональная (репрезентативная) — действия подчинены конкретной обстановке, конкретному предмету и конкретному взаимодействию с людьми.

3. Формально операциональная включает в себя развитие от формального мыслительного процесса (на нем основываются все элементарные научные знания) до абстрактного мышления (уровень выдвижения гипотез и их проверки за сет эксперимента) [6, с.33].

По мнению Ж. Пиаже, мыслительный процесс человека трансформируется от субъективных и нелогичных черт интеллекта, где у человека нет определенной задачи для достижения конкретной цели, к формально операциональному интеллекту, который позволяет за счет выстраивания конкретных операций и их направления достигать поставленной цели.

Для более подробного изучения алгоритмов мышления во время проектной деятельности, обратимся к понятиям и исследованиям К.Г. Юнга.

Направленное мышление — это осознанное и конструктивное применение языка (в более широком понимании, чем просто речь) и идей на основе реального переживаемого опыта.

Фантазирующее мышление основывается на эмоциях и интуиции и может использовать образы в самостоятельной форме. Чаще всего такой тип мышления находит свое выражение в сновидениях.

Определенно-направленное мышление является для человека более сложным и даже «изнуряющим», поскольку используется для общения и передачи информации в социуме и затрагивает элементы речи или иные способы выражения идей. Фантазирующее мышление, напротив, «отвращается от действительности, высвобождает субъективные желания и оказывается совершенно непродуктивным, когда дело идет о приспособлении» к реальности [3].

Направленное мышление (оно также известно как логическое, действительное и приспособленное к реальности мышление) всегда будет устремляться во вне, создавая имитацию последовательности объективно реальных вещей. При использовании данного типа мышления у человека повышается внимание, в связи с чем приходит естественная утомляемость, из-за чего данный тип мышления возможно задействовать лишь временами. Как отмечает Карл Густав Юнг, направленное мышление позволяет человеку достигать жизненных целей, и сравнивает этот процесс с «психической ассимиляцией», за которой следует «истощение» [7, с. 56–57].

Развитие такого мышления происходит за счет метода эксперимента, то есть «путем проб и ошибок», что позволяет достичь одновременного развития «как мышления, так и языка» [7, с. 61–62]. На сегодняшний день направленное мышление стало полноценным инструментарием современного человека и культуры в целом, оно существует в объективно-социальном поле, где достижения могут быть оценены другими участниками социума. Все это происходит за счет переноса «психической энергии» в направленное выражение языка или некой идеи, что позволяет достигать развития человечества в целом [7, с. 64].

Если перенести данные утверждения К.Г. Юнга на область художественно-проектной деятельности, то можно убедиться, что и в этой сфере наблюдаются схожие процессы мышления. Человек-творец прилагает все усилия и в том числе «направленное» мышление для создания проекта, который является в своем роде тем самым достижением цели. Как человеческий язык речи для выражения мыслей менялся сквозь века, так и художественный язык претерпевает изменения и переживает эволюцию, сталкиваясь с новыми задачами той или иной эпохи. Таким образом, в художественной деятельности активно применяется семиотика как средство выражения художественного языка через знаковые системы для достижения семантики, то есть смысловой передачи значения или идеи при помощи визуальных элементов. Тем не менее, невозможно отрицать применение и «фантазийного мышления», которое относится к бессознательному явлению. Карл Густав Юнг отмечал в своем труде, что при помощи «фантазийного» мышления возможно достичь осмысления и всеобщих метафизических проблем за счет «стремления познать непознаваемое» [7, с. 69]. Следовательно, в художественно-проектной деятельности такой вид мышления позволяет предлагать концептуальные и футуристические проекты, которые могут быть никак не связаны с реальностью и не иметь дальнейшей реализации.

По нашему мнению, которое сформировано благодаря методу эксперимента, в художественно-проектной деятельности уместно сочетать при работе над проектом два типа мышления — и «фантазийное», и «направленное», так как проект не может быть реализован «из ничего». Исследователи в этой области предлагают применять три обыденных вида деятельности: «думать, смотреть, делать». При этом данные виды можно использовать в совершенно разной последовательности для решения определенной задачи [4, с. 17].

Момент, когда дизайнер прибегает к использованию «направленного» мышления, определяется постановкой задачи. Дэвид Лауэр и Стивен Пентак предлагают следующую алгоритмизацию для достижения понимания задачи:

1. Что конкретно необходимо получить?

2. Есть ли требования к стилистике?

3. Какие есть физические ограничения? [4, с. 19].

На первом этапе алгоритмизации, назовем его «визаульно-действенный этап», мы опираемся на вид деятельности «думать», то есть осознанно выстраиваем понимание цели для проектирования объекта как арт-проекта, соответствующего современным требованиям дизайна и тенденций моды. На данном этапе мышление воспринимает предметы абстрактно, без определенных признаков и свойств.

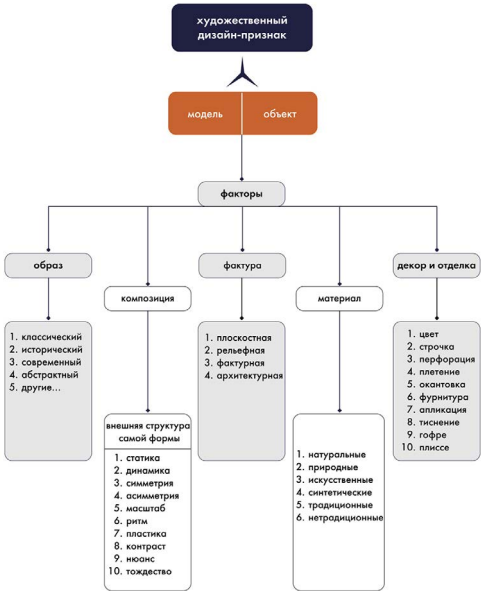


Рис. 1. Схематическое изображение основных факторов, влияющих на художественные дизайн-признаки проектируемых моделей или объектов в дизайне, автор Г.А. Бастов

На втором этапе, назовем его «образно-ассоциативный этап», мы подключаем вид деятельности «смотреть», то есть определяем стилистику проекта за счет поиска аналога в окружающей среде. Такой аналог должен быть максимально приближен к идее с позиции формы конструкции, функциональной и творческой деятельности будущего предмета. Здесь мышление уже приобретает опору для генерации мыслей благодаря синтезированию характеристик, сложившихся на основе представлений и образов в сознании на основе аналога.

На третьем этапе, назовем его «словесно-логический этап», приступаем к виду деятельности «делать», то есть найденное аналоговое решения для реализации идеи логически анализируем как источник творчества. Человек-творец приступает к структурно-графическому анализу формы и рассматривает ее с точки зрения стиля — художественного дизайн-признака, формы, конструкции, декора, материала, технологии, что является главными формообразующими факторами. Такие факторы могут приумножаться и создавать другие проектные идеи на основе аналога. На данном

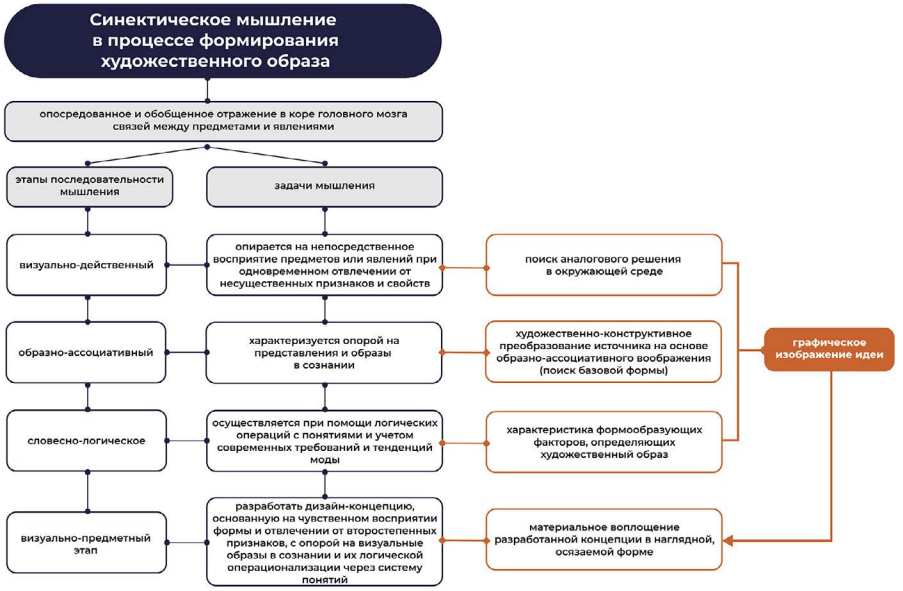


Рис. 2. Схематическое изображение этапов последовательности мышления и его видов для применения синектического мышления в получении графического изображения идеи, авторы Г.А. Бастов, А.К. Трофимова

этапе мышление применяет логические операции, основанные на определенных понятиях, например, формообразующих. Для примера предлагаем рассмотреть схему факторов, которые определяют художественный дизайн-признак модели или объекта дизайн-проекта (рис. 1).

Четвертый этап — «визуально-предметный», дает возможность дизайнеру перейти к материальному воплощению разработанной концепции в наглядной, осязаемой форме. На данном этапе мышления проектировщик опирается на восприятие уже созданной формы (эскиз, 3D-модель, макет или прототип), фиксируя внимание на тех свойствах, которые были признаны наиболее значимыми для целостности художественного образа на предыдущих трех этапах (форма, конструкция, декор, материал, технология, цвет, фактура). На четвертом этапе дизайнер целостно, то есть визуально и предметно, оценивает проект в его завершенном виде. Характерной особенностью визуально-предметного этапа является синтез всех трех видов деятельности (думать, смотреть, делать) в едином процессе творческого действия. По завершении работы над

четвертым этапом, дизайнер демонстрирует окончательную визуальную форму арт-проекта заказчику.

Эта методика также отражена в схеме систематизации этапов последовательности мышления и его видов для применения синектического мышления в получении графического изображения идеи художественного образа (рис. 2).

Рассмотрим проектную алгоритмизацию от фантазийного до направленного мышления на основе задачи создания бионического осветительного прибора. За основу плана действий возьмем три этапа:

1. Наглядно-действенный: постановка проектной задачи — проектирование подвесного осветительного прибора.

2. Наглядно-образный: выбор творческого источника, который определит базовую конструктивную основу поискового объекта (осветительного прибора). Дизайнер при анализе природного источника производит переосмысление объекта и его дальнейшую трансформацию в предмет за счет вычленения основных конструктивных особенностей у оригинала. Здесь требуется уточнение, что такой подход весьма популярен в художественно-образном проектировании, поэтому далее объект необходимо наделить эмоциональным или стилистическим смыслом, чтобы придать ему уникальность среди других объектов [2].

3. Словесно-логический: выявление факторов, которые определят новизну дизайн-объекта.

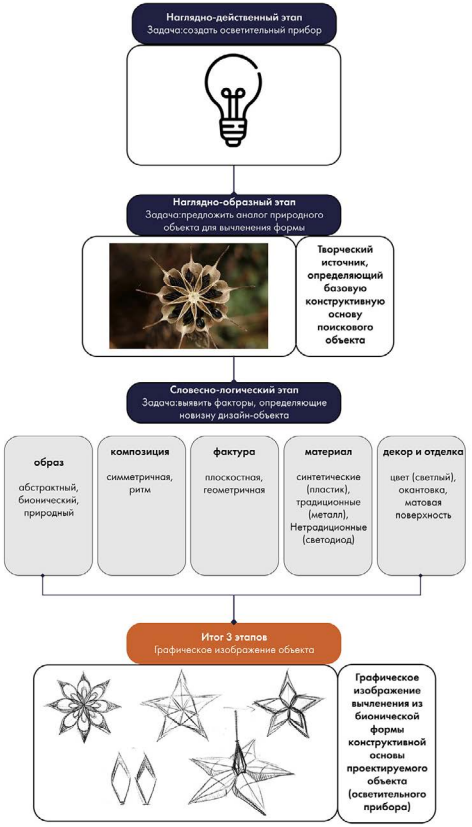


Рис. 3. Предметная матрица этапов алгоритмизации мышления для реализации идеи «фантазийного» проекта осветительного прибора, автор А.К. Трофимова

Образ: абстрактный, бионический (природный на основе сухоцвета);

Композиция: применение симметрии и ритма.

Фактура: плоскостная и геометрическая.

Материал: синтетический (пластик), традиционный (металл), нетрадиционный (светодиоды).

Декор и отделка: светлый цвет (белый, светло-серый), окантовка краев, матовая фактура поверхности.

На основе проведенного анализа, результаты алгоритмизации мышления были представлены в виде последовательной схемы реализации идеи «фантазийного» проекта осветительного прибора (рис. 3).

Установив графическое изображение проектируемого объекта и его основные художественно-проектные характеристики, это дает возможность приступить к проектной части (реализация четвертого этапа). Для начала был выполнен поиск формы модуля при помощи фантазийного мышления — создан макет из пластилина, то есть монолитная форма унифицированного конструктивного элемента, который является основой формообразования проектируемого осветительного прибора (рис. 4).



Рис. 4. Общий вид унифицированного конструктивного элемента (модуля), вид сверху, вид снизу, автор А.К. Трофимова



Рис. 5. Макетная апробация конструктивной структуризации арт-объекта для формирования цельного художественного образа (вид сверху), автор А.К. Трофимова

В ходе исследования было применено в совокупности с фантазийным направленное мышление для получения цельной формы объекта (рис. 5).

Фантазийный проект опережает технологические возможности, поэтому к настоящему моменту времени не всегда есть технические инструменты его воспроизведения в материальном мире, вследствие

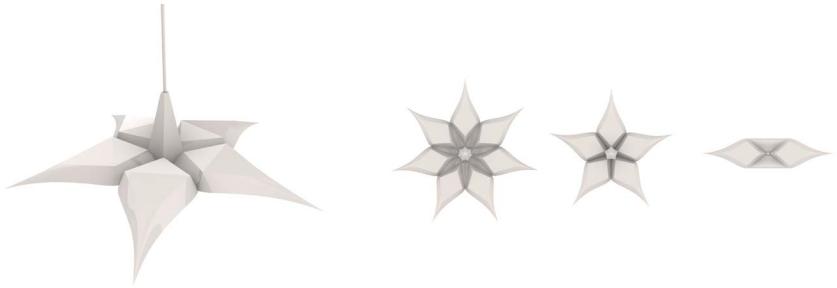


Рис. 6. Сюжетная постановка арт-объекта в подвешенном рабочем состоянии, автор А.К. Трофимова

Рис. 7. Пример использования унифицированной конструктивной единицы объекта для разных сценариев использования (слева направо): 7 модулей для освещения большой площади; 5 модулей для освещения средней площади; два модуля для освещения малой площади, автор А.К. Трофимова

чего применяются компьютерные технологии для воссоздания объемного представления о предмете в цифровой реальности, поэтому для подтверждения гипотезы воспользуемся 3D программой Rhinoceros 6 3D, чтобы создать комбинаторную вариацию формы объекта из полученного модуля (рис. 6).

Для разных сценариев использования в интерьере модульная конструктивная основа позволяет в технологический процесс производства осветительных приборов внести конструктивные решения, которые обладают различными размерами и мощностью освещения (рис. 7).

Для формообразования модели применялись такие функции как: построение по кривым, создание сложной сетки на основе линий, дублирование, поворот, масштабирование, объединение, булевые операции.

Теперь интегрируем данный объект художественного проектирования в наиболее подходящий интерьер, для этого словесно-логически выявим основные характеристики для реализации представления об объекте.

Задача: спроектировать осветительный прибор, формирующий комфортные условия в окружающей среде.

Характеристика осветительных приборов: бытовые (прихожая, коридор, гостиная, столовая, спальня, кабинет, детская). Из общего состава классификации мы будем работать со светильником для гостиной в стиле хай-тек.

Способ крепления и расположения: на потолке, подвесной, настенный, торшер. Выберем подвесной потолочный светильник.

Представим данный объект художественного проектирования в наиболее подходящем интерьере, например, в гостиной комнате в современной квартире в стиле хай-тек (рис. 8). Для этого воспользуемся нейросетевыми инструментами, а именно платформой Nano Banana Pro. Нейросети обеспечивают оптимизацию работы дизайнера и сокращают количество затраченного времени на проверку проектной гипотезы.

Рисунок 8 был сгенерирован при помощи смешения рисунка 6 и письменной задачи: «Place an image of a ceiling lamp in a modern high-tech living room interior».

В процессе проектной деятельности было получено изображение лампы в интерьере в формате вида сверху для демонстрации наиболее подробного визуального представления об осветительном объекте (рис. 9).

Письменный промпт для генерации рисунка 9: «Mix the image data. Let's leave the interior as it is, replace the lamp in the interior picture with the one in the first image».

Далее в готовый интерьер, который был создан на рисунке 8, поместим подвесной осветительный прибор на 7 модулей (рис. 10). Такой



Рис. 8. Интерьерная компоновка арт-объекта в условиях сохранения стилевого единства, автор А.К. Трофимова



Рис. 9. Интерьерная компоновка арт-объекта в условиях сохранения стилевого единства (вид сверху), автор А.К. Трофимова



Рис. 10. Интерьерная компоновка арт-проекта осветительного прибора из 7 модулей в условиях сохранения стилевого единства, автор А.К. Трофимова

осветительный прибор не только технически превосходит предыдущий вариант светильника на 5 модулей, но и имеет декоративную отделку внутренней части за счет использования материала другого цвета, что позволяет подчеркнуть художественный образ проектируемого объекта.

Выводы проектного исследования

Осмысление проектной деятельности — это сложный когнитивный процесс, который задействует несколько различных типов мышления для достижения целей. В ходе исследования было уделено внимание синергии фантазийного и направленного мышления, что обеспечивает трансформацию проектной мысли от концептуальной до прототипа или предметного воплощения. Кроме того, за счет ассимиляции в процессе проектирования достигается адаптация объекта к конкретным условиям среды.

Проведенное исследование механизма мышления дизайнера в процессе художественно-проектной деятельности позволило рассмотреть алгоритм этапов мышления для достижения поставленной цели — разработки арт-проекта. Каждый этап мышления рассмотрен с точки зрения эмоционально-чувственных характеристик, происходящих в сознании проектировщика.

Эксперимент на основе дизайн-проекта бионического осветительного прибора продемонстрировал, что для наиболее оптимального использования фантазийного и направленного мышления, предлагается применять алгоритмизацию формообразования арт-проекта. В свою очередь, алгоритмизация позволяет структурировать проектную деятельность дизайнера от замысла до физического объекта с учетом заданных временных ограничений. Данный эксперимент по созданию бионического осветительного объекта наглядно продемонстрировал, что применение в совокупности как фантазийного мышления (этап безоперационного макетирования), так и направленного мышления (моделирование в 3D и нейросетевая визуализация) позволяет достичь целостного художественно-проектного результата за наименьшие временные сроки с учетом современных требований дизайна и тенденций моды. Принимая во внимание методическую основу данной алгоритмизации, дизайнер получает ряд определенных данных, которые позволяют уже приступить к непосредственной реализации его изначально «фантазийного» проекта. Без применения в дальнейшем «направленного» мышления все усилия по реализации могут оказаться «контрпродуктивными».

Таким образом, алгоритмизация фантазийного и направленного мышления может считаться эффективным методом в художественном проектировании, поскольку такая система позволяет выразить интуитивное мышление человека-творца и перевести его в область реализуемого проектного решения при помощи современного программного компьютерного обеспечения. Кроме этого, важно отметить, что применение бионического проектирования при алгоритмизации фантазийного и направленного мышления позволяет предложить дизайнеру совершенно новейшие проектные решения.

Список литературы:

1. *Бастов Г.А.* Бионическое проектирование обуви и аксессуаров костюма: монография. — Москва: РГУ им. А.Н. Косыгина, 2017. — 241 с.

2. *Бастов Г.А., Королева А.Н.* Инновационная направленность в художественном проектировании образно-ассоциативного костюма // Дизайн и технологии. — 2019. — № 69 (111). — С. 17–21.

3. Значение Направленное и Фантазирующее мышление в словре Аналитической психологии [Электронный ресурс]. — URL: https://slovar.cc/psih/analit/2481293.html (дата обращения: 20.12.2025).

4. *Лауэр Д.* Основы дизайна / Д. Лауэр, С. Пентак. — Санкт-Петербург: Питер, 2022. — 304 с.: ил.

5. *Трофимова А.К., Казакова Н.Ю., Петушкова Г.И.* Дизайн в системе культурных ценностей: проблемы и тенденции // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 2/2. — С. 214–223.

6. *Харькова Д.Ю., Сафаргалина Э.И.* Основы теории когнитивного развития Пиаже // Colloquium-Journal. — 2019. — № 26/2 (50). — С. 49–52.

7. *Юнг К.Г.* Символы трансформации. — Москва: АСТ: АСТ МОСКВА, 2008. — 731 с.

В.А. КУРОЧКИН
Кандидат искусствоведения, проф. ФГБОУ ВО «Уральский государственный архитектурно-художественный университет им. Н.С. Алфёрова»
e-mail: designkiv@gmail.com

В.И. ИСАЧЕНКО
Кандидат философ. наук, проф. ФГБОУ ВО «Уральский государственный архитектурно-художественный университет им. Н.С. Алфёрова»
e-mail: isachenkovi@mail.ru

V.A. KUROCHKIN
Candidate of Sciences in Art Studies. Prof.
Ural State University of Architecture and Art (Alferov University)
e-mail: designkiv@gmail.com

V.I. ISACHENKO
Candidate of Sciences in Philosophy. Prof.
Ural State University of Architecture and Art (Alferov University)
e-mail: isachenkovi@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_364_374

АКТУАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕГИОНАЛЬНОГО ТУРИЗМА

CURRENT ASPECTS OF TRANSPORT FORMATION FOR THE DEVELOPMENT OF REGIONAL TOURISM

Статья посвящена изучению транспортных средств для туризма и отдыха на природе с комфортом. Анализируются отечественные и зарубежные прототипы. Проведена их классификация и выявлены особенности.

This article examines vehicles for comfortable tourism and outdoor recreation. Domestic and foreign prototypes are analyzed, their classification and characteristics are identified.

Ключевые слова: транспортный дизайн, дом на колесах, автодом, трейлер, региональный туризм, инновации, тенденции.
Keywords: transport design, motorhome, camper, trailer, regional tourism, innovation, trends.

Актуальность исследования

На современном этапе «Развитие внутреннего туризма в России является национальным приоритетом. Страна имеет колоссальный туристический потенциал для культурно-исторического туризма и активного отдыха. Принят национальный проект «Туризм и индустрия гостеприимства», а с начала 2022 года работает утвержденная Председателем Правительства М. Мишустиным госпрограмма «Развитие туризма».

Для выполнения этой программы поставлены следующие задачи:

— формирование доступных условий для обеспечения потребителям поездок по России в атмосфере комфортной и безопасной туристической среды;

— предоставление субсидий регионам на создание транспортной инфраструктуры для совершенствования туристических кластеров [1].

Запланировано развитие разных видов туризма и формирование туристической сферы, учитывая природное, культурное и этническое многообразие регионов страны. В процессе реализации стратегии должен произойти значительный подъем индустрии путешествий, рост в два раза объема внутренних туристических поездок жителями России и утроение инвестиций в сферу туризма [2].

Данная тема рассматривается в рамках научно-исследовательской работы по кафедре индустриального дизайна и УрГАХУ «Теория и практика модернизации транспортных систем (в тематике Национального проекта)».

Проблема

Внедрение новых технологий в транспортные средства для регионального туризма должно подразумевать инновационные, экономически целесообразные и оригинальные решения улучшения комфортности отдыха и безопасности человека.

Цель исследования — выявление наиболее перспективных для страны конструктивно-технологических решений туристических транспортных средств, обеспечивающих реализацию конкурентных приоритетов отечественного дизайна.

Задачи:

— выявить особенности и преимущества нового поколения домов на колесах и трейлеров;

— определить актуальные тенденции в дизайне транспортных средств для регионального туризма;

— изучить влияние новых конструктивных решений и технологий на проектные разработки.

Степень изученности

Современные исследования в области дизайна и технологий направлены на изучение перспектив развития транспортных средств для регионального туризма.

На международном уровне проводятся систематические исследования и разработаны «Международные рекомендации по статистике туризма» Организацией Объединенных Наций (Нью-Йорк). Исследование проводится Всемирной туристской организацией UNWTO — специализированным учреждением ООН по туризму. Комиссия занимается установлением статистических стандартов, разработкой концепций, методов и их внедрением на национальном и международном уровнях [3]. Ключевой документ для понимания требований к изготовлению/регистрации трейлеров и переоборудованию фургонов в кемперы Технический регламент Таможенного союза (ТР ТС 018/2011 «О безопасности колесных транспортных средств») [4].

Развитие регионального туризма может происходить по разным направлениям, но без создания комфортных и безопасных условий для туристов этой сервис в полной мере не сможет развиваться. Одно из направлений такого отдыха — это путешествия на собственных или арендованных домах на колесах. Для реализации этого нужны комфортные автодома и трейлеры, а также оборудованные кемпинги. В этой статье будут рассмотрены транспортные средства, разработанные дизайнерами с учетом инновационных тенденций, требований конструктивно-функциональных особенностей, эргономики, экологии и стилевых предпочтений.

У домов на колесах множество преимуществ, во время путешествия не нужно заботиться о бронировании отеля, о передвижении между городами, о распаковывании и укладывании багажа. В мировой практике широко распространен такой тренд, как Vanlife («жизнь в фургоне»), — это субкультура и стиль жизни, подразумевающий длительные путешествия и проживание в специально оборудованных автомобилях (автодомах,

минивэнах). Основная идея — свобода передвижения, близость к природе и работа удаленно [5].

Трейлер Lightship L1 с электропитанием практически не влияет на расход топлива или запас хода автомобиля, который буксирует его на электротяге. Современная аэродинамическая форма трейлера построена по принципам автомобильного дизайна. Встроенные окна и задние фонари вносят свой вклад в формообразование автодома. Во время движения трейдер не намного выше внедорожника, но после парковки крыша поднимается, чтобы разместить пассажиров. Дом на колесах имеет размеры 8,2 м в длину и 2,6 м в ширину, а высота варьируется от 2,1 м в движении, до 3 м в режиме стоянки.



Рис. 1. Трейлер Lightship L1 [6]



Рис. 2. Дом на колесах Life Home V90 Villa Edition Китайской фирмы SAIC [7]

Автодом оборудован солнечными батареями на крыше, которые дают мощность до 3 кВт, и в сочетании с аккумуляторами экологически чистый трейлер может обеспечить недельную автономность без подзарядки (рис. 1). Можно использовать Lightship для подзарядки аккумулятора автомобиля, что делает его отличным транспортным средством для отдыха.

Интерьер оборудован современной бытовой техникой, там есть посудомоечная машина, много места для хранения кухонного инвентаря, а на открытой походной кухне есть индукционная плита и складная раковина. Ванная достаточно комфортная и обустроена тропическим душем [6].

Фирма SAIC (Китай) разработала модель, названную Life Home V90 Villa Edition, являющуюся двухуровневым домом на колесах, с балконом и лифтом (рис. 2). Машину оборудовали выдвижными блоками, увеличивающими внутренний объем.

На первом этаже автодома расположена кухня с раковиной, плитой и холодильником. Для удобства во время путешествии в автодо-



Рис. 3. Дом на колесах Performance S, компания Volkner Mobil [8]



Рис. 4. Интерьер дома на колесах Performance S [8]

ме разместили душ, удобные диваны и огромный сенсорный монитор. На втором уровне машины под прозрачной крышей организована чайная комната, а этажи соединены лифтом. Над кабиной смонтирован выдвижной балкон, позволяющий туристу загорать во время остановок [7].

Дом на колесах Performance S, представленный фирмой Volkner Mobil, напоминает 5-звездочный отель, представляющий возможность отправиться путешествовать по стране (рис. 3). Внутри размещены: спальня с большой кроватью, полноценная кухня, гостиная, ванная, а также гараж с лифтом для автомобиля (рис. 4). Этот фантастический автодом позволяет уехать в длительное путешествие с комфортными условиями [8].

Дом на колесах Furrion Elysium, разработанный компанией Lifestyle Technology Furrion, — один из шикарных и дорогих трейлеров. На его крыше на специальную площадку садится компактный вертолет. Там же обустроена зона отдыха на открытом небе (рис. 5). Площадь дома увеличивается за счет выдвижных боковых модулей.



Рис. 5. Дом на колесах Furrion Elysium, разработанный компанией Lifestyle Technology Furrion [9]

Внутреннее пространство автодома укомплектовано всем необходимым для путешествия. На большом пространстве трейлера размещены: комфортная кухня, полноценная санитарно-гигиеническая зона, спальня и гостевая комната (рис. 6). В интерьере жилой зоны есть









Рис. 6. Интерьеры дома на колесах Furrion Elysium [9]

доступ к Wi-Fi и большой телевизор на стене. Во всех местах установлены цифровые дисплеи, дающие возможность регулировать оборудование автодома, являющегося, по сути, «умным» домом, но на колесах [9].

Есть такие автоприцепы, что не способны передвигаться по дорогам общего пользования из-за своих огромных габаритов. Такой огромный автодом был построен компанией Speed House Group of Companies в 1993 году по заказу шейха Хамада ибн Хамдана аль Нахайяна, члена правящей в ОАЭ королевской семьи (рис. 7).



Рис. 7. Дом на колесах для шейха [10]

Длина пятиэтажного корабля пустыни с балконом и открытой террасой под крышей, достигает 20 м, ширина и высота равняются 12 м, вес автодома — 122 тонны, для его транспортировки используются специальные





Рис. 8. Бочка для продажи кваса. СССР. 70-е гг. XX в. Кемпер «Максимус». Россия, ООО «УЗПК КАМЕНСКАВТО» г. Каменск-Уральск [12]

грузовики, благодаря которым он может беспрепятственно перемещаться в любую сторону. Автодом имеет восемь спален с ванными комнатами, четыре автомобильных гаража, все необходимые хозяйственные помещения и резервуар для хранения воды объемом 24 тыс. литров. Из-за своих огромнейших габаритов он был занесен в Книгу рекордов Гиннесса [10].

Отечественные прототипы

В России спрос на отдых в путешествии на колесах достаточно популярен, так в мае 2024 года член правления Общенациональной Ассоциации автомототуризма и караванинга Максим Мигунов заявлял, что в России насчитывается порядка 20 тысяч зарегистрированных автодомов и прицепов, и спрос на такой вид отдыха растет с каждым годом. По словам Мигунова, для путешествий в трейлерах россияне чаще всего выбирают Дагестан, Карелию, Алтай, Казань и Башкирию, а также озеро Байкал [11].

Рассмотрим кемпер отечественного производства ООО «УЗПК КАМЕНСКАВТО» г. Каменск-Уральск [12]. Разработано несколько модификаций, отличающихся размерами и комплектацией. Аскетичный дизайн экстерьера представляет собой параллелепипед со скругленной гранью и пристроенной спереди еще одной уменьшенной аналогичной геометрической формой. Заявленная на сайте «улучшенная аэродинамика» вызывает большие сомнения. Проемы люков, дверей и окон решены в разных пластических ключах некорректно привязаны к общему контуру коробки. Черные уплотнители достаточно жестко дробят боковую проекцию фургона. А стилевое решение напоминает советскую бочку для кваса 70-е гг. XX века (рис. 8).

Детали выбраны по принципу «то, что было»: грубые шарниры, выпадающая из стилистики опора столешницы, случайная вентиляционная решетка и т. п.

Модификация кемпера «Кочевник», очевидно, как первая версия, была подвержена композиционной организации элементов боковой проекции (рис. 9). В целом объем автодома воспринимается как макет, склеенный из плоских листов бумаги, без трехмерной проработки формы.

Интерьер кемпера достаточно аскетичен и не выразителен.

Экономия на дизайне — абсолютно не рентабельный и коммерчески не успешный ход в условиях рыночной экономики.



Рис. 9. Кемпер «Кочевник». Россия, ООО «УЗПК КАМЕНСКАВТО» г. Каменск-Уральск. [12]

Однако в настоящее время в стране образовалось много производителей домов на колесах, полноценно оборудованных и имеющих второй этаж, способных ездить по бездорожью и плавать по воде. Но эти трейлеры, как правило, являются модернизированными образцами существующих транспортных средств (рис. 10).

Трейлер названный ВИС-2149 является фактически Lada Granta, с приделанной рамой грузовика, подходящей для жилого модуля. Интерьер представляет собой маленькую трехместную гостиную со столом. Ночью эта зона преобразовывается в двухместную кровать, а с пульта контролируются все жизненные процессы, от наполнения водой баков и биотуалета до подзарядки аккумулятора.

При размещении на кемпинге трейлер подключается к электричеству и воде. Компактность размещения оборудования отрицательно сказывается на регулировке кресла водителя. Вверху расположен альков, создающий аэродинамическое сопротивление, что также вызывает проблемы у маленького мотора.

УАЗ Байкал Edition состоит из двух этажей с четырьмя спальными местами. В трейлере интерьер компактно оснащен гардеробом, раковиной, холодильником газовой плитой и даже выдвижным биотуалетом. Над зоной приготовления барбекю на природе разворачивается навес, создавая террасу.

КАМАЗ-43118 Волгатрейд оснащен семью спальными местами. Базой является стандартный КАМАЗ, а вместо кузова оборудован жилой модуль. Кухня укомплектована всем необходимым оборудованием. Имеется туалет, душевая комната и даже турецкая баня. Интерьер кухни преобразуется в четырехспальную зону, со стандартным спальником в кабине водителя. Для двух хозяев дома организована полноценная спальня с

прозрачным люком в крыше.

Вездеход-амфибия «Бурлак» запланирован на 8 человек. Спереди расположен водительский блок с маленькой прихожей и кухней со столом, плитой с вытяжкой, холодильником, а также установкой для таяния снега, обогреватель преобразовывает его в чистую воду.



Рис. 10. Российские автодома: от Лады до КамАЗа. От самого маленького до самого большого жилья на колесах [13]

Диваны трансформируются в четырехместную кровать, также имеется блок с двухметровой спальней на четверых человек. Она снабжена кондиционером, TV и USB-зарядками для потребителей. А далее есть еще одна зона для туалета и душа. Вездеходу дороги фактически не нужны, он может с легкостью поплыть [14].

Классификация домов на колесах

Все дома на колесах классифицируются на:

— большой дом на колесах, возможно, с гаражом и даже вертолетной площадкой;

— автодом с трансформацией (второй этаж, боковые раздвижные секции),

— компактный трейлер с трансформирующейся конструкцией;

— автодом-альков с навесом над кабиной для спальных мест.

По типам подразделяются на:

— «кастенваген» — автодом, оборудованный из стандартного фургона;

— автодом с надстройкой над кабиной, где обычно располагают еще одно спальное место;

— автодом с кабиной, полностью интегрированной в жилое пространство.

По стилям и трендам на:

— vanlife-стиль (на базе фургонов: индивидуальный, богемный, с акцентом на натуральные материалы (дерево, текстиль);

— минимализм и хай-тек: гладкие поверхности, скрытая подсветка, «умный» дом (управление со смартфона);

— внедорожные кемперы: повышенная проходимость, защита элементов кузова, дополнительные баки для воды и топлива, внешние крепления для оборудования;

—микро-кемперы: превращение маленьких фургонов в мобильные дома с помощью умных решений.

Выводы

В современном мире путешествия приобретают все большую популярность, а одним из популярных направлений в развитии регионального туризма становятся поездки в специально оборудованных трейлерах. Дизайн трейлеров — одно из самых сложных направлений проектной деятельности, в рамках которой на минимальной площади нужно создать функциональное, безопасное и комфортное жилое пространство. Дизайн всех компонентов тяготеет к экологичности, автономности и цифровизации, он постоянно развивается, отвечая на запросы о более мобильном, комфортном и экологичном образе жизни, а современные высокотехнологичные решения в области техники и материалов позволяют успешно решать поставленные задачи.

При проектировании трейлеров дизайнеры решают задачи эффективного зонирования и трансформации всех элементов, эргономики и хранения, организации инженерных систем: электрики, водоснабжения, отопления и вентиляции, безопасности эксплуатации и транспортировки, а также интеграции с инфраструктурой автодромов, с ориентацией на экологичность используемых решений. Современные трейлеры отличаются обтекаемыми формами, легкими и прочными материалами, позволяющими снизить вес и сохранить прочность элементов, широко применяются модульные конструкции и технологии умного дома.

Модульный принцип, трансформируемость и полифункциональность для домов на колесах должны быть основополагающими принципами дизайн-проектирования.

Трейлеры должны обладать привлекательным дизайном с учетом современных стилевых тенденций и обеспечивать максимальный комфорт и безопасность потребителям.

Формообразование трейлеров, предназначенных для регионального туризма, должно иметь «дружественный» дизайн и оригинальную форму.

Список литературы:

1. Государственная программа «Развитие туризма». — URL: http://government.ru/rugovclassifier/899/events/ (дата обращения: 28.02.2026).

2. Прогноз рынка экскурсионных услуг в России. — URL: https://rostourunion.ru/assets/files/docs/2020_csr_report.pdf (дата обращения: 28.02.2026).

3. Международные рекомендации по статистике туризма, 2008 год Руководство по составлению статистики. Организация Объединенных Наций. Нью-Йорк, 2016. — URL: https://unstats.un.org/unsd/tourism/publications/IRTS%202008%20Compilation%20Guide%20(R).pdf (дата обращения: 28.02.2026).

4. Технический регламент Таможенного союза (ТР ТС 018/2011 «О безопасности колесных транспортных средств»). — URL: https://reglament.by/wp-content/uploads/2018/05/TR-TS-018-2011-O-bezopasnosti-kolesnyh-transportnyh-sredstv.pdf (дата обращения: 28.02.2026).

5. *Huntington F.* (2017). Van Life: Your Home on the Road. — URL: https://www.amazon.com/Van-Life-Your-Home-Road/dp/0316556440. Black Dog & Leventhal (дата обращения: 28.02.2026).

6. «Самоходный» трейлер! — URL: https://autopremiumgroup.ru/news/2023/03/trejler-za-125-000-dollarov/ (дата обращения: 04.03.2026).

7. *Александров Д.* Китайская SAIC показала дом на колесах с лифтом и балконом. — URL: https://www.autonews.ru/news/6030e5399a79475a4de5ab48 (дата обращения: 28.02.2026).

8. *Бадешко И.* Самый фантастический дом на колесах с собственным гаражом и машиной внутри. — URL: https://travelask.ru/blog/posts/9092-samyy-fantasticheskiy-dom-na-kolesah-s-sobstvennym-garazhom (дата обращения: 28.02.2026).

9. Как обустроен роскошный дом на колесах с вертолетной площадкой и «умным» туалетом. — URL: https://pro-remont.mediasalt.ru/kak_obustroen_roskoshnyy_dom_na_kolesah_s_vertoletnoy_ploschadkoy_i_umnym_tualetom (дата обращения: 28.02.2026).

10. LIVEJOURNAL. (2015). Дом на колесах для шейха. — URL: https://dslavd.livejournal.com/397895.html (дата обращения: 28.02.2026).

11. «Дом на колесах»: сколько стоит путешествие по РФ и о чем нужно знать перед дорогой. — URL: https://www.m24.ru/articles/turizm/04052024/688821?utm_source=CopyBufhttps://www.m24.ru/articles/turizm/28052024/695056 (дата обращения: 28.02.2026).

12. Дом с вами в любом месте. — URL: https://camper-ural.ru/campers/ - (дата обращения: 28.02.2026).

13. *Фролов И.* Российские автодома: от Лады до КамАЗа. От самого маленького до самого большого жилья на колесах. — URL: https://motor.ru/selector/russian-houses-on-wheels.htm (дата обращения: 28.02.2026).

14. *Dorey M.* (2016). — URL: https://www.amazon.com/Camper-Van-Bible-Martin-Dorey/dp/1472926544 (дата обращения: 28.02.2026).

А.И. ЛИВШИЦ

Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: aleksandr.livshits1968@gmail.com

A.I. LIVSHITS

Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: aleksandr.livshits1968@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_375_386

ПЛАВУЧИЕ ЖИЛИЩА И ИХ ТИПОЛОГИЯ

FLOATING DWELLINGS AND THEIR TYPOLOGY

В статье анализируются различные варианты современных плавучих жилищ, которые рассматриваются в комплексе аспектов дизайна, а также типологических особенностей с учетом конструктивных, функциональных, социокультурных и экономических факторов. Приводится информация о регистрации и эксплуатации подобных объектов, приобретающих все большую популярность в связи с попытками решения гуманитарных и экологических проблем.

The article narrates about the floating dwellings – in a complex of the aspects of design, — with the accent upon the typology based on the constructive and functinal features, — in the sociocultural and economic contexts. Also, — some of the main rules, connected with the registration and the exploitation of these objects that are gaining popularity. Humanitarian and ecologic issues are not spared.

Ключевые слова: дизайн плавучих жилищ, типология и классификация плавучих домов, типология, функционально-конструктивные и социокультурные факторы, хаусбот.
Keywords: typology, classification, floating houses, floating platform, spreaded, contemporary, construction, diversity, design.

Дома и сооружения на воде приобретают все большую популярность, растут и масштабы их производства. При всём разнообразии конструкций, областей применения, ценовым характеристикам — их возможно классифицировать по некоторым основным признакам. К подобным объектам относятся: дома на основе судов (водные средства транспорта, оборудованные для жилья — лодки, катера, баржи, корабли, круизные океанские лайнеры); дома на понтонных основаниях и плотах, плавучие дома с корпусом-понтоном; плавучие города на плавучих островах; сооружения, часть которых находится над водой, а часть — под водой; подводные статичные или частично мобильные сооружения и мобильные подводные жилые объекты.

Судостроительные компании разных стран предлагают современные плавучие дома всевозможных видов, направлений и стилей (от традиционных деревенских или городских — до классических, авангардистских и постмодернистских) — на любые вкусы и предпочтения.

Значительную часть планеты покрывают водные поверхности: океаны, моря, озера и реки. Количество жилищ на воде увеличивается, поскольку есть, где курсировать таким транспортно-жилищным объектам. Перемещаться вместе со всем своим жилищем не только удобно и комфортно, но и выгодно для экономии времени и средств. Будучи распространены с древности в южных широтах, такие жилища и сейчас сохранились в этих местностях. А со второй половины XX века распространяются также и в умеренных и северных широтах (что обеспечивается современными материалами, системами освещения, водоснабжения и отопления).

Для обозначения подобных типов жилищ все большее распространение получает термин «хаусбот» (являющийся производным от английских слов: haus/дом и boat/лодка), часто встречающийся в публикациях, наряду с соответствующими терминами — «плавдом», «плавучий дом», «дом-лодка».

Российские исследователи, архитекторы Н.А. Сапрыкина, А.В. Панфилов (1) и др. рассматривали тему мобильного жилища с позиций автономности и временного пребывания. Архитектор С.Б. Поморов (2) анализировал плавучие жилища и плавучие города в контексте дополнительного, компенсационного жилища. В его исследованиях анализировалось возведение, взаимосвязь с материком, жилищная функция в синтезе с научно-исследовательской, производственной и рекреационной функциями. Уже целенаправленно именно с позиций развития жилой среды и архитектуры рассматривала жилища в водной среде С.А. Кизилова (3).

Плавучие дома выгодны, как для производителей, так и для пользователей. Нет необходимости покупки или аренды земельного участка, остается только оплата при подключении к коммуникационным сетям за водоснабжение и электричество или оплата места швартовки. Плавучие дома, при сдаче их в аренду, могут приносить денежный доход, особенно у благоустроенных причалов и в период проведения регат или других мероприятий [6].

Плавучее мобильное жилище имеет свои преимущества: возможность причалить в любом месте, где не запрещено, дрейфовать в открытом море или посреди озера или реки (где нет судоходства), романтика, экзотика и свобода передвижения. Однако, при массовом распространении плавдомов необходимо просчитывать и экологические риски и другие негативные факторы длительного воздействия на людей непривычной среды обитания.

Как и любой жилой или транспортный объект, — плавучий дом требует определенных регистраций и учета: во многих странах (где правила могут варьироваться) необходима регистрация плавдома (обязательная классификация), а также оформление судового билета и страхового полиса гражданской ответственности [11]. Судно длиной до 20 метров и до 12 человек вместимости, массой более 200 кг и мотором мощностью более 8 кВт (около 10,8 л.с.) может быть зарегистрировано в ГИМС (Государственная инспекция по маломерным судам).

Если же плавдом имеет другую конструкцию: «на понтонах или не самоходный, то с 2024 года зарегистрировать его в ГИМС нельзя, для таких судов создано специальное подразделение в речном регистре» [13].

В Кодексе торгового мореплавания (КТМ) зафиксировано, что судно классифицируется как прогулочное, если оно используется для прогулок на воде, не в коммерческих целях, и если количество людей на нем не больше 18-ти, в том числе не больше 12-ти пассажиров и предназначается оно для отдыха на водных объектах. В этом случае судно «подлежит государственной регистрации в одном из реестров» [8].

Существуют правила и определенные ограничения при эксплуатации плавучего дома. По нормам оснащения маломерных судов, на борту должны быть индивидуальные спасательные средства (жилеты — по количеству людей), спасательный круг (или кольцо с линем не менее 15 метров), а также аптечка и огнетушители [4]. Регламенты предписывают: «Перед каждым выходом на воду, нужно проверять исправность всех систем хаусбота, особенно двигателя, рулевого управления и средств связи» [9].

Дома на плавающей основе имеют древнюю историю, особую популярность они приобретают в современности. Строительство плавучих домов становится актуальным в местах с высоким налогом на землю, а также в местах частых паводков, где бывают периодические затопления речных долин. Такие объекты на воде привлекают своей необычностью. Особенно востребованы плавучие дачи, как временное, преимущественно летнее жилье. Однако, для круглогодичного проживания стоимость таких объектов и их эксплуатация пока превосходит стоимость соразмерных наземных. По законодательству, плавучие дома классифицируются как маломерное плавсредство, для которого необходимо арендовать причал [12].

Можно согласиться с тезисом исследователя плавучих домов в истории цивилизации О.Р. Шумской о том, что изменяющаяся и формирующаяся типология жилых объектов на воде, нуждается в научном осмыслении с точки зрения теории, методологии и практики дизайна [7].

Типология водных объектов (сооружений), как существующих, так и перспективных (проектируемых) может быть выстроена на основе пространственного размещения и принципов группировки:

— искусственные острова (на сваях или плавучие);

— дома, жилые комплексы, поселения и города (статичные на сваях; подвижно закрепленные на сваях (частично мобильные); на плавучих платформах);

— дома, жилые комплексы и города, что частично над водой и частично под водой (статичные на сваях; подвижные на сваях; на плавучих платформах);

- подводные дома, комплексы и города (гидрогорода), статично закрепленные, закрепленные на подвижных опорах, подвижные.

По конструкции основания их можно разделить на:

— традиционное водное транспортное средство в качестве основы для надстройки (лодка, баржа, катер, корабль, лайнер);

— жилые модули, размещенные на единой платформе-понтоне;

— катамаран или тримаран как основа платформы для возведения однокорпусного иди многокорпусного жилища.

По типу мобильности все эти сооружения могут быть:

— самостоятельно мобильные (с двигателями различных конструкций: колесные, винтовые, водометные…);

— несамостоятельно мобильные (перемещаемые буксиром);

— комбинированные, где есть возможность установки двигателя.

Дома на воде, по критерию уровня или степени мобильности, встречаются разных типов: собственно передвижные, мобильные (плавучие), и сборно-разборные, на сваях (которые считаются мобильными, так как их, или их части, возможно легко перевозить). Одни — мобильные в полном смысле слова; другие — мобильные лишь по названию, но фактически, – «частично мобильные».

При изготовлении плавучих жилищ для конструкций, стен, днища используются различные материалы: металлы и сплавы, дерево и другие растительные материалы, бетон различных разновидностей (пенистый, пористый, армированный), различные виды пластика, композиты. Нередко фундамент плавучего дома представляет собой плавучую платформу из блоков ПНД (полиэтилена низкого давления), заполненных экструдированным пенополистиролом. Чаще всего встречается комбинированное использование этих материалов.

По назначению мобильные жилища на воде могут быть подразделены на следующие группы:

— для круглогодичного проживания (как постоянное жилище);

— временного проживания (сезонное или на выходные и праздничные дни), дачного типа, для сдачи в аренду наподобие гостиничных номеров;

— отдельные функциональные блоки: плавучая баня, клуб, плавучий ресторан или кафе, плавучий офис, плавучая лаборатория или обсерватория.

По степени комфортности, укомплектованности различным оборудованием и оформлению декором: различные комплектации и различные стоимости: базовая (основная, без многих опций), стандартная («норма»), люксовая (суперкомфортная, даже роскошная).

Такие сооружения могут классифицироваться по социокультурным признакам, на основе учета социального статуса пользователей, уровня потребностей, рода занятий, социокультурными группами, что тесно связано с социально-экономическими факторами.

Типологическое разделение по сезонно-временно̀му использованию влечет за собой и целый ряд конструктивно-технологических, пространственно-компоновочных, а также экономических отличий. «И производители, и владельцы хаусботов давно разделились на два лагеря: тех, кто за круглогодичное использование плавдома, и тех, кто считает, что в нашем климате это уместно только летом. Понятно, что строительство зимнего хаусбота обойдется дороже: теплоизоляция должна быть куда мощнее, а бор-

товые системы — незамерзающими и автономными» [14]. И здесь различия во взглядах людей и различия в типах таких объектов зависят от определенного уровня технических возможностей на данном этапе развития.

Дом на подвижной плавучей платформе имеет ряд сложностей в его сооружении. Здесь должны быть учтены факторы движения в водной среде, правильное распределение нагрузок для того, чтобы конструкция была устойчива при ветре и при волнах, и чтобы не было крена или переворота всего сооружения [10].

Домах на понтонных основаниях имеют свои особенности. Для повышения остойчивости и снижения качки здесь часто применяется тримаранная схема (три объединенные в одну систему корпуса). Другой принцип — модульность (каждый элемент платформы — самостоятельный модуль, и при повреждении одного из них, — заменяется только таковой, а не вся платформа). При этом учитывается баланс веса: любое оборудование, мебель и отделочные материалы, что влияет на осадку и величину борта, — распределяют так, чтобы исключить постоянный крен и продольный наклон [2].

Современные жилые постройки на воде представляют собой широкий спектр проектных архитектурно-дизайнерских экспериментов — в различных стилях, формах и конструкциях.

На плавучих сооружениях устанавливаются навесные или стационарные двигатели. Среди дополнительных агрегатов — подруливающее устройство (носовое и кормовое). В основном, плавучие дома рассчитаны на волнение не более 1,2 м и на скорость ветра — не более 15 м/с, и имеют ограниченный двумя неделями запас автономного хода. Однако, у современных и перспективных версий эти, и другие технические показатели становятся лучше.

Современные плавучие дома, в их разнообразии экстерьеров и интерьеров имеют современную техническую оснащенность и комфортабельность. Как правило, плавучие дома — одно- или двухэтажные, но встречаются многоэтажные. Множество компаний во всем мире выпускают плавучие сооружения, и пользователями их становятся как частные лица, так и гостиничные компании, туристические фирмы, рестораны, бани, исследовательские организации.

С точки зрения дизайна, типология современных плавучих жилищ должна рассматриваться в комплексе факторов и аспектов, с определенным приоритетом человеческого фактора над всеми остальными:

вещь для людей должна быть вещью для людей, следовательно, и создаваться с учетом людских потребностей, интересов и психо-физиологических характеристик. Именно дизайн учитывает системный комплексный взгляд на объекты, выпускаемые массовым производством. Классифицируя и типологизируя продукцию индустриального производства, дизайнеры учитывают не один или несколько основных категориальных признаков, а систему как гуманитарных, так и научно-технические параметров, в социокультурном и социально-экономическом контекстах.

Как свидетельствует список литературы и проводившиеся за последние десятилетия исследования жилищ на воде, значительная часть публикаций посвящена архитектурным аспектам данной темы. Плавучие жилища рассматриваются как часть градостроительной системы, системы расселения, системы функционирования неселенных пунктов. В качестве примера подобного анализа можно привести фрагмент из диссертации О.А.Родиной, посвященной речным дебаркадерам.

«В настоящее время, помимо приречной архитектуры, важным элементом градостроительной структуры являются здания и сооружения, построенные на воде и над водой. Современная надводная архитектура определилась в две группы объектов и включает множество типологических единиц. Первая группа — это крупные гидротехнические сооружения… Вторая группа… включает здания и сооружения с общественной и жилой функцией. Несмотря на различие функций, объекты данной группы имеют общую конструктивную схему, которая представлена двумя составляющими: плавучим основанием и надстройкой. В судостроении подобный тип сооружения получил название дебаркадер (от …выгружать, высаживать). Также… разновидности дебаркадера — брандвахты (… от …пожар и …стража) – несамоходное вспомогательное судно, служащее жильем для работников землечерпательных сооружений, водолазных станций, изыскательных партий и т. п. В мировой архитектурной практике жилые и общественные сооружения на плавучем основании — получили название «houseboat»… В Европе современные жилища на воде принято называть watervilla…» [5].

Вместе с тем, назрела необходимость сформировать и систему взглядов на жилища на воде с точки зрения дизайна, как одну из форм существования мобильных жилищ, ввести рассмотрение в русло социокультурных проблем, вопросов организации и функционирования пространства.

Есть немало высказываний о том, что водные поверхности составляют большую часть на планете, и что разумно будет их использовать — с развитием техники и технологий. И таковые объекты уже сейчас имеют широкое распространение; и они смогут предоставить пути решения экологических проблем. Подвижные плавучие жилища могут иметь ряд преимуществ — благодаря способности свободно перемещаться по водной поверхности планеты и своей приспособленности к повышению уровня Мирового океана. Такие объекты должны будут иметь системы фильтрации воды и воздуха. «Мобильные жилища в водной среде сформируют необходимый «резервный фонд» адаптивной архитектуры будущего, способной противостоять глобальным вызовам» [3].

Обобщая типологию: дома на воде, так же, как и наземные кочевые жилища, бывают разных типов: собственно передвижные, мобильные (плавучие), и те, которые сборно-разборные — на сваях (что также считаются мобильными, так как их, или их части, возможно легко перевозить). Из числа собственно плавучих жилищ, выделим размещенные на платформах-плотах, часто с приусадебным участком (таковые бывают также самостоятельно мобильными на платформах, снабженных мотором, или несколькими моторами, а также буксируемые), и те, что размещены на лодках различных конструкций (весельных, моторных, с моторами стационарными или навесными; бензиновыми, дизельными, электрическими, гибридными и т. д., парусных, управляемых шестами, или, чаще, весельно-моторных, с возможностью ставить парус при ветре).

Во всем их разнообразии, есть два основных типа плавучих жилищ: на основе водных средств транспорта (лодок, катеров, барж, яхт, кораблей, океанских лайнеров) и на понтонной основе. И такое типологическое разделение — чаще всего встречается в статьях о плавучих жилищах. Причем, в этом разделении нет четкой границы, поскольку, например, плот или понтонная переправа — это также средство транспорта. В свою очередь, некоторые суда (например, плоскодонные широкие низкобортные баржи) — могут выглядеть почти как плоты или понтоны.

В качестве критерия разграничения отметим также ценовой фактор: цену плавдома и стоимость аренды, а также такие параметры, которые с ним связаны: проект (стиль, конструкция, планировка, оснащенность), величина (количественные значения в метрах и квадратных метрах), род занятий или досуга (то есть назначение и соответствующее обустройство), местоположение (несмотря на мобильность, плавдома, как правило, размещаются в определенных границах).

Аналогично построению классификаций в науке в целом, в дизайне промышленных объектов можно встретить похожие иерархические членения и уровни: классы, виды, разновидности, модели одной и той же разновидности, причем в рамках одной модели различаются отдельные комплектации (соответствующие определенному ценовому уровню). Свои отличия в цвете или некоторых материалах отделки имеют и определенные серии выпуска. И, конечно же, отличается каждый отдельный экземпляр, который, может быть доработан (подвергнут тюнингу) владельцем, в зависимости от индивидуальных вкусов, предпочтений, настроений или от определенных условий эксплуатации объекта.

Типология объектов, выстроенная по социально-культурному критерию, — будет тесно взаимосвязана с типологией социально-экономической. Тот или иной социально-культурный тип пользователя, на кого рассчитан выпуск определенного товара, — будет, как правило, если не полностью совпадать, то иметь много общего с тем или иным типом социально-экономической стратификации.

Типологическое разделение объектов по их функциональному признаку (назначению) — также будет в теснейшей связи с их конструктивной типологией, — потому что определенному типу конструкции — соответствует определенная функция.

Стилевая (художественно-эстетическая типология), основанная на чисто внешних формах и их воздействии, — также будет, как правило, взаимосвязанной с функцией, а также и с определенным ценовым уровнем, — соответствующим, как правило, определенному социально-культурному уровню пользователей и их экономическому состоянию.

Типология по социальному признаку или по принадлежности потенциальных пользователей к той или иной социальной прослойке общества поможет дизайнерам определить модельный ряд намечаемой к выпуску продукции, рассчитанной, таким образом, на различные слои населения, с различным уровнем дохода и потребностей.

Однако, для всех уровней пользователей дизайнеры стремятся создавать красивые и эстетически гармоничные вещи, — тем самым воспитывая общественный вкус в целом и отдельных людей также. Эстетическая составляющая современного дизайн-проекта имеет большое значение в комплексе всех аспектов дизайна. О воспитательной функции дизайна для разных слоев общества говорит Г. Дрейфус, стоявший у истоков промышленного дизайна, в книге «Дизайн для людей»: «Обще-

ственный вкус в том смысле, как он понимается в этой книге, — это характеристика неоднородной массы людей, а не определенной группы с конкретным уровнем дохода или образования. Кого-то тронут картины Ван Гога, кто-то испытает восторг при виде обтекаемых форм реактивного самолета. Под впечатлением от прекрасной скульптуры человек, вероятно, становится способен оценить превосходные линии термоса или лампы и наоборот. По этой причине массовое производство товаров в хорошем дизайне имеет колоссальное влияние, ведь в итоге люди, придя в магазин, смогут развить свой вкус. Взаимодействуя с красотой, человек бессознательно начинает лучше и быстрее воспринимать искусство во всех формах» [1, с. 114–115].

Большое значение имеет облик тех объектов (уже реализуемых или еще только проектирующихся), которые заполняют пространство теперь уже не только городов, но и тех мест, куда люди отправляются в отпуска и на выходные. Большое значение будет иметь, какого облика конструкции заполнят прибрежные пейзажи.

Большинство плавдомов предназначены для жилья; соответственно, имеют все необходимые жилые зоны: гостиную, одну или больше спален, кухню, санузел с душем и ванной, террасу или веранду, иногда бывают и другие помещения. И имеется необходимое техническое оснащение для обеспечения автономности и возможности долгое время находиться вдали от источников энергии и пресной воды.

Плавучие дачи для сезонного пребывания отдельная разновидность плавдомов: они, так же, как и наземные садовые домики, как правило, не нуждаются в капитальном утеплении.

Плавучие исследовательские (океанографические, антропологические, географические или астрономические) лаборатории и обсерватории. И оснащены такие – современными приборами и оборудованием.

И многие различные специальные назначения бывают у таковых мобильных объектов, которые могут быть жилищем для различных специалистов и работников, оснащенных своим специальным оборудованием. Робототехника, и в частности, различные манипуляторы, установленные на таком объекте, могут выполнять изыскательные или археологические работы, или работы по сооружению различных коммуникаций и различных объектов в акваториях рек, озер и морей.

Главное типологическое разделение всего множества плавучих жилых объектов базируется на различии основы (на чем размещено сооружение). Как правило, определяют два основных типа: на основе подвижных судов разного класса и на понтонной основе, которая чаще всего бывает пришвартована и, если плавает, то недалеко. Бывает основа объединена с жилой частью в единой герметичной конструкции. Существуют и гибридные типы, которых немало, тем более, если учитывать также и постоянные поиски дизайнеров в создании новых форм (конструкций и компоновок). Например, некоторые современные модели плавучих домов, где непросто было бы с точностью определить, к какому классу или типу это принадлежит. С виду — образ яхты, но по массивности и величине площадей — почти как традиционное жилое сооружение, только на понтоне. Такие конструкции сочетает скорость яхты и просторность стационарного жилища, симбиоз лучших характеристик того и другого: скорость, которая никогда не была присуща громоздким домам на понтонах, и, одновременно, многокомнатность, просторность и комфортность, присущие стационарным жилищам.

В сторону повышения мобильности, многофункциональности и универсальности будут и дальше развиваться транспортные, жилищные и жилищно-транспортные объекты во взаимосвязи с научно-техническим развитием.

Примечания:

1. *Панфилов А.В.* Особенности формирования мобильного жилища для временного пребывания конец XX – начало XXI века: автореферат дис. … кандидата архитектуры: 05.23.21. — Москва, 2013.

2. *Поморов С.Б.* Второе жилище горожан компенсационного типа: автореферат дис. … доктора архитектуры: 18.00.02. — Москва, 2005.

3. *Кизилова С.А.* Принципы формирования резервного мобильного жилища в водной среде: автореферат дис. … кандидата архитектуры : 05.23.21. — Москва, 2021.

Список литературы:

1. Дрейфус Г. Дизайн для людей. Принципы промышленного дизайна. / Пер. с англ. А. Старобина. — СПб.: Питер, 2024. — 384 с.

2. Дом на воде на понтонах… https://vk.ru/life (дата обращения: 02.02.2026).

3. Кизилова С.А. Диссертация… канд… «Принципы формирования резервного мобильного жилища в водной среде», 2021. — URL: https:www//dissercat.com (дата обращения: 07.02.2026).

4. Нормы оснащения маломерных судов, поднадзорных ГИМС МЧС России. — URL: https:73.mchs.gov.ru (дата обращения: 08.02.2026).

5. Родина О.А. Диссертация… канд… «Особенности архитектурно-типологического формирования дебаркадеров (на примере Волжско-Камского бассейна»), 2016. — URL: https:www//dissercat.com (дата обр.: 07.02.2026).

6. Хаусботы: теория в четырех комментариях https://www.bfm.ru/news/556004 (дата обращения: 14.02.2026).

7. Шумская О.Р. Принципы формообразования жилья на воде: историко-культурный и экологический подходы. Диссертация… канд. н. — URL:: https://www.dissercat.com/content/ (дата обращения: 08.02.2026).

8. Кодекс торгового мореплавания РФ. — URL: https://legalacts.ru/ (дата обращения: 22.02.2026).

9. URL: https://hefa.ru/news/ Что нужно для управления хаусботом: полный перечень документов и требований (дата обращения: 06.02.2026).

10. URL: https://pirs.spb.ru/ Причалы/ Понтоны/ Плавдома/ Проектирование… (дата обр.: 08.02.2026).

11. URL: https://skpari.ru/ Страховая компания «ПАРИ» (дата обращения: 08.02.2026).

12. URL: https://tenchat.ru/media/1027351 А. Рыбалова. Строительство домов на воде: какими они бывают (дата обращения: 08.02.2026).

13. URL: https://TestProm.ru/artprod/ Сертификаия хаусбота – Дома и здания (дата обращения: 06.02.2026).

14. URL: https://ymag.media/articles/ Журнал – Хаусбот. Занимательная жизнь. (дата обращения: 13.02.2026).

О.В. КОВАЛЕВА

Доктор искусствоведения, профессор кафедры искусства костюма и моды РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: kovaleva-ov@rguk.ru

С.М. АРЕФЬЕВА

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры искусствоведения РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: arefeva-sm@rguk.ru

А.Н. СИНЯВСКАЯ

Аспирант кафедры искусствоведения РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: Sinyavskaya-an@rguk.ru

O.V. KOVALEVA

Doctor of Art History, Professor of the Department of Costume and Fashion Design, The Kosygin State University of Russia
e-mail: kovaleva-ov@rguk.ru

S.M. AREFYEVA

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Art History, The Kosygin State University of Russia
e-mail: arefeva-sm@rguk.ru

A. N. SINYAVSKAYA

Postgraduate Student of the Department of Art History, The Kosygin State University of Russia
e-mail: Sinyavskaya-an@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_387_398

МЕДИАИСКУССТВО В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ: ГЕНЕЗИС, ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И ТРАНСФОРМАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КОММУНИКАЦИИ

MEDIA ARTS IN THE DIGITAL AGE: GENESIS, INTERACTIVITY, AND TRANSFORMATION OF ARTISTIC COMMUNICATION

Актуальность темы обусловлена стремительным потоком информации и необходимостью ее обработки, а также расцветом массовых медиа, которые на сегодня сложились в единую систему. Они не просто отвечают потребностям массового общества, они его конструируют, задавая ритм и формат взаимодействия между человеком, технологией и культурой. Искусство новых медиа, рожденное на этом стыке, становится зеркалом и одновременно двигателем этих процессов, демонстрируя, как технологии трансформируют не только формы творчества, но и саму структуру социальной реальности.

The topic's relevance stems from the rapid flow of information and the need to process it, as well as the rise of mass media, which have coalesced into a unified system. They don't simply respond to the needs of mass society — they construct it, setting the rhythm and format of interaction between humanity, technology, and culture. New media art, born at this intersection, simultaneously mirrors and drives these processes, demonstrating how technology is transforming not only creative forms but the very structure of social reality.

Ключевые слова: медиаискусство, искусство новых медиа, эволюция медиа, медиа как средство коммуникации, цифровая культура, видеоарт, сетевое искусство, цифровое искусство, мультимедийные практики, интерактивные инсталляции.
Keywords: media art, new media art, evolution of media, media as a means of communication, digital culture, video art, net art, digital art, multimedia practices, interactive installations.

Эволюция научно-технического прогресса привела к формированию особого вида экранного искусства — «искусство новых медиа». Данная художественная практика базируется на интеграции широкого спектра технологических решений, выступающих не только в качестве инструментария, но и как неотъемлемые компоненты эстетического высказывания.

Особого внимания заслуживает хронологическая синхронность процессов становления медиатехнологий и развития вычислительной техники, включая ранние прототипы персональных компьютеров и вычислительных систем. Данный параллелизм свидетельствует о глубинной взаимосвязи двух направлений технологического развития, оказавших существенное влияние на трансформацию социокультурной среды.

Поначалу они воспринимались в виде функциональных инструментов, обеспечивающих эффективную организацию социальной жизнедеятельности. Их способность к массовому воспроизведению и распространению аудиовизуального контента — звуковых сигналов, визуальных образов и текстовых сообщений — приобрела статус значимого социального механизма, сопоставимого по своей роли с традиционными формами учета и регистрации, такими как демографическая статистика (фиксация показателей рождаемости и смертности). Последовательное внедрение различных медиумов — от фотографии до динамичных форматов радио- и телевещания — способствовало целенаправленному формированию и закреплению идеологических конструктов на уровне массового сознания. Таким образом, становление массовых медиа происходило в тесной взаимосвязи с процессами обработки информации и на сегодня способно характеризовать современное общество.

Эволюция медиатехнологий неразрывно связана с развитием вычислительной техники — эта взаимосвязь прослеживается уже на ранних этапах становления цифровой культуры. Знаковым событием стало начало работы Чарльза Бэббиджа (1791–1871) над аналитической машиной в 1833 году [10, с. 8]. Разрабатываемое устройство обладало ключевыми характеристиками современного цифрового компьютера:

— использованием перфокарт для ввода данных и инструкций;
— наличием памяти для хранения информации;
— арифметическим модулем («мыльницей») для обработки данных;
— механизмом вывода результатов на печать.

Рожденный прототип вычислительной системы ознаменовал возникновение нового инструмента фиксации реальности, которые тогда никто не мог еще осмыслить.

Термин «медиа» восходит к латинским media и medium («средство», «посредник») и претерпевал существенные трансформации в ходе технологического развития общества. Так, А.В. Федоров (род. 1961), специалист в области медиаобразования, в словаре терминов 2002 года определяет медиа как технические средства создания, записи, копирования, тиражирования, хранения, распространения и обмена информацией между автором медиатекста и массовой аудиторией [14, с. 24]. Е.Л. Вар-

танова (род. 1959), исследователь медиаэкономики, расширяет границы понятия, акцентируя его коммуникативную функцию и развивая идеи Маршалла Маклюэна (1911–1980). В ее интерпретации медиа выступают как средства коммуникации между социальными группами и индивидами, включающие:

1) традиционные СМИ (прессу, телевидение, радио, кинематограф);

2) отдельные носители информации (письма, аудио- и видеозаписи, цифровые носители);

3) коммуникационные системы (телеграф, телефон, интернет) [1].

Медиаискусство представляет собой экспериментальную художественную практику, интегрирующую технологические инновации в творческий процесс. К его ключевым характеристикам относятся:

— междисциплинарность (синтез научных, художественных и технологических подходов);

— технологическая обусловленность (зависимость от развития цифровых инструментов);

— интерактивность (вовлечение зрителя в процесс создания смысла);

— процессуальность (смещение акцента с конечного результата на сам процесс разработки);

— мультисенсорность (комплексное воздействие на слуховые, зрительные, интеллектуальные и кинестетические каналы восприятия) [11]. Совокупность этих характеристик позволяет выстраивать диалог между творческой личностью и технологиями, что, в свою очередь, способствует возникновению новых художественных форм.

Концептуальные основы медиаискусства были высказаны ведущим исследователем новых медиа Львом Захаровичем Манович (род. 1960), который в монографии «Язык новых медиа» (2018) формулирует пять фундаментальных принципов, определяющих специфику данного вида искусства [11]. Это: 1) модульность — иерархическая организация произведения, где отдельные элементы сохраняют автономность, одновременно формируя целостную структуру; 2) числовое представление — возможность описания любого медиаобъекта через формализованный алгоритм; 3) транскодинг — взаимодействие культурного и технологического уровней, приводящее к трансформации смыслов; 4) изменчивость — вариативность форм представления контента и его отделение от конкретного интерфейса; 5) автоматизация — использование программных

решений для оптимизации рутинных операций, что расширяет творческие возможности автора.

Эти принципы не только описывают текущее состояние медиаискусства, но и задают направления его дальнейшего развития. Цифровые технологии, ставшие неотъемлемой частью современной культуры, не просто служат инструментами — они трансформируют эстетические нормы, способы восприятия и взаимодействия с художественными объектами, формируя новую парадигму творчества в эпоху цифровой культуры.

Итак, понимание термина «медиа» исторически изменялось в зависимости от технологических трансформаций и новых возможностей, возникавших в культуре. Само слово происходит от латинских media и medium, означающих «средство» или «посредник». В современности значение этого понятия постоянно уточняется как различными научными школами в целом, так и отдельными исследовательскими подходами.

Медиаискусством же принято считать обширную территорию для экспериментальных художественных поисков с эксплуатацией всевозможных медиатехнологий и медиасредств. В действительности медиа-арт оказывается междисциплинарным явлением на грани науки, искусства и современных технологических достижений. Этот вид искусства не включает в себя универсальных средств для создания медиапроизведений, но скорее предполагает сочетание разных жанров и форм между собой. При этом необходимо осознавать, что медиаартисты не просто черпают инспирации из области новых технологий, но и находятся с ним в диалоге — процесс создания медиаработ влияет на дальнейшее обновление и усовершенствование технологий. За специфические свойства художественного проектирования данного вида искусства можно принимать задействование медиатехнологий, интерактивных элементов (построения открытого диалога), смену фокуса с итогов работы на ход ее разработки. По итогу комбинирования этих подходов реализуется ценный принцип перцептивного реализма, другими словами — относящегося, в первую очередь, к чувственной стороне восприятия. Пропорциональное соединение слуховых, зрительных, интеллектуальных и кинетических элементов восприятия переступает черту желанного-возможного, а помимо этого раскрывает и облегчает путь к вселенной воображаемой действительности.

Цифровые технологии, приобретшие статус должного и привычного практически для любого человека, на самом деле содействуют с искусством «новых медиа» и активно влияют на его дальнейшее развитие. По итогу полу-

чается, что новейшие визуальные практики, построенные на аудиовизуальном типе перцепции и полном углублении в фантастическую реальность, оказываются фундаментальным механизмом воздействия на реципиента.

Среди теоретиков-соотечественников, анализирующих эффект новых медиаискусств в современных формах творческих практик, а также в сфере образования, важно отметить Л.З. Мановича (род. 1960). Свои изыскания по теме пределов новых медиа он фиксирует в книге «Язык новых медиа» [11], в которой предлагает свой авторский взгляд на текущие тенденции, выражаемые им пятью принципиальными критериями медиаискусства.

1. Модульность: все составные части произведения искусства представляют собой элементы общего единства, которые подразумевают формирование более комплексного объекта из себя же, при этом не лишаясь своих особенностей.

2. Числовое представление: все произведения, относящиеся к «новым медиа», возможно представить в виде конкретного алгоритма.

3. Транскодинг: взаимовоздействие и взаимозамещение традиционно культурного и цифро-технологического слоев.

4. Изменчивость: интерактивность, а также способность обособить контент от интерфейса.

5. Автоматизация: вне зависимости от уровня создания произведения автоматизация позволяет сэкономить время на операции, связанные с механическими операциями.

Французский психолог Абраам Моль (1920–1992), пионер в области коммуникационных исследований, охарактеризовал современную культуру как «мозаичную» — состоящую из дискретных информационных фрагментов. В своих работах он подчеркивал, что функционирование масс-медиа заключается в «рассеивании» их продукции в социальном поле (понятия, введённые Куртом Левином и Морено) [6, с. 145]. Моль также предвидел ключевую роль компьютера в развитии художественной культуры: аппаратные возможности запоминания, синтеза и воспроизведения аудиовизуальных данных позволят художникам будущего, используя метод комбинаторики, создавать не просто новые произведения, но принципиально новые виды искусства. Современные достижения наглядно подтверждают прозорливость этих прогнозов.

Российский исследователь новых медиа и искусствовед Б.Е. Гройс (род. 1947) анализировал медиаискусство через призму музейной репрезентации. По его наблюдениям, современный музей трансформировался в пространство напряженного диалога между взглядом художника и восприятием зрителя: чем точнее инсталляция отражает это взаимодействие, тем успешнее она вписывается в контекст выставочного пространства [3].

Изложенное позволяет констатировать, что медиаарт предстает как инновационная форма коммуникации и способ освоения новой художественной реальности. Его отличительная черта — повышенная интерактивность, сближающая автора и реципиента. Самоанализ, самопознание дает новую грань осмысления средствами медиаискусства. Благодаря развитию видеотехнологий середины XX века, была заложена основа для мультимедийных художественных практик, которые предстают в виде видеоарта, сетевого (net art) и цифрового (digital art) искусства.

Видеоарт как направление в искусстве новых медиа, возник в 1965 году с появлением портативной камеры Sony Portapak, которую впервые использовали Энди Уорхол и Нам Джун Пайк. Его становление было тесно связано с социально-политическим контекстом 1960-х годов в США, когда художники искали альтернативные способы противостояния корпоративным медиа. Он опирается на возможности видеотехники. Как отмечает искусствовед А.А. Деникин (1982), видеохудожники фокусируются на создании особых коммуникативных процессов, основанных на обмене концептуальными идеями [4, с. 2]. Произведения видеоарта порождают собственную сеть концептов, которые актуализируются в процессе зрительского восприятия и интерпретации. В отличие от традиционных аудиовизуальных искусств, ориентированных на массовую аудиторию, видеоарт создает экспериментальный контент для специализированных выставочных пространств и подготовленной аудитории.

Американский искусствовед Розалинда Краусс (род. 1941) в работе «Фотографическое: опыт теории расхождений» проводит параллель между практикой видеохудожника и нарциссизмом: стремясь утвердить видео как форму современного искусства, автор ищет образы, выявляющие специфику медиума. Эти образы функционируют как субституты «эротической встречи с самим собой», создавая контакт, одновременно прямой и отстранённый [8, с. 42].

Кандидат искусствоведения и видеохудожник А.Д. Першеева (род. 1989) подчеркивает принципиальное различие между кино и видеоартом. Если кино фиксирует дух времени и обращается к массовой аудитории на интуитивно понятном языке, то видеоарт использует сложный, требующий



Рис. 1. В. Фостель. «Эндогенная депрессия», 1975. https://mediamuseum.ru/1.html



Рис. 2. Рис. 2. Й. Бойс. «Filtz TV», 1970. https://coppejansgallery.be/en/tentoonstellingen/wer-nicht-denken-will-fliegt-raus-2/

расшифровки код. Он провоцирует зрителя на рефлексию, ставит под вопрос устоявшиеся представления и расширяет границы восприятия [12].

Отметим некоторые ключевые черты видеоарта:

— повествование на нескольких экранах одновременно;

— совмещение различных временных пластов с разной скоростью воспроизведения;

— намеренное смешение стилей в рамках одного произведения;

— гармоничное сочетание разнородных материалов и техник.

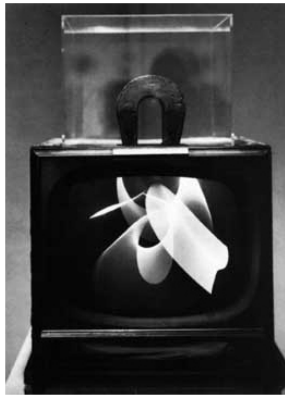




Рис. 3. Нам Джун Пайк. «Exposition of Music-Electronic Television», 1963. https://www.artforum.com/features/paikvision-208237/

Рис. 4. Нам Джун Пайк. «Дзен для кино», 1965. https://obdn.ru/articles/nam-dzhun-payk-obedinyaya-avangard-i-internet

Эти черты прослеживаются в эволюционном развитии у следующих авторов, как: Вольф Фостель, который использовал хэппенинги для критики телевидения («Эндогенная депрессия», 1975) (рис. 1); Йозеф Бойс в работе Filtz TV (1970) символически противостоял «ТВ-террору» (рис. 2); Нам Джун Пайк исследовал интерактивность и процессуальность (Exposition of Music-Electronic Television, 1963 (рис. 3); «Дзен для кино», 1965) (рис. 4); Фрэнк Джиллет в инсталляции Track/Trace («Слежка», 1973) дезориентировал зрителя через множественные ракурсы и временную задержку (рис. 5); Билл Виола сближал видеоарт с живописью Ренессанса, растягивая время (The Greeting, 1995) (рис. 6); арт-группа AES+F в «Пире Трималхиона» (2010) критиковала масс-культуру через монументальные видеоинсталляции (рис. 7).



Рис. 5. Ф. Джиллет. «Track/Trace», 1973. https://zkm.de/en/persons/frank-gillette



Рис. 6. Б. Виола. «The Greeting», 1995. https://www.artway.eu/posts/jacopo-pontormo-the-visitation-and-bill-viola-the-greeting



Рис. 7. AES+F. «Пир Трималхиона», 2010. https://artinvestment.ru/news/exhibitions/20100619_pir_trimalhiona.html

Если отметить сетевое искусство (net art) как направление медиаискусства, принципиально зависимое от интернет-среды, то одной из ключевых характеристик является высокая степень интерактивности (большинство проектов представляют собой динамичные аудиовизуальные структуры, реагирующие на внешние изменения). Как отмечал Маршалл Маклюэн (1911–1980), эпоха электроники порождает новые формы человеческой взаимозависимости и самовыражения, требующие реорганизации воображения [9, с. 8]. В контексте этого тезиса

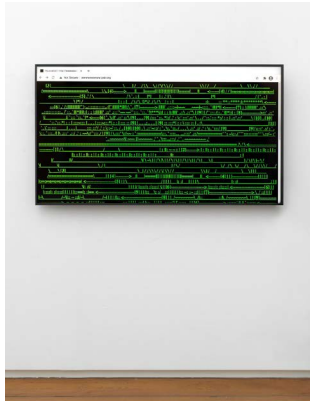




Рис. 8. Jodi. «http://wwwwwwww.jodi.org/», 1995. https://bergarde.com/kunstwerk/wwwwwww-ww-jodi-org/

Рис. 9. О. Лялина. «My Boyfriend Came From The War», 1996. https://artguide.com/posts/989?page=2

можно с уверенность сказать, что net art становится инструментом нового прочтения культуры.

Ранние формы сетевого искусства предшествовали появлению интернета. Например, ASCII-графика, где изображения создавались с помощью символов на моноширинном экране (знаменитая «Джоконда»). Так, новые эксперименты с алгоритмическими языками (INTERCAL, 1980-е); деятельность арт-группы Jodi (Джоан Хемскерк и Дирк Паесман), использовавшей компьютерные ошибки и вирусы как художественные приемы (сайт , 1995) (рис. 8); проект Ольги Лялиной My Boyfriend Came From The War («Мой парень вернулся с войны», 1996), объединивший кино и интернет для сторителлинга (рис. 9); творчество LIA, сочетающей традиционную графику с алгоритмической эстетикой (I SAID IF, 2007); создание платформы Rhizome.org (конец 1990-х) — виртуальной галереи сетевого искусства — все это новые формы творчества.

И переход к цифровому искусству (digital art) охватывает широкий спектр художественных практик, для которых характерно: 1) высокая степень манипулирования визуальными данными; 2) размывание границ между оригиналом и копией; 3) свободное комбинирование различных форм искусства; 4) смещение акцента с конечного результата на процесс создания. По мнению профессора визуальных искусств Кристианы Пол

(1965), цифровые носители позволяют ставить под вопрос саму реальность изображения через реконтекстуализацию, коллаж и игру с оригиналом/копией [13, с. 18].

Теоретики выделяют три ключевые составляющие цифрового искусства: код как посредник, превращающий технологические элементы в художественные объекты; сетевое пространство в виде среды распространения и взаимодействия; интерактивность вовлечение зрителя в творческий процесс. В своем развитии у данного вида искусства сложились следующие формы: цифровая живопись и фотография, гипертекстовая литература, гейм-арт, хактивизм, пиксель-арт, дигитальная поэзия.

Заключение

Развитие медиаискусства отражает трансформацию современного мышления, интегрирует научные, художественные и технологические достижения и формирует новые модели коммуникации, где автор и зритель вступают в активный диалог.

Медиаискусство — видеоарт, сетевое (net art) и цифровое (digital art) искусство — стало ключевым механизмом осмысления цифровой эпохи. Его развитие напрямую связано с технологическим прогрессом: от портативных видеокамер до интернета и цифровых платформ.

Интерактивность и процессуальность сближают автора и зрителя, трансформируя традиционные модели художественного взаимодействия. Медиаискусство не просто отражает культурные изменения, но и формирует новые способы восприятия реальности, открывая горизонты для синтеза технологий и творчества в современном мире.

Список литературы:

1. *Вартанова Е.Л.* Медиаэкономика зарубежных стран. Учебное пособие. — Москва: Аспект Пресс, 2003 // Библиотека Гумер. — URL: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Gurn/Vart/index.php: (дата обращения: 10.04.2026).

2. *Горюнова О.* Net-art — искусство века Технологии // Портал МедиаАртЛаб. — URL: https://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=18 / (дата обращения: 10.04.2026).

3. *Гройс Б.* Музей как медиальная среда // Искусство кино. — 2020. — № 1. — URL: https://old.kinoart.ru/archive/2000/01/n1-article16 (дата обращения: 10.04.2026).

4. *Деникин А.А.* ВидеоАрт/Видеохудожники. — Москва: Videoart Digital std, 2013. — 107.

5. *Дрига А.А.* Феномен net-art в современной культуре // Вестник СПБГУ. — 2013. — Серия 15. — Выпуск 2. — 305.

6. *Иванов В.Ф.* Массовая коммуникация. — Киев: Академия Украинской Прессы; Центр Свободной Прессы, 2013. —899.

7. *Кириченко Е.И.* Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? // Киберленинка. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-iskusstvo-sposob-kommunikatsii-ili-sredstvo-novoy-hudozhestvennoy-obraznosti/viewer (дата обращения: 10.04.2026).

8. *Краусс Р.* Фотографическое: опыт теории расхождений. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2014. — 304.

9. *Маклюэн М.* Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры / перевод с английского. — Киев: Ника-Центр, 2003. – 206.

10. *Манович Л.* Теории софт-культуры / перевод с английского. — Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. — 208.

11. *Манович Л.* Язык новых медиа. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. — 335.

12. *Першеева А.* Видеоарт и кино // ПостНаука. — 29.01.2020. — URL: https://postnauka.ru/video/154815 (дата обращения: 10.04.2026).

13. *Пол. К.* Цифровое искусство / перевод с английского. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. — 210.

14. *Федоров А.В.* Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности. — Таганрог: Издательство Таганрогского государственного педагогического института, 2010. — 64.

Т.В. БЕЛЬКО

Доктор технических наук, профессор Высшей школы дизайна и искусства Поволжского государственного университета сервиса (ФГБОУ ВО «ПВГУС»), г. Тольятти
e-mail: belko@tolgas.ru

А.Э. КОЗОРЕЗОВА

Ассистент Высшей школы дизайна и искусства Поволжского государственного университета сервиса (ФГБОУ ВО «ПВГУС»), г. Тольятти
e-mail: kozorezova28@mail.ru

T.V. BELKO

Doctor of Technical Sciences, Professor of the Higher School of Design and Art, Volga State University of Service, Togliatti
e-mail: belko@tolgas.ru

A.E. KOZOREZOVA

Assistant at the Higher School of Design and Art, Volga State University of Service, Togliatti
e-mail: kozorezova28@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_399_411

ВИДЫ ПРОЕКЦИОННОГО МЭППИНГА И ЕГО ПРИМЕНЕНИЕ В ТЕАТРАЛЬНОЙ СЦЕНОГРАФИИ

TYPES OF PROJECTION MAPPING AND ITS APPLICATION IN THEATRICAL SCENOGRAPHY

В статье исследуется проекционный мэппинг как драматургический инструмент, трансформирующий художественный язык современного театра. В работе вводится понятие проекционного мэппинга как формы структурно-нарративного мышления, формирующейся на пересечении традиционной сценографии и алгоритмических средств визуализации сценических образов. На примере сравнительного анализа технологических разновидностей мэппинга (2D,

3D, архитектурный, интерьерный, лицевой, ландшафтный) установлено, что проекционный мэппинг формирует новую типологию взаимодействия материального и цифрового формообразования, наделяя сценическое пространство интерактивностью и способностью к визуализации нематериальных образов.

This article explores projection mapping as a dramatic tool transforming the artistic language of contemporary theater.
The paper introduces the concept of projection mapping as a form of structural-narrative thinking, emerging at the intersection of traditional scenography and algorithmic means of visualizing stage images.
Using the example of a comparative analysis of technological varieties of mapping (2D, 3D, architectural, interior, facial, landscape), it was established that projection mapping forms a new typology of interaction between material and digital form-making, endowing the stage space with interactivity and the ability to visualize intangible images.

Ключевые слова: проекционный мэппинг, театральная сценография, цифровые технологии, иммерсивное пространство, видеопроекция, интерактивность, сценический костюм, традиционная сценография.
Keywords: projection mapping, theatre scenography, digital technologies, immersive space, video projection, interactivity, stage costume, traditional scenography.

Введение

Театр, как одна из древнейших форм художественного творчества, в настоящее время переживает этап технологической трансформации, сталкиваясь с необходимостью постоянно оправдывать ожидания зрителя, вкусы которого меняются сообразно появлению новых средств развлечений. В условиях жесткой конкуренции и прорывных художественных задач режиссера применение новейших технических средств и материалов, расширение способов и сфер их использования становится необходимым условием не только привлечения зрительского внимания, но и совершенствования самого театра [1; 2].

Возникновение и развитие проекционного дизайна как синтеза сценографии и цифровых технологий знаменует переосмысление устоявшихся канонов сценического искусства. Интеграция специализированного программного и аппаратного обеспечения позволяет создавать многомерную художественную реальность, качественно изменяющую характер взаимодействия спектакля со зрителем [3; 4].

С конца XX века цифровые технологии выступают значимым фактором трансформации культурной среды и художественных практик. Развитие компьютерных средств, сетевых коммуникаций и цифровых платформ изменило способы создания, распространения и восприятия визуального контента [5]. В этих условиях цифровое искусство сформировалось как самостоятельное направление современного художественного процесса, объединяющее формы творчества, основанные на использовании компьютерных технологий. Если на раннем этапе такие практики были представлены преимущественно на специализированных фестивалях, то в XXI веке они получили более широкое признание и вошли в музейно-выставочную деятельность и публичные культурные события. Сегодня высокотехнологичные инструменты используются для создания сложных визуальных и иммерсивных эффектов, что актуализирует исследование взаимодействия реального и виртуального пространств в искусстве [6; 7].

Иммерсивные эффекты представляют собой комплекс технологических и художественных приемов, направленных на полное или частичное погружение зрителя в искусственно сконструированную среду, где стираются границы между физическим и цифровым пространством. Такие эффекты достигаются посредством проекционного мэппинга, трехмерного звука, тактильных интерфейсов, технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности, а также средств отслеживания движений [8]. В публичных культурных событиях иммерсивные решения реализуются на мультимедийных выставках цифрового искусства, уличных фестивалях светового искусства, театральных постановках с элементами виртуальной сценографии, концертах с голографическими шоу и интерактивных музейных экспозициях, где посетитель становится не наблюдателем, а соавтором визуального повествования.

Цель исследования — заключается в теоретическом обосновании и выявлении драматургического потенциала проекционного мэппинга как инструмента трансформации художественного языка современного театра, а также в определении специфики его интеграции в сценическое пространство на основе сравнительного анализа с традиционной сценографией и систематизации технологических разновидностей.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Дать определение современным цифровым технологиям в искусстве.

2. Рассмотреть виды и провести классификацию по способу технической реализации проекционного мэппинга.

3. Определить принципиальные различия между материально-статичным и цифровым моделированием сценического пространства.

4. Обосновать практическую значимость результатов, где проекционный мэппинг рассматривается как основа формирования нового подхода к разработке сценического образа.

Методологически исследование опирается на междисциплинарном подходе, объединяющем сравнительно-типологический, структурно-аналитический и искусствоведческий методы, направленные на выявление технических различий проекционного мэппинга и применение технологичных новаций в сценографии современного театрального искусства. Объектом анализа выступают виды проекционного дизайна 2D- и 3D-мэппинг в сопоставлении с традиционной сценографией.

1. Цифровые технологии в художественной среде: понятийный аппарат

Проекционный дизайн (мэппинг) представляет собой форму цифрового искусства, обладающую значительным потенциалом для синтеза с традиционными пространственными видами творчества, в частности с театром. Раскрытие специфики данного синтеза требует последовательного рассмотрения как природы самого мэппинга, так и особенностей его взаимодействия со сценическим пространством [8].

Мэппинг определяется как направление в аудиовизуальном искусстве, основной метод которого — видеопроекция на объемные объекты окружающей среды с учетом их геометрии и местоположения в пространстве [9].

Способ технической реализации видеопроекции служит основанием для классификации мэппинга на 2D- и 3D-мэппинг, поскольку именно 2D- и 3D технологии определяют сложность визуальных решений и тип художественного образа [10]. 2D-мэппинг представляет собой технику проецирования статичного или динамического изображения на плоские либо условно-плоские поверхности (стены, потолки, специализированные экраны). Данный подход реализуется посредством эффекта параллакса (parallax mapping), позволяющего добавлять трехмерную сложность

в текстуры без создания реальных трехмерных графических структур. Для создания эффекта используется карта высот (height map) — изображение с градациями серого, в котором более светлые оттенки обозначают приподнятые участки, а более темные — углубления. Эффект параллакса реализуется через создание оптических иллюзий — свет создаёт иллюзии глубины и ширины сцены, смещения планов, движения неподвижных предметов. Подобный эффект можно наблюдать в постановке Лилльской оперы «Поворот винта» (Рис. 1), (Германия) 2021 год.



Рис. 1. Эффект параллакса. оперы «Поворот винта» в Лилльской опере, 2021 г. Ален (Германия), Лагард — сценограф



Рис. 2. Видеомэппинг. Постановка сценографии спектакля Дон Жуан — Королевский оперный театр (Лондон) 1948 год. Некоторые технические особенности сценографии спектакля «Дон Жуан», созданные Люком Холлсом

3D-мэппинг (видеомэппинг) является технологически более сложным методом, при котором генерация видеоконтента осуществляется на основе точной виртуальной трехмерной модели реального физического объекта. Ключевым художественным результатом выступает полное визуальное слияние проекции с геометрией объекта, достигаемое за счет прецизионной калибровки. Это позволяет создавать иллюзию деформации, движения, разрушения или иной трансформации материальной формы. Постановка сценографии спектакля «Дон Жуан» (Рис. 2), представленная в культурном центре Великобритании Factory International (2023г), демонстрирует эффект 3D-мэппинг. Некоторые технические особенности сценографии спектакля «Дон Жуан», созданные художником-сценографом Эс Девлин и видеохудожником Люком Холлсом - это проекция видеосюжетов. Сценография видеопроекций является непрерывной и направляется как на статичные, так и на подвижные элементы сценической конструкции.



Рис. 3. Архитектурный 3D-мэппинг. Проекция на фасад Главного здания МГУ им. М.В. Ломоносова



Рис. 4. Архитектурный 3D-мэппинг. Первое использование технологии в Диснейленде, 1969 год

3D-симулятор используется для создания видеоконтента. Программа позволяет работать с 3D-моделью и обеспечивать высокую точность проекции, даже при работе с движущимися объектами.

Типология проекционного мэппинга по типу поверхности

В зависимости от типа поверхности, на которую проецируется изображение, проекционный мэппинг подразделяется на архитектурный, интерьерный, интерактивный, лицевой и ландшафтный [11].

1. Архитектурный 3D-мэппинг представляет собой проекцию видеоконтента на фасад или стену здания (Рис. 3), а также на иные крупные объекты, включая инженерные сооружения, при которой контент предварительно обрабатывается с учетом показа на поверхностях с непрямоугольными контурами, объемными или состоящими из нескольких плоскостей. Исторически первое применение данной технологии относят к 1969 году, когда в Диснейленде был открыт аттракцион «Призрачное поместье» (Рис. 4), где использовались проецируемые на макеты анимированные изображения.



Рис. 5. Интерьерный 3D-мэппинг,платье,продемонстрированное французским дизайнером Ф. Сорбье, в коллекции осень-зима 2012/2013

2. Интерьерный 3D-мэппинг предполагает проецирование объемного изображения на стены или элементы интерьера, что позволяет трансформировать пространство. Самостоятельной траекторией развития данной технологии стал мэппинг на платье [12; 13]. Впервые костюм продемонстрировал французский дизайнер Ф. Сорбье в коллекции осень-зима 2012/2013 гг., где единое белое платье посредством проекции последовательно принимало вид четырнадцати различных нарядов (Рис. 5).



Рис. 6. Лицевой 3D-мэппинг

3. Интерактивный 3D-мэппинг характеризуется зависимостью визуального ряда от действий человека: проекция активируется лишь при взаимодействии зрителя с лучом проектора, что создает эффект обратной связи.

4. Лицевой 3D-мэппинг основан на фиксации на лице человека датчиков, позволяющих системе отслеживать положение в пространстве (Рис. 6). Предварительное трехмерное сканирование создает высокоточную модель, по контрольным точкам которой система определяет наклон и угол поворота лица, накладывая видеоизображение, трансформирующееся в соответствии с движениями.

5. Ландшафтный 3D-мэппинг позволяет создавать проекции на природные объекты: деревья, скалы, холмы, водоемы [14]. В отличие от архитектурного мэппинга, где художественная стратегия часто строится на акцентировании или трансформации геометрии сооружения, иной подход к работе с ландшафтом продемонстрировала японская художница Акико Ямашита в проекте «Perfectly Imperfect» (Совершенно несовершенный), где статичные геометрические формы накладывались на природную структуру стволов и ветвей, подчеркивая их естественную выразительность (Рис. 7). Особое место занимает мэппинг на водную гладь (Рис. 8), впервые представленный на фестивале медиаискусства Intervals 2025 (Россия), где нестабильность водной поверхности становится фактором, определяющим характер визуального образа.

2. Проекционный мэппинг в театральной сценографии: сравнительный анализ

Изначально видеомэппинг использовался в шоу-индустрии как инструмент визуальной трансформации статичных объектов. В современном театре его функция переосмысливается: проекционный мэппинг выступает

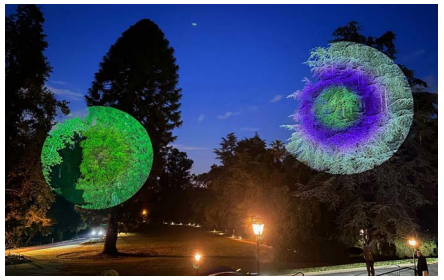


Рис. 7. Ландшафтный 3D-мэппинг японской художницы Акико Ямашита в проекте Perfectly Imperfect



Рис. 8. Ландшафтный 3D-мэппинг на водную гладь

не в качестве декорационного элемента, а как драматургический инструмент, обладающий нарративными возможностями. Технология позволяет проецировать динамическое изображение на сценические объекты любой формы и фактуры, создавая эффект погружения. Благодаря интерактивности — способности изображения адаптироваться к объекту и синхронизироваться с действием актеров — возникают интерактивные сюжетные линии и оптические иллюзии, недоступные традиционными театральными средствами [15].

Сравнительный анализ традиционной сценографии и проекционного мэппинга выявляет принципиальные различия по ряду критериев:

— В отличие от традиционного способа сценического оформления, основанного на использовании физических, тактильных конструкций — жестких (дерево, фанера) и мягких (ткань, холст) декораций, мебели и бутафории, — проекционный мэппинг базируется на цифровом изображении, проецируемом на специальные экраны или физические объекты сцены, включая архитектурные элементы, пол и реквизит.

— Динамика сценического пространства также демонстрирует существенные различия. Традиционная сценография характеризуется статичностью, либо ограниченной механикой: смена картин требует механического движения кулис, затемнения или антракта, а также физической перестановки декораций. Использование проекционного мэппинга, напротив, обеспечивает высокую динамичность и гибкость: изображение может меняться мгновенно, трансформируясь без видимой физической перестройки сцены.

— Различия прослеживаются и во взаимодействии актера с сценическим пространством. В традиционном театре актер взаимодействует с реальными, осязаемыми предметами; свет служит для выделения ис-

полнителя или объекта сценического пространства, однако декорации существуют независимо от него. Проекционный мэппинг вносит элемент интерактивности: изображение может реагировать на движение актера (следящие проекции), создавать иллюзию взаимодействия персонажа с виртуальной средой или формировать цифровой компонент костюма.

— Характер восприятия визуального образа также различается. Традиционный подход опирается на конкретность и фактурность объекта: зритель видит реальный материал, что создает подлинную материальную сценографическую среду. Мэппинг ориентирован на иллюзорность и трансформативность: один и тот же объект может быть визуально трансформирован посредством оптической иллюзии без физического вмешательства.

— Роль нарратива также претерпевает изменение. В традиционном театре сценография задает место и время действия, создает атмосферу, но чаще служит фоном для игры актеров. Проекционный мэппинг становится активным участником повествования: он может визуализировать мысли героя, смену эпох, фантастические миры, выступая элементом драматургической структуры.

Таким образом, главное различие между двумя подходами заключается в переходе от материально-статичного моделирования пространства к цифровому и динамичному преобразованию объектов и сценической среды. Традиционная сценография, использующая физические конструкции и реальные фактуры, создает подлинную материальную среду [16]. Проекционный мэппинг предлагает иной подход, основанный на виртуализации пространства, отличительными чертами которого являются высокая степень гибкости, способность к быстрой смене визуальных образов и создание сложных оптических иллюзий.

3. Практические примеры реализации проекционного мэппинга в театре

Рассмотренные теоретические преимущества проекционного мэппинга находят практическое воплощение в ряде театральных постановок. Одним из показательных примеров служит опера «Волшебная флейта» в постановке режиссера Барри Коски, осуществленной в 2012 году в берлинском театре «Комише опер» в сотрудничестве с коллективом «1927» (Рис. 9). В данном проекте костюм и проекционная сценография сливаются в единое целое: анимация проецируется не только на декорации, но и непосредственно на костюмы актеров, превращая их в часть единого визуаль-

ного нарратива. Видеодизайнер создает целостную анимацию, которая синхронизируется с костюмом и сценой, формируя иллюзию единого пространства. Режиссер выстраивает мизансцены с учетом статичных и динамических возможностей проекции на костюм. Результатом применения проекционного мэппинга становится иммерсивная среда, в которой персонажи могут растворяться в фоне или, напротив, возникать из него.



Рис. 9. Практическое воплощение проекционного мэппинга в театральной постановке режиссера Барри Коски, 2012. Опера «Волшебная флейта»

Другим показательным примером реализации проекционного мэппинга в театральном контексте служит творчество французских медиахудожников Клэр Бардаинн и Адриена Мондо (Рис. 10). Премьера их интерактивного спектакля состоялась 7 октября 2015 года в театре «Л'Архипель» (Перпиньян). Постановка объединяет технологию световой проекции с драматическим действием, демонстрируя синтез цифровых и театральных средств выразительности.



Рис. 10. Практическое воплощение проекционного мэппинга медиахудожников Claire Bardainne и Adrien Mondot. Интерактивный спектакль, 7.10.2015 г.

В постановках Бардаинн и Мондо телесные образы и синхронизированные световые проекции формируют на сцене эффект нематериального пространства. Динамика актерского движения усиливается за счет визуальных эффектов, воздействующих на зрительское восприятие. Механические подвесные конструкции и цифровые визуальные ряды, управляемые датчиками движения, создают кратковременные оптические иллюзии. Художники выступают как исследователи сценического пространства, интегрируя технологические средства с элементами хореографической пластики с целью визуализации нематериальных категорий — движения, чувственности и эстетического переживания.

Заключение

Проведенный анализ позволяет заключить, что проекционный мэппинг в современном театре выходит за рамки декорационного оформления, обретая статус эффективного драматургического инструмента. Технологическая специфика мэппинга — способность к проецированию на объекты любой геометрии, интерактивность, высокая динамичность — обеспечивает качественное расширение выразительных возможностей сценического искусства. Практические примеры современных постановок демонстрируют различные стратегии интеграции цифровых технологий в театральную среду: от синтеза проекции с костюмом до формирования нематериального пространства посредством синхронизированных световых образов и хореографической пластики. Внедрение проекционного мэппинга в театральную практику позволяет не только заменять физический реквизит, но и выводить повествование на качественно новый уровень, визуализируя художественные образы, недоступные для воплощения средствами классической сценографии.

Примечания:

1. *Заяц Т.М.* Инновационные технологии в проектировании декораций: XX век // Художественное образование и наука. — 2016. — № 4. — С. 56–59.

2. *Березова М.А.* Трансформация проектных практик костюма в цифровую эпоху // Международный форум KAZAN DIGITAL WEEK — 2025: сборник материалов: в 2 т. / сост.: Р.Ш. Ахмадиева, Р.Н. Минниханов; под общ. ред. Р.Н. Минниханова. — Казань: ГБУ «НЦБЖД», 2025. — Т. 1. — С. 1656–1664. — URL: https://kazandigitalweek.com/upload/doc/results/2025/sbornik_2025.pdf (дата обращения: 27.10.2025).

3. *Пол К.* Цифровое искусство. — Москва: Ад Маргинем Пресс; Музей современного искусства «Гараж», 2020. — 272 с.: ил.

4. *Никифорова А.А.* Иммерсивные практики в современном культурном пространстве (мировой и отечественный опыт) / А. А. Никифорова, Н. И. Воронова // Философия и культура. — 2023. — № 5. — URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40731 (дата обращения: 01.04.2026).

5. *Туз М.С., Махова Т.О.* Актуальные и новые направления применения технологии видеомэппинг // Мировые научные исследования и разработки в эпоху цифровизации: сборник статей XV Международной научно-практической конференции, Ростов-на-Дону, 25 ноября 2021 года. — Ростов-на-Дону: Южный университет (ИУБиП), 2021. — Ч. 1. — С. 1018–1021.

6. *Bimber O., Raskar R.* Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds. — A K Peters/CRC Press, 2005. — 392 p.

7. *Schmitt D., Thébault M., Burczykowski L.* Image Beyond the Screen: Projection Mapping. — London: ISTE Ltd.; Hoboken N.J.: Wiley, 2020. — XVIII, 250 p.: ill.

8. *Имайкин И.Д.* Роль видеомэппинга в современных искусственных инсталляциях и архитектурных проектах // Молодой ученой. — 2024. — № 2 (501). — С. 51–55. — URL: https://moluch.ru/archive/501/110176/ (дата обращения: 01.04.2026).

9. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 215 с.

10. *Михайлова А.С.* Перспективы развития 2D-анимации, особенности ее использования // Неделя науки и творчества — 2022: материалы Международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых, Санкт-Петербург, 13–20 мая 2022 года: в 4 ч. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, 2022. — Ч. 1. — С. 106–109.

11. *Мухина К.В., Смирнова Т.Ю.* Архитектурный 3D-мэппинг // Цифровые технологии в культуре и искусстве: сборник научных статей. — Екатеринбург: Екатеринбургская академия современного искусства, 2024. — С. 152–156.

12. *Удрис М.В.* Сценические костюмы как способ передачи характера и настроения персонажа в исполнительском искусстве // Актуальные исследования. — 2020. — № 15 (18). — URL: https://apni.ru/article/8972-stsenicheskie-kostyumi-kak-sposob-peredachi (дата обращения: 01.04.2026).

13. *Зайнетдинова И.Т.* Видеомэппинг в дизайне костюма // Современные тенденции изобразительного, декоративно-прикладного искусств и дизайна. — 2024. — № 1. — С. 35–40.

14. *Казакова, Н.Ю., Круталевич С.Ю.* Эстетика цифровых иллюзий в городской среде: 3dmapping // Вектор развития промдизайна. Актуальные тренды: сборник материалов научно-практического семинара, Москва, 24 декабря 2019 года. — Москва: Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2020. — С. 34–38.

15. *Shen J., Zheng J.* Mixed Reality as a Technology for Immersive Stage Space Construction // Technology and Language. — 2023. — Vol. 4, no. 4. — P. 104–125.

16. *Priestnall G., Cheverst K.* Understanding visitor interaction with a projection augmented relief model display: insights from an in-the-wild study in the English Lake District // Personal and Ubiquitous Computing. — 2022. — Vol. 26, no. 3. — P. 593–607.

Т.В. ЛИТВИНА

Кандидат искусствоведения, профессор РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

В.С. ВАСЮРА

Соискатель РГХПУ им С.Г.Строганова
e-mail: v.vasiura@gmail.com

T.V. LITVINA

PhD in Art, Professor of the Department of Industrial Design RSPU named after S.G.Stroganov
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

V.S. VASIURA

The applicant the degree of the Department of «Environmental Design» of the of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: v.vasiura@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_411_420

КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИСТОРИОГРАФИИ ИММЕРСИВНЫХ МЕДИА (VR/AR): ОТ ЭКРАННОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ К ПРОСТРАНСТВЕННОЙ АГЕНТНОСТИ

CRITICAL ANALYSIS OF THE HISTORIOGRAPHY OF IMMERSIVE MEDIA (VR/AR): FROM SCREEN REPRESENTATION TO SPATIAL AGENCY

Статья посвящена критическому анализу историографии иммерсивных медиа (VR/AR). Рассматриваются три ключевые парадигмы: медиаархеология иллюзии О. Грау, структурный анализ цифровых объектов Л. Мановича и теория процедурной агентности Дж. Мюррей. Обосновывается, что изолированное применение этих подходов ведет к редукции пространственного опыта. Предложена синтетическая модель, объединяющая

анализ визуальной формы, алгоритмической базы данных и телесной навигации, что необходимо для построения рабочей типологии проектных решений в виртуальных средах.

The article provides a critical analysis of the historiography of immersive media (VR/AR). Three key paradigms are examined: O. Grau's media archaeology of illusion, L. Manovich's structural analysis of digital objects, and J. Murray's theory of procedural agency. It is argued that the isolated application of these approaches leads to a reduction of spatial experience. A synthetic model is proposed, combining the analysis of visual form, algorithmic databases, and bodily navigation, which is necessary for building a working typology of design solutions in virtual environments.

Ключевые слова: иммерсивность, виртуальная реальность, цифровые медиа, новые медиа, интерфейс, навигация, проектная культура цифрового искусства и дизайна.
Keywords: immersivity, virtual reality, digital media, new media, interface, navigation, design culture of digital art and design.

1. Кризис наблюдателя и границы экранной парадигмы в историографии медиа

Историография новых медиа на протяжении последних десятилетий формировалась вокруг фундаментальной пространственной дихотомии: физическое пространство зрителя и репрезентативное пространство изображения, разделенные жесткой границей экрана. В классической парадигме визуальных исследований — от ренессансной перспективы до кинематографа и ранних компьютерных интерфейсов — пользователь концептуализировался как внешний наблюдатель [1, с. 45]. Экран функционировал как прямоугольная рама, организующая фильтрацию данных и задающая онтологическую дистанцию между физическим телом субъекта и цифровым объектом. В этой парадигме история медиа писалась как история развития репрезентативных аппаратов и методов сжатия информации, подаваемой на плоский дисплей.

Однако массовое внедрение иммерсивных технологий виртуальной (VR), дополненной (AR) и смешанной (XR) реальности провоцирует радикальный эпистемологический сдвиг, который современная

историография медиа с трудом способна ассимилировать. С переходом к пространственным вычислениям прямоугольная рама экрана разрушается, уступая место сферическому 360-градусному горизонту. Пользователь перестает быть внешним оператором «культурного интерфейса» — формы, описывающей способы, которыми компьютер концептуально представляет данные пользователю (например, метафора печатной страницы, кинокадра или панели управления) [1, с. 98], — и помещается внутрь самой архитектуры этих данных.

Это состояние требует четкого терминологического разграничения. В рамках данного исследования термин «иммерсия» используется исключительно для обозначения технологически организованной степени сенсорного погружения (технических параметров системы). Этот термин необходимо принципиально отличать от «присутствия» — психологического ощущения нахождения в симулируемой среде, а также от «воплощения» (embodiment) — телесно-кинестетического присвоения субъектом виртуального тела и его координат. Именно этот многосоставный пространственный опыт, в котором физические движения головы и тела напрямую становятся инструментами навигации по вычислительной среде, требует совершенно иного языка описания.

Симптомом кризиса существующей историографии является то, что исследователи пытаются анализировать иммерсивный пространственный опыт, используя терминологический аппарат, унаследованный от экранных эпох. В результате возникает методологическая редукция, протекающая по двум основным векторам. Первый вектор — визуально-иллюзионистский: VR-среды описываются исключительно как финальная стадия эволюции оптического реализма, где целью является абсолютный обман зрения [2, с. 14]. Второй вектор — нарративно-интерактивный: пространственные среды рассматриваются просто как трехмерные гипертексты, где навигация сводится к выбору ветвлений сюжета [3, с. 128]. Оба эти подхода игнорируют ключевое свойство иммерсивной среды: ее статус как алгоритмически генерируемой пространственной базы данных.

В цифровом пространстве VR каждый визуальный элемент, текстура, источник звука и граница коллизии не существует как часть единой зафиксированной картины. Они представляют собой независимые модульные объекты, которые извлекаются из памяти компьютера и рендерятся в реальном времени исключительно в ответ на пространственное

положение пользователя [4, с. 15]. Как точно формулирует эту проблему теоретик новых медиа: «Пространство в компьютерной культуре больше не является холстом, оно превратилось в “набор исчисляемых параметров”, которые активируются лишь в момент запроса к базе данных» [1, с. 250]. Таким образом, акт наблюдения в иммерсивной среде всегда перформативен. Навигация здесь — это не просто перемещение взгляда по готовому изображению, а непрерывный процесс алгоритмической сборки мира вокруг активного агента.

Именно поэтому критический анализ существующей историографии выступает не формальным обзором литературы, а необходимой операцией по демонтажу устаревших концептуальных оптик. Если не произвести эту ревизию, дальнейшая попытка построить типологию композиционных, навигационных и интерактивных решений будет обречена на провал. Мы неизбежно начнем оценивать пространственные интерфейсы по кинематографическим критериям монтажа, а телесную кинестезию — по литературным критериям интерактивности.

Для преодоления этой категориальной путаницы необходимо препарировать три магистральные традиции, оказавшие наибольшее влияние на осмысление виртуальных пространств: медиаархеологию иллюзии, теорию цифрового материализма и концепцию процедурной агентности. Только вскрыв внутренние противоречия каждой из этих рамок, мы сможем синтезировать новую, многоуровневую историографическую модель.

2. Медиаархеология иллюзии и оптоцентризм: ограничения исторической телеологии Оливера Грау

Наиболее развернутую и влиятельную историографическую модель, описывающую феномен пространственного погружения, предлагает Оливер Грау в своем фундаментальном труде «Виртуальное искусство: от иллюзии к иммерсии» [2, с. 5]. Методологический жест Грау заключается в радикальном отказе от идеи технологического разрыва. Вместо того чтобы рассматривать виртуальную реальность как беспрецедентный продукт компьютерной эры, он вписывает ее в макроисторическую генеалогию визуальных форм. В этой медиаархеологической оптике VR-системы предстают лишь современной кульминацией древней и непрерывной интенции западного искусства — стремления к созданию тотального иллюзионистского пространства, способного полностью поглотить наблюдателя.



Рис. 1. Фреска Виллы Мистерий (Помпеи, ок. I в. до н. э.) — исторический прообраз иммерсивной среды по О. Грау [5]

Выстраивая свою телеологию, Грау прослеживает эволюцию аппаратов погружения от античных фресок Виллы Мистерий в Помпеях (рис. 1) через ренессансные плафоны-тромплеи и масштабные цилиндрические панорамы XIX века к современным системам CAVE (рис. 2) и шлемам виртуальной реальности [2, с. 145]. Центральным двигателем этой эволюции, по Грау, выступает диалектика «иммерсии» и «рефлексии». Технологии постоянно совершенствуются с целью сделать интерфейс невидимым, максимизируя суггестивное воздействие на перцептивный аппарат зрителя. Как только медиум автоматизируется человеческим восприятием и дистанция восстанавливается, возникает потребность в новом, более совершенном технологическом аппарате для возвращения иллюзии.

Значение этого подхода для исследования композиционных решений неоспоримо. Грау предоставляет мощный концептуальный инструментарий для анализа атмосферы. Он убедительно доказывает, что стратегии управления вниманием в 360-градусной среде — световые доминанты, периферийное зрение, масштабирование объектов — были разработаны задолго до появления компьютерной графики. Дизайнер современной VR-среды решает те же перцептивные задачи, что и создатель панорамы: как скрыть границы симуляции и заставить зрителя поверить в гомогенность окружающего континуума.



Рис. 2. Система CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) — пространственная проекция, унаследованная от традиции панорамы [6]

Однако при переходе от визуальной композиции к анализу навигационных решений рамка Грау обнаруживает критические системные сбои. Главная методологическая уязвимость его исто-

риографии — радикальный оптоцентризм. Грау отождествляет феномен иммерсии исключительно с оптическим обманом и сенсорной изоляцией. В его модели тело зрителя парадоксальным образом отсутствует как активный агент; оно редуцировано до фиксированной точки обзора, расположенной в геометрическом центре панорамной проекции.

Этот подход фатально искажает онтологию современного цифрового пространства. Сравнивая панораму XIX века и VR-шлем, Грау фокусируется на их общем эффекте — заполнении поля зрения. Но он игнорирует тот факт, что их алгоритмическая природа принципиально различна. Панорама — это стабильная, предзаписанная репрезентация. Пространство VR — это динамическая база данных полигонов и текстур, которая не существует в собранном виде до того момента, пока физическое движение пользователя не инициирует математический пересчет конкретного кадра [1, с. 98; 2, с. 200].

Следовательно, в иммерсивных средах иллюзия алгоритмически производится телесной кинестезией. В историографии Грау интерактивность рассматривается лишь как вспомогательный инструмент. Но в логике программных медиа навигация в VR — телепортация, физическая ходьба — это не средства углубления обмана, а операции ввода, модифицирующие состояние вычислительной системы. Чтобы компенсировать концептуальную слепоту к логике данных, необходимо ввести в историографический анализ теорию цифрового материализма.

3. От архитектуры данных к процедурной агентности: структурная логика и субъектность

Противоположную медиаархеологической оптике позицию занимает структурный анализ цифровых объектов, или парадигма «цифрового материализма» [1, с. 45]. Если теория Оливера Грау ищет историческую преемственность визуальных форм восприятия, то структурный подход утверждает радикальный разрыв, обусловленный переходом медиа к числовой репрезентации, модульности и автоматизации алгоритмических процессов. Базовая онтология цифровой среды выстраивается вокруг жесткой бинарной оппозиции «нарратив против базы данных» [1, с. 250].

Традиционные медиа организуют опыт линейно. Компьютерная парадигма, напротив, выдвигает базу данных в качестве доминирующей культурной формы — это пространственно распределенный архив автономных элементов. В контексте иммерсивных технологий этот сдвиг имеет фундаментальное значение. Пространство VR/AR — это не трехмерный панорамный кинофильм; это визуализированная в реальном времени база данных. Каждое навигационное действие пользователя представляет собой алгоритмический запрос к системе, которая мгновенно извлекает необходимые полигоны для рендеринга актуальной точки обзора.



Рис. 3. Л. Манович. Проект «Cultural Analytics» — визуализация культурных данных как пространственного архива [7]

Особое значение для анализа иммерсивных платформ имеет выделенная Мановичем категория «навигируемого пространства» (navigable space), которую он ставит в один ряд с базой данных как ключевую форму новых медиа [1, с. 258]. Если в эпоху ранних персональных компьютеров пользователь взаимодействовал с иерархией абстрактных файловых директорий, то в современных 3D-средах база данных получает пространственную визуализацию. Архитектура VR-мира больше не служит пассивной декорацией или фоном для иллюзии — она становится самим культурным интерфейсом (1). Законы перспективы, масштаб и освещение начинают работать как механизмы управления потоками информации.

Более того, опираясь на мановичевский принцип модульности, мы можем утверждать, что композиционные элементы виртуальной среды независимы друг от друга. Визуальная оболочка (геометрия, текстуры) онтологически отделена от алгоритмического поведения (коллизий, триггеров взаимодействия). Это означает, что дизайнер VR-пространства конструирует не оптическую иллюзию (в терминах Грау), а правила фильтрации и извлечения данных. Взгляд пользователя в шлеме функционирует как пространственный курсор, а физическое перемещение тела по комнате превращается в акт непрерывного парсинга базы данных. Таким образом, Манович дает нам строгий инструментарий для типологизации сред (рис. 3) не по их стилю (реализм/абстракция), а по архитектуре связей между информационными объектами [4, с. 16].

Однако структуралистская рамка обладает собственным концептуальным ограничением. Она редуцирует пользователя до бестелесного «оператора», манипулирующего блоками информации. В абстрактной модели базы данных полностью исчезает психологическое измерение присутствия и физиологическое измерение воплощения. Оператор базы данных не испытывает вестибулярной тошноты при рассинхронизации визуального и моторного аппаратов; однако воплощенный пользователь VR — испытывает.



Рис. 4. Пользователь в среде виртуальной реальности — воплощение концепции «процедурной агентности» Дж. Мюррей: тело как инструмент навигации и принятия решений (иллюстрация создана авторамами статьи)

Для концептуализации этого поведенческого измерения необходимо ввести третью историографическую ось — теорию процедурной среды Джанет Мюррей [3, с. 71]. В ее оптике компьютер концептуализируется как выразительная среда, обладающая четырьмя уникальными свойствами: процедурностью, партиципаторностью, энциклопедичностью и пространственностью. Мюррей радикально переопределяет статус иммерсии. Для нее это не пассивное сенсорное поглощение, а «активное создание веры» [3, с. 110].

Ключевым параметром здесь становится концепт «агентности» — способности субъекта совершать осмысленные действия, результаты которых органично встраиваются в логику виртуального мира (рис. 4). Мюррей проводит строгую границу между механической интерактивностью и подлинной агентностью. Для проектирования VR/AR-опыта это критично: если навигационные решения отбирают у субъекта контроль, алгоритмическая иллюзия присутствия разрушается, даже если визуальная композиция безупречна.

4. Синтетическая историографическая модель: методология анализа пространственного опыта

Критический анализ трех магистральных историографических традиций с неизбежностью обнажает их фундаментальную онтологическую

разобщенность. Каждая из этих парадигм, будучи примененной к анализу современных иммерсивных пространств, производит методологическую редукцию. Если концептуализировать виртуальную среду исключительно через оптику Грау, мы получим историю совершенствования оптического обмана, в которой пользователь редуцирован до парализованного глаза в центре панорамы [2, с. 180]. Применение исключительно структуралистского аппарата Мановича превращает иммерсивный опыт в сухую навигацию по бестелесной базе данных [1, с. 255]. Опора только на теорию Мюррей рискует свести анализ к оценке нарративных сценариев взаимодействия, игнорируя при этом феноменологию сенсорного окружения [3, с. 130].

Для адекватного исследования иммерсивных платформ необходимо отказаться от логики конкурирующих историографий в пользу многоуровневой синтетической модели. Эта модель представляет собой строгую стратификацию аналитических уровней, где каждый из подходов применяется исключительно в зоне своей концептуальной валидности.

Первый уровень — визуально-архитектурный. На этом уровне мы анализируем пространство VR/AR как наследника исторических стратегий суггестивного окружения. Здесь релевантны категории атмосферообразования, масштаба, световых сценариев и 360-градусной композиции кадра.

Второй уровень — алгоритмически-интерфейсный. Пространство рассматривается как динамически обновляемая структура данных. На этом уровне мы типологизируем механики доступа к информации: способы организации виртуальных меню, принципы пространственной коллизии объектов и логику вызова событий.

Третий уровень — процедурно-поведенческий. Здесь фокус смещается на кинестетику и субъектность пользователя. Анализируются типы навигации и сценарии взаимодействия не как технические функции, а как генераторы агентности. Ключевым вопросом становится то, насколько процедурные правила среды поддерживают у пользователя иллюзию контроля.

Предложенный трехуровневый историографический синтез формирует фундаментальный теоретический каркас нашего исследования. Только разделив пространственный опыт на визуальную организацию, интерфейсную структуру данных и телесную агентность, мы получаем возможность перейти от абстрактного описания «виртуальной реальности» к системной классификации конкретных проектных решений и построению матрицы рекомендаций.

Список литературы:

1. *Манович Л.* Язык новых медиа. — Москва: Ad Marginem Press, 2018. — 400 с.

2. *Grau O.* Virtual Art: From Illusion to Immersion. — Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003. — 416 с.

3. *Murray J.H.* Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. — Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997. — 324 с.

4. *Манович Л.* Визуализация данных как метод исследования культуры // Международный журнал исследований культуры. — 2013. — № 3 (12). — С. 13–18.

5. New Roman complex discovered in Pompeii's Villa dei Misteri // Il Mattino: [сайт]. — URL: https://www.ilmattino.it/en/new_roman_complex_discovered_in_pompeii_s_villa_dei_misteri-7953645.html (дата обращения: 25.02.2026).

6. Cave automatic virtual environment // Wikipedia, the free encyclopedia: [сайт]. — URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_automatic_virtual_environment (дата обращения: 25.02.2026).

7. *Manovich L.* Cultural Analytics // Lev Manovich: [персональный сайт]. — URL: https://manovich.net/index.php/projects/cultural-analytics (дата обращения: 25.02.2026).

А.М. СУЛТАНОВА

Кандидат искусствоведения, доцент, доцент кафедры архитектуры и дизайна КБГУ им. Х.М. Бербекова
e-mail: asultanova2801@yandex.ru

Д.Н.Д. СУЛТАНОВА

Доктор архитектуры, профессор кафедры искусств СамГАСУ
e-mail: dilsultoni@list.ru

Д.Ю. ЧЕЧЕНОВА

Студент 4 курса направления Дизайн института архитектуры, строительства и дизайна КБГУ им. Х.М. Бербекова
e-mail: Selestterry@gmail.com

A.M. SULTANOVA

Candidate of Art History, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Architecture and Design at KBSU named after Kh.M. Berbekov
e-mail: asultanova2801@yandex.ru

D.N.D. SULTANOVA

Doctor of Architecture, Professor of the Department of Arts, SamGASU
e-mail: dilsultoni@list.ru

D.Y. CHECHENOVA

4th year student of the Design Department of the Institute of Architecture, Construction and Design of KBSU named after Kh.M. Berbekov
e-mail: Selestterry@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_421_425

ГЕНЕРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН: СОТРУДНИЧЕСТВО ДИЗАЙНЕРА И ИИ В СОЗДАНИИ ВИЗУАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ

GENERATIVE DESIGN: COOPERATION BETWEEN A DESIGNER AND AI IN CREATING VISUAL SOLUTIONS

Стремительное развитие искусственного интеллекта, особенно в области генеративных моделей (например, DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion), трансформирует практику визуального дизайна. На смену традиционной парадигме «дизайнер как единственный автор» все чаще приходит модель совместного творчества, в которой человек и алгоритм совместно создают конечный продукт. В данной статье исследуются процессы этого сотрудничества: как ИИ расширяет креативные возможности дизайнера, какие навыки требуются от специалиста и какие этические и методологические вызовы возникают в ходе работы. На основе анализа кейсов и теоретического обзора показано, что генеративный дизайн не заменяет дизайнера, а переосмысливает его роль — от исполнителя к редактору или куратору.

The rapid development of artificial intelligence, especially in the field of generative models (e.g., DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion), is transforming the practice of visual design. The traditional paradigm of the designer as the sole author is increasingly being replaced by a collaborative model where humans and algorithms work together to create the final product. This article explores the processes of this collaboration: how AI enhances the creative capabilities of the designer, what skills are required, and the ethical and methodological challenges that arise during the process. Based on case studies and a theoretical review, it is shown that generative design does not replace the designer, but rather redefines their role from an executor to an editor or curator.

Ключевые слова: генеративный дизайн, искусственный интеллект, визуальный дизайн, ко-творчество, нейросети, взаимодействие искусственного интеллекта с человеком, креативность.
Keywords: generative design, artificial intelligence, visual design, co-creation, neural networks, interaction between artificial intelligence and humans, and creativity.

С конца 2010-х годов генеративные модели на основе глубокого обучения (deep generative models) стали доступны широкому кругу пользователей. Такие инструменты, как Midjourney или Adobe Firefly, позволяют создавать изображения, логотипы, макеты и даже анимацию по текстовому запросу (промпту). Это порождает новую парадигму — генеративный

дизайн, где графические решения рождаются не только в воображении дизайнера, но и в результате диалога между человеком и машиной.

Генеративный дизайн — это направление на стыке искусства, проектирования и вычислительных технологий, в котором дизайнеры используют возможности искусственного интеллекта для создания новых визуальных решений. Этот подход не заменяет традиционное творчество, а расширяет его возможности за счет симбиоза человека и машины.

Речь идет не столько о том, может ли ИИ проектировать, сколько о том, как изменяется процесс проектирования, когда дизайнер передает часть творческих задач алгоритму. Цель данной статьи — проанализировать процесс этого сотрудничества и раскрыть его потенциал и ограничения в контексте профессионального визуального дизайна.

В основе генеративного дизайна лежат алгоритмы, способные автоматически создавать множество вариантов решения задачи исходя из заданных условий. Дизайнер формулирует требования: размер, функциональные ограничения, эстетические предпочтения, технические условия. Затем алгоритм (например, нейросеть) генерирует широкий выбор возможных решений, из которых человек может выбрать наиболее подходящие и интересные, доработать идею и воплотить её в материальную или цифровую форму.

Визуальные инструменты на базе ИИ становятся цифровыми ассистентами, выполняющими аналитическую работу — просчитывают композиции, цветовые схемы, перспективы, трансформируют образы. На этом фоне роль дизайнера меняется: он становится больше координатором, исследователем и интерпретатором, чем просто «создателем» объекта.

Один из плюсов использования алгоритмов искусственного интеллекта в том, что те не ограничены человеческим мышлением, выдавая в результате необыкновенные визуальные решения. Творческие идеи, создаваемые ИИ, могут выходить за рамки человеческих стандартов и стереотипов, представляя уникальные образы, что, несомненно, идет на пользу творческой профессии.

Следующий плюс также связан с ограниченными человеческими возможностями. В силу не бесконечных человеческих ресурсов, генеративные системы ИИ выигрывают в плане одновременного анализа эстетических, технических и эргономических требований, не позволяя упускать из виду важные детали в работе.

Одним из ключевых преимуществ сотрудничества с искусственным интеллектом является то, что нейросеть не ограничена скоростью

человеческой работы. Алгоритмы способны генерировать тысячи вариантов за минуты, что невозможно при ручном проектировании. Это существенно экономит главный ресурс — время — и позволяет реализовывать проекты в более сжатые сроки. Помимо возможности оперативного внесения изменений в контент, генеративный подход с использованием программы Touchdesigner обладает широкой совместимостью. Другими словами, контент может не просто производиться «внутри» программы с помощью встроенных наборов инструментов, но и взаимодействовать практически с любыми входными потоками информации, протоколами, такими как: MIDI, DMX, UDP, тексты, картинки, видео, звуки и так далее. Это делает программу Touchdesigner эффективной и широко применимой в индустрии дизайна [1, с. 249].

Генеративный дизайн активно используется в архитектуре и промышленном дизайне, графическом и web-дизайне, создании анимаций и визуальных эффектов, иллюстраций, даже логотипов. Например, Autodesk Dreamcatcher позволяет создавать инженерные конструкции с учетом максимально возможной оптимизации, а инструменты вроде MidJourney и DALL-E генерируют необычные иллюстрации по текстовому описанию.

Генеративные методы позволяют оптимизировать несущие конструкции и фасадные системы, создавать здания с минимальным использованием материалов при сохранении необходимых прочностных характеристик.

К примеру, MAD Architects использовали генеративный подход при проектировании Музея искусства и истории города Ордоса и Оперного театра в Харбине. Еще одним примером является Проект Foster and Partners «Большой двор королевы Елизаветы II». Мозаичная стеклянная крыша была спроектирована с использованием геометрической схемы для определения иерархических взаимосвязей, а затем сгенерированное решение было оптимизировано на основе геометрических и структурных требований. Средовой дизайн и архитектурное проектирование, благодаря цифровизации, расширили свой инструментарий. Это привело, в первую очередь, к появлению сложных сооружений, создание которых было бы в принципе невозможно без сложных компьютерных вычислений и использования инновационных материалов (пример — генеративная архитектура Захи Хадид). Кроме того, разрабатываются новые сценарии взаимодействия человека и среды: на иной уровень вышли возможности светодизайна, становится популярным использование в различных ситуациях дополненной и/или виртуальной реальности [2, с. 34].

Несмотря на очевидные преимущества использования искусственного интеллекта, генеративный дизайн имеет и существенные недостатки. Хотя нейросеть способна предложить множество вариантов, результат часто оказывается непредсказуемым, что затрудняет получение желаемого итога. Эффективность ИИ значительно зависит от качества исходных данных. Если обучающая выборка неполна, искажена или смещена, алгоритм будет генерировать посредственные или ошибочные варианты.

Несмотря на плюсы, генеративный дизайн вызывает дискуссию о природе авторства, уникальности и копирайта. Использование искусственного интеллекта в творческой сфере порождает ряд этических и практических вызовов, связанных с правами интеллектуальной собственности, влиянием на профессии, качеством контента и социальным неравенством. Многие ИИ системы обучаются на материалах, защищенных авторским правом. Возникает вопрос: кто является автором итогового дизайна — человек или алгоритм? Можно ли коммерчески использовать сгенерированный ИИ контент — остается предметом юридических споров [3, с. 314]. Но в данной ситуации дизайнер не становится пассивным наблюдателем — именно он формулирует задачу, интерпретирует и отбирает лучшие результаты, а искусственный интеллект становится мощным инструментом воплощения идей.

Такое партнерство требует нового мышления и переосмысления профессиональных ролей: важно осваивать новые навыки, учиться формулировать запросы для ИИ, критически оценивать результаты и адаптироваться к стремительно изменяющейся среде.

На основе вышеизложенного можно сделать вывод, что генеративный дизайн — это не просто сочетание технологий и креативности, но и новый способ визуального творчества, где человек и искусственный интеллект, дополняя друг друга, создают уникальные решения для современного общества.

Список литературы:

1. *Найденов Н.О., Литвина Т.В.* Генеративные технологии в современной сценографии и мультимедиа дизайне. Практическое применение // Вестник РГХПУ им. Р.Г. Строганова. — 2025. — № 1/ 2. — С. 246–253.

2. *Яцюк О.Г.* Пути гуманизации дизайна в условиях доминирования цифровых технологий // Вестник РГХПУ им. Р.Г. Строганова. — 2025. — № 2/2. — С. 32–41.

3. *Попов С.А.* ИИ в графическом дизайне: автоматизация рутинных задач и генерация идей ИИ // Вестник РГХПУ им. Р.Г. Строганова. — 2025. — № 2/2. — С. 308–317.

Н.П. ЕФАНОВ
Магистрант кафедры промышленного дизайна, Московский Политехнический Университет
e-mail: Nickitaefanoff@yandex.ru

Н.Ю. КАЗАКОВА
Доктор искусствоведения, профессор, зав. кафедрой системного дизайна РГУ им. А. Н. Косыгина
e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

N.P. EFANOV
Master's Student, Department of Industrial Design, Moscow Polytechnic University
e-mail: Nickitaefanoff@yandex.ru

N.YU. KAZAKOVA
Doctor of Arts, Professor, Head of the Department of Systems Design A.N. Kosygin Russian State University
e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_426_441

ГЕНЕРАТИВНЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: ПАРАДОКС ЗАМЕЩЕНИЯ ТВОРЧЕСТВА В ДИЗАЙНЕ

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE: THE PARADOX OF REPLACING CREATIVITY IN DESIGN

Статья посвящена исследованию парадоксального явления, наблюдаемого в современных креативных индустриях: технологии генеративного искусственного интеллекта (ИИ) в первую очередь замещают не технические и рутинные, а творческие функции специалистов в области промышленного дизайна и изобразительных искусств.
На основе анализа профессиональной практики в сфере дизайна (транспортный дизайн, промышленный дизайн) автор исследует природу данного замещения, выдвигая тезис о том, что автоматизации подвергся преимущественно тот сегмент «творческой» деятельности, который представлял собой комбинаторику готовых визуальных решений. Вводится и обосновывается разграничение между искусственным и естественным интеллектом по трем ключевым критериям: 1. Наличие воли и субъектности. 2. Способность нести ответственность за результат своих действий. 3. Парадоксальность мышления. На основании данного разграничения формулируются приоритетные компетенции специалиста по промышленному дизайну в условиях повсеместного распространения генеративных технологий. Делается вывод о смещении ценностного центра профессии от владения инструментарием визуализации к способности формулировать проектные интенции, работать с физической реальностью и принимать этически обоснованные решения.

The article is devoted to the study of the paradoxical phenomenon observed in modern creative industries: technologies of generative artificial intelligence (AI) primarily replace non-technical, but creative functions of specialists in the field of industrial design and fine arts. On the basis of the analysis of professional practice in the field of industrial design (transport design, industrial design), the author explores the nature of this substitution, putting forward the thesis that automation has been subjected to the segment of “creative” activity that was a combinatorics of ready-made visual forms. The article introduces and substantiates the distinction between artificial and natural intelligence based on three key criteria: 1. The presence of will and subjectivity. 2. The ability to take responsibility for the outcome of one's actions. 3. The paradoxical nature of thinking. Based on this distinction, the article formulates the priority competencies of an industrial designer in the context of the widespread use of generative technologies. The article concludes that the value center of the profession has shifted from the mastery of visualization tools to the ability to formulate project intentions, work with physical reality, and make ethically sound decisions.

Ключевые слова: генеративный искусственный интеллект, промышленный дизайн, парадокс замещения, естественный интел-

лект, субъектность, парадоксальное мышление, трансформация компетенций, формообразование, алгоритмическое творчество.

Keywords: generative artificial intelligence, industrial design, substitution paradox, natural intelligence, subjectivity, paradoxical thinking, transformation of competencies, shaping, algorithmic creativity.

Введение: постановка проблемы

Современный этап развития технологий искусственного интеллекта, ознаменованный широким распространением генеративных моделей, а именно диффузионных нейронных сетей, больших языковых моделей (LLM — Large Language Model) и мультимодальных архитектур, повлек за собой качественную трансформацию некоторых этапов и элементов профессиональной деятельности в сфере дизайна и смежных визуальных дисциплин: рендеринга, фото и видеосъемки, анимирования, трехмерного моделирования. Данная трансформация обнаруживает феномен, противоречащий доминирующим прогностическим моделям предшествующих десятилетий. Согласно классической парадигме технологического замещения труда, получившей развитие в исследованиях Бенедикта Фрея и Майкла Осборна, ранее компьютеризация, а теперь и автоматизация последовательно поглощает рутинные, повторяемые и формализуемые операции, освобождая человека для выполнения задач, требующих творческого мышления, эмоционального интеллекта и сложных когнитивных стратегий [9].

Предполагалось, что технологии в первую очередь вытеснят профессии с высокой долей физического труда и алгоритмизируемых процессов: операторов производственных линий, водителей, специалистов по обработке данных. Но реальность, складывающаяся с 2021–2026 годов, принципиально расходится с данным прогнозом: инструменты генеративного ИИ: Midjourney, Vizcom, Gemini, Adobe Firefly, а также отечественные разработки в области нейросетевой генерации изображений, в первую очередь затронули сферу, традиционно определяемую как «творческая»: иллюстрацию, концептуальный дизайн, рекламную визуализацию, создание прототипов форм в промышленном проектировании.

Сантехник, токарь и хирург сохранили свои рабочие места в значительно большей степени, нежели иллюстратор, концепт-художник или дизайнер пользовательских интерфейсов. В 2026 году стало трудной задачей найти рекламный ролик или баннер без явных следов генерации изо-

бражений. Настоящая статья ставит целью исследование природы данного парадокса через призму философии дизайна, анализа профессиональной практики и сравнительного рассмотрения принципиальных различий между естественным и искусственным интеллектом применительно к задачам промышленного дизайна. По данным Яндекс Исследований (2024), в сфере промышленного дизайна генеративные технологии наиболее эффективно автоматизируют задачи по созданию визуальных альтернатив и прототипированию, тогда как фазы концептуального обоснования и технической верификации требуют усиленного участия человека [1].

Методология

Методологической основой исследования служит интеграция нескольких аналитических подходов. Первым является метод профессиональной рефлексии: систематизация наблюдений из практики промышленного проектирования в области транспортного дизайна (автомобили, мотоциклы, авиация), дизайна бытовой техники и умных устройств, активно применяющей технологии машинного обучения в процессах проектирования и прототипирования. А вторым: сравнительный анализ рабочих процессов в дизайн-проектировании до и после массового внедрения инструментов генеративного ИИ (условный период разграничения: 2021–2026 гг.). Функциональный анализ архитектуры современных генеративных моделей: для выявления структурных различий между операциями искусственного и естественного интеллектов. Компетентностный подход: для формулировки практических рекомендаций относительно профессиональных навыков, приобретающих критическое значение в условиях автоматизации визуализационных процессов.

Теоретические основания

Два режима проектной деятельности

В профессиональной практике промышленного дизайна можно выделить два принципиально различных режима творческой деятельности, которые нередко объединяются под общим термином «дизайн», однако по своей когнитивной природе существенно различаются.

Первый режим — комбинаторный. Он предполагает конфигурирование уже существующих визуальных паттернов, стилистических языков, формальных решений в соответствии с требованиями технического задания.



Рис. 1. Система построения этапов промышленного дизайна при помощи комбинации генеративных моделей-инструментов в Figma Weave

Данный режим доминирует в коммерческом дизайне, где задача специалиста состоит в точной «настройке» объекта под целевую аудиторию, трендовый контекст и производственные ограничения. В статье «Переизбыток: разработка значимых продуктов в мире, переполненном идеями» (перевод автора) Роберто Верганти (один из ведущих исследователей инновационного дизайна) высказал мысль, что «Большинство дизайнеров большую часть времени не изобретают новые смыслы, а уточняют и комбинируют существующие» (перев. автора) [15].

Второй режим — генеративный в подлинном смысле. Он предполагает создание нового формального или смыслового решения, не выводимого непосредственно из анализа существующих образцов. Именно этот режим соответствует тому, что в теории дизайна принято называть «дизайнерским мышлением» в его радикальном понимании: как способности формулировать проблему иначе, чем ее формулирует заказчик. Критически важный тезис настоящей статьи состоит в следующем: генеративный ИИ эффективно автоматизирует первый режим деятельности и принципиально не способен воспроизвести второй [6].

Обратимся к конкретной профессиональной практике. В области промышленного дизайна работа дизайнера предполагает следующий типичный алгоритм, который можно имитировать при помощи комбинации нескольких нейросетевых моделей. Пример этапов создания промышленного дизайна в «Figma Weave» (Приложение для работы с большим количеством нейросетевых инструментов) (рис. 1).

1. Анализ трендов — изучение актуальных стилистических направлений в индустрии и смежных областях (архитектура, мода, электроника).

2. Построение mood board — компиляция визуальных референсов;

3. Создание скетчей — ручное или цифровое рисование вариантов, вдохновленных собранными референсами.

4. Селекция и доработка наиболее перспективных вариантов.

5. Создание более детальных изображений и 3D-моделей на основе изображений отобранных вариантов.

6. Визуализация (Продуктовые рендеры, фотографии в среде, видео).

Данный процесс, обозначаемый в профессиональной среде как «творческий», по своей структуре представляет собой управляемый процесс рекомбинации: дизайнер выполняет функцию, аналогичную редакционному алгоритму: он отбирает, взвешивает и перерабатывает элементы из массива уже существующей визуальной культуры. При этом результат варьируется в зависимости от индивидуального опыта, насмотренности и интуиции конкретного специалиста: то есть от качеств, которые относятся уже ко второму, подлинно генеративному режиму деятельности.

Именно комбинаторный процесс с высокой точностью воспроизводится генеративными нейронными сетями, обученными на датасетах, содержащих продукты человеческой визуальной деятельности за последнее столетие. Возможно, что уже в ближайшем будущем крупные компании будут создавать собственные генеративные модели в качестве дизайн-команд или арт-директоров, которые будут работать в рамках уже существующей дизайн-ДНК компании и стабильно выдавать качественный результат, полностью пропуская этап «творческого поиска». Эта система будет обладать всеми необходимыми навыками «идеального сотрудника» со своим уникальным стилем и характером решения дизайнерских задач, которого было бы невозможно найти на рынке труда среди живых людей.

При этом еще появляется и дополнительный вопрос: а не смогут ли представители других профессий овладеть всеми необходимыми навыками дизайнера лишь в рамках факультатива? В книге “The Product Manager's Career” при описании структуры команды (авторы), для создания продукта любой сложности и специфики, вводят термин «Продуктовой триады», к которой относятся: продакт-менеджер (Product manager), инженер (Technical leader) и дизайнер (Designer) [14].

Представители этих трех профессий являются неотъемлемой частью при создании любого продукта: от сайта компании до самолета или шариковой ручки. Для того, чтобы освоить все необходимые навыки и компетенции для каждой из этих профессий, на данный момент, нужно потратить годы обучения и практики. Однако с внедрением ИИ в процесс создания продукта, и автоматизацией алгоритмов работы каждой из этих профессий, уже в недалеком будущем за создания продукта любой сложности сможет отвечать лишь один специалист, имеющий не узконаправленные компетенции в каждой из этих трех сфер, а умеющий грамотно автоматизировать алгоритмы рабочих процессов инженера (Tech-lead), дизайнера и продуктового менеджера (PM).

Почему автоматизация началась именно с «творческих» задач?

Ответ на центральный вопрос статьи становится очевидным при сопоставлении природы генеративного ИИ и природы той деятельности, которую он вытесняет. Архитектура генеративных моделей оперирует в глобальном интернете, многомерном математическом пространстве, в котором закодированы статистические отношения между элементами обучающего корпуса. Генерация нового изображения представляет собой навигацию по данному пространству, управляемую текстовым промптом (Промпт — это текстовой запрос, команда, либо инструкция, которая отправляется пользователем в нейросеть для получения результата), изображением, видеорядом или иным входным сигналом. Сооснователь OpenAI и исследователь в области ИИ Андрей Карпатый описывает данный процесс следующим образом: генеративная модель не «создает», она «сжимает» обучающий корпус в параметрическое пространство и «разворачивает» его обратно по запросу [12]. Это принципиально отличается от того, что происходит, когда человек-дизайнер формулирует новую концепцию продукта: последний не только рекомбинирует известное, но и привносит в процесс личный опыт, интуицию и способность выходить за пределы обучающего корпуса собственного опыта.

Таким образом, парадокс получает объяснение: ИИ не забрал «творчество», он забрал то, что называлось творчеством, но по своей операциональной природе являлось высококвалифицированной ремесленной рекомбинацией визуального массива.

Устойчивость ремесленных и технических профессий к замещению объясняется прямо противоположной логикой. Работа токаря,

хирурга или инженера-технолога предполагает прямое взаимодействие с физической реальностью в ее неустранимой сложности, вариабельности и непредсказуемости. Интересный пример из мира гуманоидной робототехники приводит в своем интервью Андрей Дороничев (предприниматель в сфере IT): при создании программного обеспечения с внедренным искусственным интеллектом для домашнего робота, обученного решать бытовые задачи по дому, инженеры и программисты столкнулись с невозможностью запрограммировать функцию — «одеть одеяло в пододеяльник» [2]. Это реальная проблема робототехники, признанная в научном сообществе.

Дизайнер и инженер Джонатан Айв, руководивший промышленным дизайном Apple на протяжении двух десятилетий, неоднократно подчеркивал, что решающим в процессе проектирования является момент физического контакта с материалом и прототипом: «Пока ты не возьмешь это в руки, то ты не знаешь, работает ли это» (перев. автора) [11].

Данное высказывание фиксирует тип профессионального знания, который не поддается оцифровке: знание, существующее в форме непосредственной материальной компетенции, накопленной через годы физической практики. Современные роботизированные и алгоритмические системы не обладают данным типом компетенции. Они выполняют жестко запрограммированные операции в контролируемой среде. Задача, требующая адаптации к непредсказуемым физическим условиям, например, неровности поверхности, вариабельности материала, специфике конкретного изделия в конкретных условиях эксплуатации, это остается принципиально сложной для алгоритмических систем.

Даже более простые, на первый взгляд, задачи могут быть очень сложными для ИИ. Например, про сложности в разработке и обучении творческих ИИ, говорит в интервью Николай Гаврилов (руководитель проекта «Шедеврум» в Яндексе: «Мы обучаем генеративную модель более точно рисовать человеческие руки и глаза — с этой трудностью на первоначальном этапе сталкиваются практически все нейросети в мире» [3], что говорит о том, что полное замещение человека в сфере дизайна и визуализаций произойдет не сразу.

По наблюдению авторов (на основе опыта в области промышленного дизайна и последующей работы в крупной IT-компании), за период 2021-2026 годов произошли следующие изменения в рабочем процессе дизайн-проектирования:

— Фаза исследования и генерации концептов сократилась в несколько раз за счет использования инструментов генеративного ИИ для быстрого прототипирования визуальных идей;

— Фаза технической верификации (соответствие генерированных форм производственным, эргономическим и физическим ограничениям) при этом не только не сократилась, но возросла в относительном исчислении, поскольку ИИ-генерации систематически нарушают законы физики, эргономики и технологической осуществимости, что постоянно нужно учитывать и перерассчитывать;

— Фаза концептуального обоснования (формулировка проектной интенции, ценностного предложения, смысловой программы объекта) приобрела критическое значение: без четко сформулированной смысловой рамки инструменты генерации производят визуально привлекательные, но функционально и семантически несостоятельные результаты.

Данные наблюдения согласуются с результатами исследований трансформации дизайн-профессий, зафиксированных в ведущих изданиях по дизайну и технологиям [16, 10].

Естественный интеллект в сравнении с искусственным: три принципиальных различия применительно к дизайну.

Широкое распространение генеративного ИИ в профессиональной среде обострило вопрос, который прежде носил преимущественно академический характер: в чем состоит принципиальное, неустранимое различие между тем, что делает машина, и тем, что делает человек в процессе проектирования? Анализ профессиональной практики позволяет выделить три таких различия, имеющих прямое прикладное значение для промышленного дизайна.

Воля и субъектность

Генеративная модель является инструментом без субъектности: она не имеет проектных намерений, не выбирает задачи самостоятельно и не способна отказаться от выполнения задания по этическим или эстетическим соображениям. Она оптимизирует выходной результат в соответствии с заданной целевой функцией, но не формулирует эту функцию самостоятельно. Дизайнер-человек, напротив, является субъектом проектного процесса: он способен переформулировать исходную задачу, отвергнуть техническое задание как некорректно поставленное, предложить принципиально иное направление развития продукта. «IDEO» это одна из наиболее влиятельных дизайн-консалтинговых компаний в мире, которая построила свою методологию дизайн-мышления именно на этом принципе: «ценность дизайнера состоит не в способности выполнить задание, а в способности поставить правильное задание» [6]. Это акт субъектности, недоступный алгоритму. В контексте промышленного дизайна данное различие проявляется в том, что ИИ-инструмент способен сгенерировать тысячи вариантов формы кузова автомобиля по заданным параметрам, но не способен самостоятельно определить, какие параметры являются значимыми для конкретной аудитории в конкретный исторический момент. Это решение принимает человек.

Способность нести ответственность за результат.

Второе принципиальное различие связано с категорией ответственности. Генеративная модель не несет и не может нести ответственности за результат своей работы: у нее нет репутации, нет профессиональной биографии, нет последствий в случае провала проекта. Это не техническое ограничение, а онтологическое свойство инструмента. Профессиональная ответственность дизайнера, напротив, является необходимым условием качества его работы. Сэм Альтман, генеральный директор OpenAI, в одном из публичных выступлений зафиксировал этот парадокс: «ИИ не имеет ничего поставленного на карту. Именно поэтому человеческое суждение в цепи принятия решений остается незаменимым» (перевод автора) [4].

Применительно к промышленному дизайну это означает, что дизайнер, подписывающий проект своим именем и профессиональной репутацией, принимает решения иначе, чем алгоритм, оптимизирующий метрику качества изображения. «Самое главное качество, которое есть у человека — это возможность испытывать боль. Объясню. Потому, что боль, это то, что заставляет нас нести ответственность в широком смысле. Боль провала, боль отторжения, боль финансовая — это то, что заставляет нас нести ответственность перед другими людьми в обществе в целом», — подчеркнул в своем интервью программист А. Дороничев [2]. Данное различие особенно критично в сферах, где проектные решения непосредственно влияют на безопасность и качество жизни пользователей: транспортный дизайн, медицинское оборудование, эргономика рабочих мест. Здесь способность нести ответственность является не этическим дополнением к профессиональной компетенции, а ее неотъемлемой частью.

Парадоксальность мышления

Третье и, возможно, наиболее значимое для теории дизайна различие состоит в том, что естественный интеллект способен выходить за пределы собственной логики. В Книге британского психолога и писателя, Эдварда де Боно «Как использовать латеральное мышление» (перев. автора) описана концепция латерального мышления как альтернативного подхода к решению задач, противопоставляемого вертикальному (логическому) мышлению: «Вертикальное» мышление — это последовательный, логический подход: пошаговое решение задач, опора на уже известные факты и правила. Это традиционный способ, которому учат в школах и вузах. А латеральное мышление — это творческий, нелинейный подход: поиск неожиданных связей, изменение перспективы, допуск парадоксов и «неправильных» идей, чтобы найти принципиально новое решение [4]. Генеративная модель не способна воспроизвести решение, которое находилось бы за пределами уже разграниченного информационного пространства: она может соединять уже известные элементы в новых конфигурациях, но не может поставить под сомнение саму систему координат, в которой существует эта модель.

Но история автомобильного и промышленного дизайна строится в основном на «выходе за пределы» стандартного мышления человека: появление аэродинамичных форм в транспортном дизайне в 1930-х годах, названных «Стримлайн», привело к образованию «каплеобразного» формфактора экстерьера автомобилей, что было невозможно представить еще в 1900-х годах, когда любое наземное транспортное средство проектировалось как самоходная карета. В 1950-е предметном дизайне формируется «Браун стиль», в 1980-е «дружественный» интерфейс компьютеров Macintosh — все эти события представляли собой выход за пределы существующей логики формообразования, а не ее оптимизацию. Такой выход требует способности мыслить вопреки собственному опыту и обучающей выборке, а именно способности, которой алгоритм лишен по своей архитектурной природе.

Именно поэтому Кейт Дж. Эролла, директор дизайн-программ в Стэнфордской школе дизайна (d.school), настаивает на том, что ключевым навыком дизайнера будущего является не умение работать с инструментами ИИ, а умение задавать вопросы, которые нейросеть не умеет задавать [8].

Широкое внедрение генеративного ИИ произвело неожиданный профессиональный эффект: оно обнажило механистическую природу

значительной части деятельности, которую профессиональное сообщество идентифицировало как «творчество». Когда нейронная сеть воспроизводит результаты, неотличимые от продуктов квалифицированного дизайнера, работающего в режиме комбинаторики, это свидетельствует не о том, что ИИ «стал творческим», но о том, что данный тип деятельности всегда был ближе к алгоритму, нежели к подлинному формообразованию.

Этот вывод не несет уничижительного смысла: квалифицированная комбинаторика является необходимой профессиональной компетенцией, а ее технологическое замещение освобождает когнитивные ресурсы для более глубокой работы. Тем не менее переоценка статуса данной деятельности представляется интеллектуально честной и профессионально необходимой. Паола Антонелли, старший куратор отдела архитектуры и дизайна Музея современного искусства (MoMA) в Нью-Йорке, формулировала в 2008 г. это следующим образом: «ИИ — это зеркало, которое показывает нам, насколько многое из того, что мы называли творчеством, было на самом деле воспроизводством» (перев. автора) [5]. Для профессионального сообщества промышленных дизайнеров этот тезис означает необходимость честного переосмысления содержания профессии.

Логическим следствием описанной трансформации является перераспределение ценности внутри профессии промышленного дизайнера. Если техническое мастерство визуализации и навык генерации большого количества визуальных альтернатив теряют дефицитность, то дефицитными становятся компетенции принципиально иного рода: непосредственно обусловленные тремя свойствами естественного интеллекта. Исходя из проведенного анализа, можно выделить следующие приоритетные компетенции специалиста по промышленному дизайну в условиях повсеместного распространения генеративных технологий:

— Субъектное целеполагание это способность самостоятельно формулировать проектную задачу, переопределять техническое задание и принимать решения о направлении развития проекта без опоры на алгоритмическую подсказку. Данная компетенция прямо вытекает из свойства субъектности и воли человека как индивида.

— Профессиональная ответственность и этическое суждение это способность принимать проектные решения с осознанием их последствий для пользователей, общества и среды. Это готовность отстаивать или пересматривать эти решения на основе собственной профессиональной позиции. Данная компетенция вытекает из свойства ответственности.

— Физическая/осязательная экспертиза это накопленное через физическую практику знание о том, как объекты взаимодействуют с человеческим телом в реальных условиях эксплуатации: распределение нагрузки, тактильные свойства материалов, эргономика движения. При проектировании руля мотоцикла опытный дизайнер способен «почувствовать» распределение вибрации через кисть рук на скорости 120 км/ч, не находясь физически на мотоцикле, понимать как геометрия и фактура руля будут способствовать улучшению именно человеческого тактильного восприятия. При проектировании ручки бытового прибора специалист интуитивно оценивает, как усилие нажатия распределится по суставам пальцев пожилого пользователя. Это знание не формализуется в текст или облако данных.

— Парадоксальное и латеральное мышление, это способность выходить за пределы существующей логики формообразования, ставить под сомнение исходные допущения проекта и предлагать решения, не выводимые из анализа существующих образцов. Данная компетенция прямо вытекает из свойства парадоксальности мышления человека.

— Системное мышление, это понимание проектируемого объекта не как изолированного предмета, но как элемента социальной, технологической, производственной и экологической системы; способность прогнозировать неочевидные последствия проектных решений на основе живого опыта существования в реальном пространстве.

Полученные выводы имеют практические следствия как для системы профессионального образования в области промышленного дизайна, так и для организации работы дизайн-команд в производственных, технологических компаниях и дизайн-студиях. Учебные программы, ориентированные преимущественно на освоение инструментальных навыков, таких как: скетчинг, САПР, рендеринг (1) рискуют готовить специалистов к выполнению задач, которые к моменту завершения образования будут автоматизированы. Это не означает, что данные навыки теряют значение: физическое взаимодействие с материалом, инструментом и прототипом формирует физический опыт творчества, необходимый для профессионального суждения. Однако их роль смещается с производительной (непосредственного создания визуальных объектов) к формирующей (воспитания профессиональной чувствительности и телесного знания).

На уровне профессиональной практики описанные трансформации требуют переосмысления ролевой структуры дизайн-команды.

Функция дизайнера эволюционирует от исполнителя визуальных задач к куратору проектного смысла: специалисту, который формулирует проектные интенции, управляет процессом машинной генерации через точно поставленные задачи и верифицирует результаты с позиции телесного опыта, профессиональной ответственности и системного мышления.

Согласно оценке Йеспера Холма Кнудсена, руководителя глобальной дизайн-практики McKinsey, компании, которые наиболее успешно интегрировали ИИ в дизайн-процессы, не сократили количество дизайнеров, но кардинально изменили их функциональные роли: «ИИ забрал у дизайнера пиксели и вернул ему идеи» (перев. автора) [13].

Заключение

Парадокс замещения заключается в вытеснении творческих профессий, вместо, многократно обещанных общественности, «рутинных» профессий. Значительная часть «творчества» в коммерческом дизайне и визуальных искусствах представляла собой в массе своей квалифицированную комбинаторику визуальных форм, а именно деятельность, структурно воспроизводимую операциями нейронных сетей. Сравнительный анализ искусственного и естественного интеллекта позволяет выделить три фундаментальных свойства последнего, принципиально недоступных алгоритму: наличие воли и субъектности (способность самостоятельно формулировать и переопределять задачу), способность нести ответственность за результат своих действий (что качественно меняет природу принимаемых решений) и парадоксальность мышления (способность выходить за пределы собственной логики и совершать смену парадигмы). Именно эти три свойства определяют вектор трансформации профессиональных компетенций человека-дизайнера с естественным интеллектом. На эту тему писал еще в 1916 г. философ Николай Бердяев в книге «Смысл творчества. Опыт оправдания человека» писал: «Творчество рождается лишь из свободы. Когда мы говорим на нашем несовершенном человеческом языке о творчестве из ничего, то мы говорим о творчестве из свободы» [14]. В условиях, когда технологии генеративного ИИ автоматизируют комбинаторную составляющую профессии, критически важными становится именно человеческая «свобода»: субъектное целеполагание, профессиональная ответственность и этическое суждение, телесная и осязательная экспертиза, парадоксальное мышление и системный анализ. Технологии генеративного ИИ выполняют тем самым функцию профессионального катализатора:

они устраняют из профессии то, что в ней было алгоритмизируемо, и концентрируют внимание на том, что является сугубо человеческим. В этом смысле наблюдаемый парадокс замещения есть не угроза профессии промышленного дизайнера, а указание на ее подлинное содержание.

Примечание:

1. Скетчинг — это техника создания быстрых эскизов в ручной графике различными материалами. САПР — это определенные программы для 3Д-моделирования, использующие метод высокоточного построения моделей при помощи создания математических кривых и плоскостей. Обычно модели, созданные в этих программах практически сразу готовы к производству. Рендеринг — цифровая визуализация 3Д модели.

Список литературы

1. *Бердяев Н.А.* Смысл творчества. Опыт оправдания человека [серия «Эксклюзив: Русская классика»]. — Москва: АСТ, [2018] . — 416 с.

2. Дороничев. Интервью [Электронный ресурс]. — URL: https://vk.com/video-199714887_456240915 (дата обращения: 15.05.2026).

3. Шедеврум: как Яндекс обучает нейросеть рисовать [Интервью] // Яндекс Образование. Журнал. — 2024. — URL: https://education.yandex.ru/journal/shedevryum?ysclid=mpnp51jvm2558689424 (дата обращения: 20.05.2026).

4. *Altman S.* Planning for AGI and beyond // OpenAI Blog. — 2023. — URL: https://openai.com/blog/planning-for-agi-and-beyond (дата обращения: 22.04.2026).

5. *Antonelli P.* Design and the Elastic Mind. New York: MoMA, 2008. — 240 p.; Antonelli P. [Интервью] AI is a Mirror // Dezeen. 2023. — URL: https://www.dezeen.com (дата обращения: 25.04.2026).

6. *Brown T.* Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. — New York: Harper Business, 2009. — 272 p.

7. *De Bono E.* Lateral Thinking: Creativity Step by Step. — New York: Harper & Row, 1970. — 300 p. [Рус. пер.: *Де Боно Э.* Латеральное мышление. — Минск: Попурри, 2005. — 384 с.]

8. *Erolla K.J.* Design in the Age of AI: New Roles, New Responsibilities // Stanford d.school Perspectives. — 2023. — URL: https://dschool.stanford.edu (дата обращения: 28.04.2026).

9. *Frey C.B., Osborne M.A.* The Future of Employment: How Susceptible Are Jobs to Computerisation? // Technological Forecasting and Social Change. — 2017. — Vol. 114. — P. 254–280.

10. *Gero J.S., Kan J.W.T.* Studying Design Cognition in the Age of AI Tools // Design Studies. 2023. Vol. 85. Article 101172. DOI: 10.1016/j.destud.2023.101172

11. *Isaacson W.* Steve Jobs. — New York: Simon & Schuster, 2011. 656 p. [Рус. пер.: Айзексон У. Стив Джобс. — Москва: АСТ, 2012. — 688 с.

12. *Karpathy A.* Software 2.0 // Medium. 2017. URL: https://karpathy.medium.com/software-2-0-a64152b37c35 (дата обращения: 02.05.2026).

13. *Knudsen J.H.* The Designer's New Role in an AI-Augmented World // McKinsey Quarterly. 2023. — URL: https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-design (дата обращения: 07.05.2026).

14. *Lakman McDowell G., Bavaro J.* The Product Manager's Career. Everything You Need to Know to Succeed in a Tech Company. — St. Petersburg: Programmer's Library, 2023. — 286 p.

15. *Verganti R.* Overcrowded: Designing Meaningful Products in a World Awash with Ideas. — Cambridge, MA: MIT Press, 2016. — 272 p.

16. *Verganti R., Vendraminelli L., Iansiti M.* Innovation and Design in the Age of Artificial Intelligence // Journal of Product Innovation Management. — 2020. — Vol. 37. — № 3. — P. 212–227.

Л.Б. КАРШАКОВА
Доцент, кандидат технических наук, РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: karshakova-lb@mail.ru

П.С. ЗУЕВА
Студент, РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: zueva0404@mail.ru

М.К. ЧЕХОВСКАЯ
Студент, РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: masha-chekh@mail.ru

L.B. KARSHAKOVA
Candidate of technical science, assistant professor of the A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: karshakova-lb@rguk.ru

P.S. ZUEVA
Student of the A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: zueva0404@mail.ru

M.K. CHEKHOVSKAYA
Student of the A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: masha-chekh@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_442_449

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ОБРАБОТКА ФОТОГРАФИЙ СРЕДСТВАМИ НЕЙРОСЕТЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

ARTISTIC PROCESSING OF PHOTOGRAPHS USING NEURAL NETWORK TECHNOLOGIES

Статья посвящена исследованию возможностей интеграции генеративных нейросетей в процесс создания фотографий, в частности, для замены фона при сохранении реального фотографического объекта. Актуальность работы обусловлена стремительным развитием технологий искусственного интеллекта, расширяющих выразительные и технические возможности цифровой фотографии. В работе рассматриваются современные методы генерации визуального контента, позволяющие отделять основной объект съемки от исходного фона и формировать новый фон с использованием нейросетевых моделей.

The paper is devoted to the study of the possibilities of integrating generative neural networks into the process of creating photographs, in particular, to replace the background while preserving the real photographic object. The relevance of the work is due to the rapid development of artificial intelligence technologies that expand the expressive and technical capabilities of digital photography. The paper considers modern methods of visual content generation, which make it possible to separate the main subject from the original background and form a new background using neural network models.

Ключевые слова: искусственный интеллект, цифровые технологии, художественная фотография, генерация, художник, цифровое искусство, ретушь.
Keywords: artificial intelligence, digital technologies, artistic photography, generation, artist, digital art, retouching.

Развитие цифровых технологий в современном мире сильно повлияло на художественное творчество и визуальную коммуникацию. Одним из наиболее значимых направлений технологического развития последних лет стало появление искусственного интеллекта (ИИ). Генеративные нейросети, такие как Midjourney, Kandinsky, Шедеврум и другие, открывают новые возможности для создания художественных фотографий и улучшают традиционные методы работы фотографов и художников [7]. Современная художественная фотография активно взаимодействует с цифровыми технологиями, что позволяет формировать новые эстетические подходы и методы создания изображений.

Кроме того, нейросетевые технологии активно внедряются в сферу визуального проектирования и дизайна. Использование генера-

тивных алгоритмов позволяет создавать визуальные варианты изображения, что расширяет возможности дизайнеров.

Таким образом, использование искусственного интеллекта в художественной фотографии является актуальной научной проблемой, поскольку данные технологии формируют новые способы создания визуальных образов и трансформируют традиционные методы творчества [9].

Областью исследования данной работы является современное цифровое искусство, в частности, художественная фотография и ее обработка с использованием технологий искусственного интеллекта. Предметом исследования является использование генеративных нейросетей как инструмента создания художественных изображений в современной фотографии.

Целью работы является анализ теоретических и практических возможностей применения генеративных нейросетей в художественной современной фотографии.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие задачи: проанализировать научные исследования, посвященные применению искусственного интеллекта в современном искусстве и фотографии; рассмотреть особенности генеративных нейросетей как инструмента художественного творчества; изучить современные художественные практики использования нейросетевых технологий в цифровом искусстве и фотографии; проанализировать работы художников и фотографов, применяющих искусственный интеллект в своей творческой деятельности; провести практическую работу для исследования возможностей генеративных нейросетей при создании изображений; оценить художественные и технологические результаты применения нейросетей Midjourney и ChatGPT в процессе создания изображений.

В рамках исследования были использованы следующие методы научного анализа: анализ научной литературы, сравнительный анализ художественных практик, визуальный анализ изображений, экспериментальный метод. Метод анализа научной литературы позволил изучить существующие исследования в области применения искусственного интеллекта в искусстве. Визуальный анализ использовался для изучения работ фотографов и художников, работающих с нейросетями. Экспериментальный метод предполагал практическое создание изображений при помощи искусственного интеллекта.

Современные технологии искусственного интеллекта активно внедряются в различные сферы художественной деятельности. Одной из

ключевых особенностей генеративных моделей является их способность выявлять закономерности визуальной структуры изображений, включая композицию, цветовые сочетания, формы и текстуры. По мнению А.А. Гладкова, генеративные алгоритмы могут рассматриваться как инструмент формирования нового художественного мышления: «Алгоритмы преобразуют эти находки в уникальные визуальные решения, комбинируя разные знания, при этом искусственный интеллект способен не только подражать существующим подходам, но и находить неожиданные сочетания, рождающие совершенно новые творческие решения…» [3, с. 198].

Исследователи отмечают, что искусственный интеллект становится важным инструментом экспериментального художественного поиска. Нейросети способны генерировать большое количество вариантов изображений, что расширяет возможности художников и дизайнеров. Использование искусственного интеллекта позволяет создавать новые визуальные концепции, стили и композиции. Внедрение технологий искусственного интеллекта в художественную практику приводит к изменению роли автора в процессе создания произведения искусства. В связи с этим возникает необходимость научного осмысления взаимодействия человека и нейросети в художественном творчестве. Исследователи отмечают, что искусственный интеллект постепенно становится одним из самых важных инструментов современного искусства. Как подчеркивают И.В. Зорькин и П.Д. Польшина: «Вскоре создателям ИИ-искусства придется учиться, практиковаться и посвящать себя этому, если они хотят выделиться и добиться успеха» [4, с. 97].

К тому же, исследования показывают, что нейросети позволяют ускорить процесс разработки визуальных концепций и повысить вариативность художественных решений. Как сказано в работе «Разработка фирменного стиля при помощи генеративных нейросетей»: «Генеративные нейросети не заменяют дизайнера, а являются его ассистентом, помогая и подсказывая на протяжении всего творческого процесса» [5, с. 344].

Таким образом, нейросетевые технологии становятся важным инструментом современного цифрового искусства и открывают новые перспективы для развития художественной фотографии.

Художественная практика медиа-художника Рефика Анадола основана на использовании нейросети для анализа больших массивов данных и их преобразования в визуальные выставочные композиции. Одним из проектов художника является серия «Machine Hallucinations», в которой изображения становятся художественным материалом, а ис-

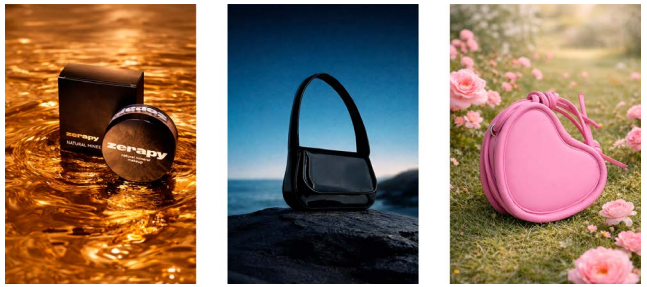


Рис. 1. Результат обработки портретов нейросетевыми технологиями (авторы: П.С. Зуева, М.К. Чеховская, 2026)

кусственный интеллект выступает в роли инструмента интерпретации визуальной информации. Новизна художественного подхода Анадола заключается в том, что он рассматривает данные изображения как форму художественного языка. Использование нейросетей позволяет художнику создавать сложные визуальные структуры, которые невозможно сформировать традиционными художественными методами.

Американский художник Робби Баррат является одним из первых художников, начавших использовать генеративные нейросети для создания своих работ. Его художественная практика основана на использовании алгоритмов GAN, которые позволяют экспериментировать с различными художественными стилями, включая портретную живопись, абстрактную графику и цифровые композиции на основе фотографий.

Художник Елена Сарин также активно использует генеративные нейросети для создания проектов. В своих работах она применяет нейросети для создания абстрактных цифровых изображений и новых визуальных композиций. Работы Сарин отличаются яркой цветовой палитрой и сложной текстурой. Использование искусственного интеллекта позволяет художнику создавать изображения, сочетающие элементы живописи, графики и цифровой генерации [2].

Таким образом, прослеживается тенденция использования нейросетевых технологий многими художниками и фотографами. Это позволяет исследовать новые формы взаимодействия человека и алгоритма [8].

Практическая часть работы включала использование нейросети Midjourney в ретуши портретной и бьюти фотографии и Chat GPT в ретуши предметной фотографии.

Задача заключалась в оптимизации процесса постобработки серии портретных снимков для глянцевого журнала. Классический подход требует значительных временных затрат на очистку фона от лишних деталей, дори-



Рис. 2. Результат обработки предметных фотографий нейросетевыми технологиями (авторы: П.С. Зуева, М.К. Чеховская, 2026)

совку текстур или замену аксессуаров [1]. В данном проекте использовался Midjourney как генеративный инструмент для решения этих задач.

В рамках исследования была возможность использовать генеративные нейросети в процессе художественной и коммерческой ретуши изображений, особое внимание уделялось интеграции инструментов искусственного интеллекта в ретуши портретной бьюти-съемки и предметной фотографии.

В ходе работы с портретной фотографией девушек в жанре бьюти-съемки нейросеть Midjourney применялась преимущественно для ретуши и генеративной замены фона, а также для создания и доработки визуальных аксессуаров. Исходные изображения, содержащие классические студийные портреты (рис. 1), были дополнены сложными художественными сценами: водной средой с декоративными рыбами и композициями с птицами. Также была проведена работа со стилизацией элементов макияжа и украшений. Midjourney позволил не просто заменить фон, но и органично интегрировать новые объекты в композицию, с учетом освещения, цветовой палитры и перспективы.

Особое значение имела возможность генерации аксессуаров, таких как декоративные элементы в волосах, перья, украшения и текстуры, усиливающие художественный образ модели [10]. Вместо традиционной ручной ретуши в графических редакторах с помощью Midjourney было создано несколько вариативных решений, из которых выбирались наиболее соответствующие художественной задаче. Таким образом, была достигнута высокая степень визуальной целостности изображения, при которой искусственно добавленные элементы воспринимаются как часть оригинальной съемки.

В предметной фотографии, представленной изображениями косметической продукции и сумок, использовались возможности ChatGPT в связке с генеративными инструментами для разработки концепции ретуши, описания визуальных сцен и последующей генерации фонов. На

основе текстовых промптов, сформированных с помощью ChatGPT, были созданы сцены с выразительными текстурами и средами. Например, косметический продукт был помещен в динамичную золотую жидкость, создающую эффект премиальности и ассоциации с роскошью, тогда как сумки были интегрированы в природные и стилизованные ландшафты — скалистое побережье и цветочное поле (рис. 2).

ChatGPT использовался как инструмент интеллектуальной поддержки, позволяющий формализовать художественную задачу в виде точных текстовых описаний. Это обеспечило более предсказуемый и управляемый результат при работе с генеративными моделями [6]. Кроме того, с его помощью уточнялись параметры освещения, цветовой гаммы, фактур и композиционных решений, что особенно важно в предметной фотографии, где ключевую роль играет визуальная привлекательность и коммерческая презентация продукта.

Таким образом, комбинация Midjourney и ChatGPT продемонстрировала высокую эффективность в решении задач ретуши и художественной трансформации изображений. Использование этих инструментов позволило значительно расширить границы традиционной фотографии, внедрив в нее элементы цифрового моделирования и генеративного дизайна.

В заключение можно отметить, что искусственный интеллект становится новым инструментом художественного творчества. Генеративные нейросети позволяют создавать уникальные визуальные образы, ранее недоступные в рамках классических методов съемки и обработки. Технологии открывают новые направления в развитии фотографии и цифрового искусства, способствуя формированию гибридных форм визуальной культуры.

Перспективы дальнейшего развития связаны с более глубокой интеграцией ИИ в художественную практику, появлением новых форм алгоритмического искусства, а также изменением роли художника и фотографа, который все чаще выступает не только как автор, но и как куратор и режиссер взаимодействия с интеллектуальными системами.

Список литературы:

1. *Анисимов Д.Е., Белкин Д.А.* Применение нейросетевых технологий при обработке фотографий // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XX Международная конференция, XVIII Международный конкурс научных и научно-методических работ, Международный конкурс «Нейросетевой рисунок»: сборник трудов, Москва, 11–12 ноября 2021 года. — Москва: «Экон-Информ», 2021. — С. 183–185.

2. *Гаврилин К.Н.* Технологии искусственного интеллекта в музейной практике: от инноваций к интеграции // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 4/2. — С. 475–483.

3. *Гладков А.А.* Эстетика алгоритмов искусственного интеллекта как фактор генерации креативного видения изобразительного пространства // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2024. — № 4/2. — С. 198–211.

4. *Зорькин И.В., Польшина П.Д.* Перспективы и роль искусственного интеллекта в искусстве // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2023. — № 1/2. — С. 92–98.

5. *Каршакова Л.Б., Гумерова З.Р., Сазонов А.В.* Разработка фирменного стиля при помощи генеративных нейросетей // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4/2. — С. 337–346.

6. *Мухина О.С., Олешко В.Ф.* Потенциал нейросетей в генерации фотореалистичного контента для медиа // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. — 2025. — Том 50. — № 4. — С. 78–95.

7. *Пушкова А.В.* Нейросети 20–21 века // Россия и мир в исторической ретроспективе. К 120-летию со дня рождения выдающегося государственного деятеля А.Н. Косыгина: Материалы XXX международной научной конференции, посвященная 120-летию со дня рождения выдающегося государственного деятеля А.Н. Косыгина, Санкт-Петербург, 11 апреля 2024 года. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2024. — С. 219–222.

8. *Фадеева Т.Е., Старусева-Першеева А.Д.* Влияние нейронных сетей на современную фотографию: от инструмента до нейроавтоматона // Первый Российско-Китайский форум. Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы XXI века: Коллективная монография по материалам международной научной конференции. — Москва: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2024. — С. 340–343.

9. *Фирсов А.В., Каршакова Л.Б., Дерябина Д.А.* Художественное проектирование одежды с использованием искусственного интеллекта // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 3/2. — С. 265–272.

10. *Фирсов А.В., Каршакова Л.Б., Яковлева Н.Б., Груздева М.А.* Использование средств растрового редактора для разработки дизайна костюма // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2022. — № 2/2. — С. 138–146.

Л.А. ФЕДОТОВА

Аспирант, кафедра истории искусств и гуманитарных наук, аспирантура «Искусствоведение. Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура» РГХПУ им. С.Г. Строганова

e-mail: larafedotova.art@gmail.com

L.A. FEDOTOVA

Postgraduate student at the Department of History of Art and Humanities, postgraduate course Art History. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts

e-mail: larafedotova.art@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_450_460

УТОЧНЕНИЕ ПОНЯТИЯ «ФОТОГРАММА» В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРАКТИК

CLARIFICATION OF THE CONCEPT OF "PHOTOGRAM" IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY ARTISTIC PRACTICES

В работе сформулировано понятие «фотограммы» как художественного медиума. На основе комплексного подхода, включающего историко-семантический, технико-технологический анализ, проведено сравнение существующих определений и описаний в теории искусства, фотографии и смежных областях с выделением общих и различающихся признаков, выделены инвариантные свойства фотограммы, позволяющие отделить ее от смежных фотографических техник. Фотограмма понимается как уникальное бескамерное фотографическое изображение, на котором зафиксирована светотеневая проекция объекта или природного явления, присутствующего в момент экспозиции на светочувствительной поверхности или непосредственной близости от неё, полученное под воздействием света видимого спектра. Фотограммой также называется художественная практика, в результате которой получается такое изображение.

The paper formulates the concept of “photogram” as a phenomenon of visual culture. Based on integrated approach. Including historical, semantic, technical and technological analysis, a comparison of existing definitions and descriptions in the art history, the theory of photography and related fields was carried out, highlighting common and different features, and highlighting the invariant properties of the photogram, allowing to be separated from related photographic techniques. A photogram is identified as a unique photographic image that captures a light-and-shadow projection of an object or natural phenomenon present at the time of exposure on or in close proximity to a photosensitive surface, obtained without a camera under the influence of visible light. A photogram is also called an artistic practice that results in such an image without the use of optical system.

Ключевые слова: история фотограммы, бескамерная фотография, художественный медиум, светотеневая проекция.

Keywords: history of photogram, cameraless photography, alternative photographic processes, artistic medium, light shadow projection.

Введение

На текущий момент искусствоведческое изучение фотограммы осложнено отсутствием направленных глубоких исследований и крайней размытостью самого понятия. Термин «фотограмма» имеет множество коннотаций в зависимости от сферы его использования. Так, в фотографии, теории кино, фотограмметрии, 3D-моделировании и других сферах под этим словом подразумевают разные понятия. Путаница происходит и при использовании его на практике, когда специалисты одной области сталкиваются с этим понятием в другой области и неверно трактуют его. И если в области научных исследований даны точные определения, что же такое фотограмма, то теоретики искусства редко фокусировались отдельно на определении границ фотограммы. В художественных и кураторских практиках границы понятия фотограммы очень подвижны, что препятствует ее анализу и создает проблемы для атрибуции и музеефикации.

Исторически сложилось, что в толковых словарях Д.Н. Ушакова, С.И. Ожегова отсутствовало понятие «фотограмма». Причиной этой ситуации является идеологическое вычеркивание формалистских видов

искусства в советское время. Подтверждением этого служит статья «Фотоискусство» в Большой советской энциклопедии, которая упоминает фотограмму в негативном ключе: «В 1910–20-е гг. интенсивно проводились исследования выразит. возможностей фотоматериалов: среди мастеров Ф. популярность обрели композиции (т. н. фотограммы венгра Л. Мохой-Надя и рейограммы американца Мэн Рея; подобными экспериментами занимались также А. Ренгер-Патч в Германии, Я. Функе в Чехословакии и др.), полученные без применения фотоаппарата с помощью различных предметов, накладываемых на чувствит. бумагу и оставляющих на ней свои следы под воздействием света. Эти опыты послужили основой для развития фотографики, обогатившей арсенал художеств. средств Ф.; однако решительный отказ от принципа изобразительности открывал путь для вторжения в Ф. модернистских концепций (близких дадаизму, сюрреализму и др. авангардистским течениям)» [1].

Однако и в новейших словарях, официально утвержденных Распоряжением Правительства РФ от 30 апреля 2025 года № 1102-р и опубликованных на сайте Института русского языка им. В.В. Виноградова РАН, фотограмма не упоминается. А в толковом словаре «фотография» ограничивается как «видимое изображение предметов на светочувствительных материалах с помощью специального оптического аппарата…Точное воспроизведение, передача чего-либо» [2, с. 413].

В электронном каталоге Российского государственного архива литературы и искусства (РГАЛИ) слово «фотограмма» употребляется преимущественно в сфере кино первой половины XX века и применительно к аудиозаписям. В то же время, под шифром ф. 1923 оп.1 ед. хр. 3000 в архиве представлен автопортрет Ласло Мохой-Надя (1920–1929), атрибутированный «Л. Мохоль-Надь. Автопортрет. Фотограмма с дарственной надписью С.М. Эйзенштейну» [3].

К анализу фотограмм в кино обращались Ролан Барт и Умберто Эко, при этом оба использовали это понятие для семиотического анализа. Но Р. Барт использовал его для обозначения статичных изображений из фильма, в которых фиксируют то, что трудно разглядеть при обычном просмотре, по сути, как синоним «кадра» [4, с. 59], а У. Эко проводил различие между кадром и фотограммой как кинематографическими понятиями для анализа. Эту линию продолжают современные искусствоведы, изучающие кино, при этом не упоминая другие смыслы этого термина [5, с. 3].

Разнообразие терминов сложилось еще из-за неологизмов, введенных художниками периода авангарда в начале XX века. В наши дни на сайтах музеев и аукционных домов представлено многообразие понятий, относящихся к одной и той же технике. В карточках фотограмм разных авторов указываются: “rayorgaph”, “photogram”, “schadograph”, “cameraless photography”. Немецкий исследователь и практик фотограммы Ф. Ньюсус пишет: «Во Франции, когда ищут фотограммы — неважно, чьи, — лучше добиваются понимания, если говорят о «рейограммах» или «рейографиях», хотя эти брендовые названия, конечно, имеют смысл только как связь фотограммы с Ман Рэем в качестве автора» [6, S. 8]. Тем не менее, в архиве музея Помпиду (Париж) фотограммами (“photogramme”) названы не только бескамерные фотографии, но и кадры из кино в коллекции [7], то есть принципиально разные с точки зрения искусствоведения объекты. При этом некоторые фотограммы Ласло Мохой-Надя, хотя и содержат в тегах слово “photogramme”, атрибутированы как “Epreuve gélatino-argentique” (желатино-серебряная проба/тест — перевод автора) [8].

Важно упомянуть, что цифровые художники называют фотограммой компьютерную 3-D модель объекта, которая получается на основе обработки фото- или видеосъемки объекта с разных углов по кругу. Технически такая «фотограмма» связана с методом фотограмметрии и, по сути, представляет собой фотоскульптуру — «скульптуру по фотографическим снимкам, изображающим предмет с разных сторон» [9]

Даже один из значительных трудов по истории фотографии, сборник лекций В.Г. Левашова, в указателе имен, названий и понятий упоминает и фотоскульптуру, и шадографию, и рейографию, но не выделяет фотограмму [10, с. 470–482].

Итак, целью исследования явилось уточнение определения фотограммы в контексте художественных практик (для искусствоведения) с указанием его границ. Для чего были решены следующие задачи: проведен историко-семантический анализ понятия, проведен сравнительный анализ существующих определений и описаний в теории искусства и смежных областях с выделением общих и различающихся признаков, выделены инвариантные свойства фотограммы, позволяющие отделить ее от смежных техник. В итоге исследования сформулировано точное и релевантное определение с указанием его границ.

Методология решения задач была основана на междисциплинарном комплексном подходе. Медиальная археология З. Цилински [11, p.

1–39] позволила рассмотреть фотограмму как самостоятельную медийную практику, обладающую характерными технологическими и образно-художественными свойствами. На основе технико-технологического анализа детально сравнивались процессы создания изображений для точного разграничения техник. Семиотический анализ (Ч.С. Пирс) является ключевым для рассмотрения индексальности фотограммы как изображения-следа, что является ее главным онтологическим отличием от других фотографических техник и цифровой графики. Историко-семантический анализ помог выделить ключевые свойства фотограммы, стоящие за ее другими названиями.

Научная новизна заключается в том, что впервые в отечественном искусствознании предлагается комплексное определение «фотограммы», которое объединяет исторические истоки, семиотическую и технологическую специфику, а также учитывает особенности современной художественной практики, что позволяет обозначить новые границы для точности применения термина в теории и на практике.

Терминологический анализ: от «фотогеничного рисунка» до “cameraless photography”

В начале XIX века фотоотпечатки называли по разновидностям химических процессов, позволяющих получать закрепленное фотоизображение, о чем свидетельствует окончание «-типия» (от греческого τύπος — «отпечаток»), например: калитипия, цианотипия, антотипия.

Тим Отто Рот упоминает дневники Уильяма Генри Фокс Тальбота, в которых последний называет фотографические следы, полученные от растений, размещенных на обработанной солями серебра бумаге и экспонированных на солнце, sciagraph (с греческого σκιά — «тень», γράφω — «пишу», то есть теневой рисунок) [12, p. 7]. В своей книге «Карандаш природы» Тальбот не разделяет фотографию на камерную или бескамерную, но называет все фотоизображения «фотогеническими рисунками» (на английском photogenic drawing) [13, p. 1], имея в виду происхождение от света.

Журнал «Фотограмма» (“Photogram”), основанный в Лондоне Генри Сноуден Вардом и Катариной Виид в 1894 году, был посвящен фотографии в целом: биографиям фотографов, обзорам оптики, химии процесса и продвигал пикториальную фотографию. Он был так назван потому, что в то время “photograph” обозначало процесс создания фотографического изображения (глагол), а результат обозначался существительным “photogram” (по аналогии с «телеграф» и «телеграмма»). О таком понимании говорят

и другие свидетельства того времени, например книга «Ранние работы по фотографии: пособие для начинающих» (1896) [14, p. vi].

Селестографии (от итал. celesta или лат. caelum — «небесный») Августа Стриндберга концептуально расширили границы бескамерной фотографии, вводя принцип «природы как соавтора». Пластины с фотоэмульсией он размещал ночью под звездным небом. Технически селестографии не являлись фотограммами звездного неба, но предвосхитили стратегии автоматизма, работы с природными явлениями и случайностью в искусстве XX–XXI веков.

Близкий вектор подхода к работе с бескамерной фотографией представляла «флюидная фотография» Луи Дардже и Ипполита Барадюка 1896 года. Изображение формировалось, как утверждали экспериментаторы, «витальными флюидами» от ситуации, мыслей и состояния человека [15, p. 326].

Желая подчеркнуть тот или иной аспект фотограммы в собственном творческом методе, художники периода авангарда давали новые названия бескамерному способу создания изображения, которые прочно закрепились в истории искусства. Ман Рей соединил псевдоним Ray (англ. — «луч») и слово «фотография» [16, pp. 129–130], создав из «рейографии» собственный художественный бренд, который сильно повлиял на терминологию. Кристиан Шад обратился к фотограмме как к маргинальному инструменту художественного вызова канонам. Позже Тристан Тцара, лидер цюрихского дадаизма, назвал его фотограммы «шадографиями», что обыгрывало имя автора и теневую природу изображения (shadow с англ. — «тень»). Впервые термин был документально зафиксирован в каталоге выставки MoMA «Fantastic Art: Dada and Surrealism» (1936) [17, с. 14]. Для Ласло Мохой-Надя было важно название «фотограмма» как выражение заложенных идей, а не только обозначение техники создания изображения, так как в 1937 году он написал письмо Бомонту Ньюхолу с возражениями против того, что первом издании «Истории фотографии» его фотограммы и рейограммы Ман Рея были названы «шадографии» [12, p. 14].

Русский авангардист Эль Лисицкий также выделял световую составляющую как первооснову появляющегося бескамерного изображения. «Фотопись» — так он назвал свою статью 1929 года, посвященную особенностям фотограммы.

Стоит упомянуть и другие поэтичные названия, которые фотограмма получила от художников: художник Аннелиз Хаггер выпустила книгу «Белые тени» (1964), обращая внимание на инвертирование в фотограмме теневой природы вещей и слов; немецко-швейцарский дизайнер

Я. Чихольд называл фотограмму «современной поэзией формы» [18, p. 91] (перевод автора); профессиональный портретист и семейный фотограф Лотте Якоби называла ее «фотогеникой» (photogenic, silverlining); итальянский художник Альдо Тамбеллини, назвал фотограммы световых пучков из телевизионных трубок «видеограммами»; а российский художниик Лара Федотова, создавая природные фотограммы речной воды при помощи отраженного от Луны солнечного света, назвала их «лунограммы» [19, с. 5].

Подобное терминологическое многообразие свидетельствует о том, что, во-первых, художники наделяли особой значимостью фотограмму как медиум, позволяющий им вырабатывать индивидуальный художественный метод и воплощать свои идеи. Во-вторых, за поэтическими неологизмами обнаруживаются имманентные свойства фотограммы: световая природа, особенности технологического процесса и присущая ей визуальная специфика.

Историки искусства, критики, кураторы также отмечали уникальную изобразительную сущность фотограммы. В. Т. Стигнеев и В. И. Михалкович назвали фотограмму «тонально-линейная схема вещи» [20, с. 107]. А куратор выставки «Фотограмма» (1999) А.Н. Лаврентьев в предисловии к каталогу назвал ее «фотоакварелью» и «тенеграфикой» [21, с. 6–7].

В зарубежной кураторской практике используется более широкое понятие “Cameraless photography”, однако такой подход размывает специфику фотограммы. Например, австралийский историк искусства Джеффри Батчен и старший куратор отдела фотографий в Музее Виктории и Альберта (V&A) в Лондоне Мартин Барнс использовали его как зонтичное, то есть объединяющее смежные области. В их проекты были включены сканограммы, художественные рентгенографии, хемиграммы, изображения, полученные с помощью лидаров и т. д.

Выделение инвариантного ядра понятия «фотограмма»

Большая часть трудов, посвященных истории или теории фотографии, фокусируется на отдельных аспектах фотографии как общего видового понятия, фотограмма при этом часто упоминается с неточностями либо в узком аспекте.

Например, Андре Руйе в книге «Фотография: между документом и современным искусством» упоминает фотограммы, произведенные в камере-обскуре и без нее [22, с. 69]. После этого автор несколько раз указывает на особенность фотограммы как «съёмки, произведенной без оптической системы» [22, с. 413]. Далее в этом же абзаце он называет фотограмму «чисто химической съемкой вещей». Однако отображение предметов на фотобумаге только химическим способом характерно для хемиграммы, которая в корне отличается от фотограммы по технике процесса, по отношению между изображаемым объектом и его репрезентацией. В хемиграме изображение формируется химическими реактивами, наносимыми на эмульсию вручную при дневном свете. Что же касается камеры-обскуры, то она является простейшей оптической системой, имеющей диафрагму, фокусное расстояние, она уменьшает и переворачивает изображение предмета, оставляя его позитивным.

Большая часть исследователей авангарда сводят фотограмму к получению фотографического изображения методом экспонирования изображаемого объекта на фотобумаге либо к «живописи светом». Однако в современных работах изображение может проецироваться на текстиль, керамику и даже человеческое тело, а в качестве отображаемых объектов выступают природные явления, жидкости и сам свет. В «Энциклопедии русского авангарда» фотограмма описывается как «основанный на фотографической технологии способ получения силуэтных изображений на фотобумаге без помощи фотоаппарата. При раскладывании различных предметов, вырезанных из чёрной бумаги в виде силуэтов, засвечивании их на солнце, при помощи обычной настольной лампы или фотоувеличителя, получают негативное изображение силуэтов» [23]. О.Н. Аверьянова описывает получение фотограммы следующим образом: «Бескамерный отпечаток можно получить посредством несколько простых операций: объект размещается на светочувствительной поверхности, далее экспонируется на свету, после чего фиксируется полученный результат» [24, с. 224].

Ф. Ньюссус рассматривает фотограмму как живопись светом (как и Ласло Мохой-Надь). В монографии он пишет, что «обобщающее понятие “фотограмма” было истолковано широко: под него подведено всё, что обходится без оптической стороны фотографии, то есть без линзы и камеры. В узком смысле под “фотограммой” понимали бы только фотографические изображения, обязанные своим возникновением прямой фиксации объектов светом на светочувствительном слое» [6, S. 11]. (перевод автора)

Отдельного рассмотрения стоит позиция Т. О. Рота, который определяет фотограмму с позиции световой проекции (проективной геометрии), которая фиксируется фотохимическим или фотоэлектрическим способом: «При этом используется понятие тени, исходящее из проекции пространственного объекта и понимающее проекцию как процесс перевода (translation) из

трехмерного тела в двухмерность изображения» [12, p. 16]. (Перевод автора) Он справедливо отмечает, что определение фотограммы, основанное на отрицании – как «бескамерной фотографии» – создает ложную связь с камерной фотографией. Он предлагает называть ее “Schattenaufnahme” (нем.) или “shadowgraph” (англ.), то есть «теневой снимок».

Эти формулировки дают понимание термина, верное для большинства случаев и для практик периода авангарда, но иногда являются слишком размытыми для обозначения границ фотограммы. Например, на их основе сложно отделить фотограмму от контактной печати с негатива или от хемиграммы. А в отношении современных практик они являются слишком узкими и не учитывают применение художниками в качестве поверхности фотограммы других материалов и объектов сложной объемной формы.

На основании сравнительного анализа были выделены ключевые признаки (необходимые и достаточные), позволяющие отнести изображение к фотограмме и отделить ее от смежных техник. Первый признак: изображение в фотограмме создается исключительно действием света. Данный признак принципиально важен для различения фотограммы и хемиграммы, в которой свет может лишь проявлять или фиксировать уже созданное химией изображение, но не выступает его первопричиной.

Второй признак: отсутствие оптических систем (в том числе простейших типа камеры-обскуры) и промежуточных носителей. Всякое оптическое посредничество преобразует прямое световое воздействие в проецирование, что меняет природу изображения. Уникальность фотограммы именно в прямой фиксации светотеневых эффектов, а не в воспроизведении реальности или копировании.

Третий признак: физическая непосредственная связь итогового изображения с отображаемым предметом (индексальность). Изображение возникает именно потому, что предмет реально присутствовал на фотоэмульсии или в непосредственной близости от нее в момент экспозиции, заслоняя или преломляя свет.

Таким образом, фотограмму можно определить как уникальное бескамерное фотографическое изображение, на котором зафиксирована светотеневая проекция объекта или явления, присутствующего в момент экспозиции на светочувствительной поверхности или в непосредственной близости от нее, полученное под воздействием света видимого спектра. Под фотограммой также понимается художественная практика, в результате которой получается такое изображение.

Заключение

В результате комплексного анализа было сформулировано уточненное определение термина фотограммы, учитывающее ее основные сущностные аспекты как процесса, так и конечного изображения. Оно устраняет противоречие между различными точками зрения, а также показывает, что фотограмма гораздо шире тех определений, которые были даны ей ранее.

Важно отметить, что предложенное определение не является константой, поскольку современные художественные практики подвижны, экспериментальны, поэтому вполне допустимо, что через некоторое время художниками могут быть обозначены и новые границы фотограммы.

Понимание нюансов фотограммы, учтенное в выведенном определении, позволяет однозначно отделить фотограмму от похожих техник, решает проблемы искусствоведческого анализа произведения на основе фотограммы, его атрибутирования, а также может помочь в кураторских и исследовательских проектах.

Список литературы:

1. Фотоискусство // Большая советская энциклопедия. — URL: https://bse.ru/Bse/STRU-YA/2729.htm (дата обращения: 23.01.2026).

2. Фотография // Толковый словарь государственного языка Российской Федерации (разработчик — федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет»). — URL : https://ruslang.ru/sites/default/files/doc/normativnyje_slovari/tolkovyj_slovar_chast2_O-Ja.pdf (дата обращения: 23.04.2026). — 467 с.

3. Л. Мохоль-Надь. Автопортрет. Фотограмма с дарственной надписью С.М. Эйзенштейну: [Единица хранения] // Электронный каталог РГАЛИ. — URL: https://rgali.ru/storage-unit/1720523 (дата обращения: 23.01.2026).

4. *Барт Р.* Третий смысл. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2015. — 104 с.

5. *Курова Е.Г.* Фотограмма как основа семиотического анализа кино // Гуманитарные и социальные науки. — 2018. — № 3. — С. 2–11.

6. *Neususs F.* Das Fotogramm in der Kunst des 20. Jahrhunderts. — Koln: DuMont Buchverlag, 1990. — 500 S.

7. *Dréville J.* Photogramme extrait du film “Autour de 'L'Argent' ”, 1928: [Единица хранения] // Centre Pompidou. — URL: https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/cGEXkyr (дата обращения: 01.03.2026).

8. *Moholy-Nagy L.* Mertz-variante, 1922: [Единица хранения] // Centre Pompidou. — URL: https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/ce4qbn (дата обращения: 01.03.2026).

9. Фотоскульптура // Толковый словарь Ушакова Д.Н. — URL: https://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=82907 (дата обращения: 20.04.2026).

10. *Левашов В.Г.* Лекции по истории фотографии. — Москва: Treemedia. — 2012. — 484 с.

11. *Zielinski S.* Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means. Electronic Culture: History, Theory, and Practice). — Cambridge, Massachusetts, London England: MIT Press. — 2008. — 390 p.

12. *Roth T.O.* Body. Projection. Picture — a Cultural History of Shadow Pictures. — Paderborn: Wilhelm Fink, 2015. — 528 p.

13. *Talbot W.H.F.* Some Account of the Art of Photogenic Drawing. — London: R. & J.E. Taylor, 1839. — 64 p.

14. *Henry W.E.* Early Work in Photography: A Text-Book for Beginners. — London: Dawbarn and Ward limited, 1896. — 112 p.

15. *Christian M.I.* Cameraless Photography and Its Imponderable Media. History of Photography. — 2018. — Vol. 42. — No 4. — Pp. 319–337.

16. Man Ray «Self portrait». — Boston, Toronto: Little, Brown and Co, An Atlantic monthly press book, 1963. — 402 p.

17. *Elcott N.M.* «Into the dark chamber: avant-garde photograms and cinematic imaginary», a dissertation in candidacy for the degree of doctor of philosophy /Princeton University. — 2009 — 310 p.

18. *Tschichold J.* The New Typography. A Handbook for Modern Designers. — Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press. — 1995. — 280 p.

19. *Федотова Л.А.* Новая семиотика реки М. — Москва: Couture book, 2023. — 144 с.

20. *Михалкович В.И., Стигнеев В.Т.* Поэтика фотографии. — Москва: Искусство. — 1989. — 286 с.

21. Фотограмма: Каталог: Галерея «Манеж», 25 ноября — 5 декабря 1999, Москва / сост. и дизайн А.Н. Лаврентьев; текст Ю.Я. Герчук, А.Н. Лаврентьев. — Москва: Грантъ, 1999. — 45 с.

22. *Руйе А.* Фотография. Между документом и современным искусством / перевод М.В. Михайлова. — Санкт-Петербург: Клаудберри, 2014. — 712 с.

23. Фотограмма // Энциклопедия русского авангарда: [сайт] / В.И. Ракитин, А.Д. Сарабьянов и др. Энциклопедия русского авангарда. — URL: https://rusavangard.ru/online/history/fotogramma/ (дата обращения: 23.10.2025).

24. *Аверьянова О.Н.* Фотограмма: проблемы индексальности // Искусствознание. — 2018. — № 2. — С. 222–239.

Е.Р. ФАШАЯН

Аспирант, РГХПУ им. С.Г. Строганова. Доцент, НИУ МИЭТ, Зеленоград, Москва, Россия
e-mail: fert.of.fer@gmail.com

E.R. FASHAIAN

PhD Student (in Art History), the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts; docent, MIET
e-mail: fert.of.fer@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_481_468

СТОРИТЕЛЛИНГ В КОНТЕКСТЕ МУЗЕЙНОГО ВЕБ-ДИЗАЙНА

STORYTELLING IN THE CONTEXT OF MUSEUM WEB DESIGN

В статье рассматривается использование визуального нарратива в веб-дизайне музейных проектов. Особое внимание уделяется роли анимации и пользовательского взаимодействия с сайтом в формировании сценария восприятия и интерпретации художественного материала. В рамках междисциплинарного подхода, объединяющего методы искусствоведческого, нарративного и визуально-семиотического анализа, исследуются принципы организации цифрового повествования. Эмпирической базой исследования служат сайты Русского музея «Велкий Карл» и сайт Третьяковской галереи «Уроки Ларионова», представляющие различные модели музейного сторителлинга. В результате анализа выявляется, что веб-дизайн функционирует как самостоятельный медиум, в котором анимация и поведенческие шаблоны пользователей на сайте выступают инструментами визуальной драматургии и расширяют традиционные формы музейной коммуникации.

The article examines the use of visual narrative in the web design of museum projects. Special attention is paid to the role of animation and user interaction with the site in shaping the scenario of perception and interpretation of artistic material. Within the framework of an interdisciplinary approach combining the methods of art criti-

cism, narrative and visual-semiotic analysis, the principles of digital storytelling organization are investigated. The empirical basis of the research is the websites of the «Veliky Karl» Russian Museum and the website of the “Larionov Lessons” Tretyakov Gallery, which represent various models of museum storytelling. The analysis reveals that web design functions as an independent medium in which animation and user behavioral patterns on the site act as tools of visual drama and expand traditional forms of museum communication.

Ключевые слова: веб-дизайн, сторителлинг, экспозиционный лонгрид, визуальный нарратив, анимация, цифровая экспозиция.
Keywords: web design, storytelling, exposure hybrid, visual narrative, animation, digital exposure.

Введение

В условиях цифровизации культурных институций веб-сайт музея перестает быть исключительно информационным ресурсом и все чаще рассматривается как самостоятельное пространство репрезентации и интерпретации искусства. Современный веб-дизайн музеев формирует особую форму визуального повествования, в которой художественный нарратив конструируется средствами композиции, анимации и продумывания сценария взаимодействия посетителя с веб-сайтом.

Целью настоящей статьи является анализ нарративного повествования в веб-дизайне музейных и образовательных проектов как форма визуального восприятия, реализуемого через анимацию и взаимодействие посетителя с веб-сайтом. В качестве эмпирической базы рассматривается сайт проекта «Уроки Ларионова» Третьяковской галереи и онлайн выставку «Великий Карл» Государственного Русского музея. Исследование направлено на выявление принципов, с помощью которых дизайн формирует сценарий восприятия и влияет на интерпретацию художественного материала в цифровой среде.

Актуальность данного исследования обусловлена активным внедрением интерактивных и анимационных решений в музейные и образовательные веб-проекты, что требует их осмысления с позиций искусствоведения и теории дизайна. Несмотря на растущий интерес к цифровым гуманитарным практикам, вопросы нарративной структуры веб-дизайна музеев, а также роли повторяющихся визуально-интерактивных приемов

и анимации в формировании смыслов остаются недостаточно систематизированными в научных исследованиях.

Основная часть

Современный музейный веб-сайт все чаще выступает не просто средством навигации по коллекциям, а формой визуального и нарративного рассказа, продолжающего или дополняющего экспозицию. Сторителлинг (англ. story — «история», telling — «рассказывание») в веб-дизайне музеев основан на последовательной подаче визуальных и текстовых элементов, формирующих целостный пользовательский опыт и выстраивающих определенный сценарий восприятия.

Практика сторителлинга зародилась в сфере маркетинга в 90-х годах XX века и изначально существовала в устной и письменной формах. Цель сторителлинга в маркетинге — вызвать у людей эмоции, заинтересовать и удержать их внимание. В продвижении бренда сторителлинг помогает привлечь потенциальных клиентов и поддерживать их интерес на протяжении долгого времени: истории создают эмоциональные и смысловые ассоциации с компанией или продуктом. Н.В. Коваленко отмечает, что истории, которые вызывают положительные эмоции, могут влиять на поведение аудитории и помогают дольше удерживать ее внимание. Это подтверждается эмпирическими наблюдениями в сфере маркетинговых коммуникаций [2].

С развитием компьютерных технологий практика сторителлинга распространилась в интернете — в виде текстов, графики и видео, получив название цифрового сторителлинга; при этом в научной литературе термины «цифровой» и «мультимедийный» сторителлинг зачастую используются как синонимы [4]. Цифровой сторителлинг стал результатом создания рассказа или истории в медиа формате, характеризующийся высокой степенью визуальной и содержательной привлекательности для целевой аудитории.

В своей статье посвященной сторителлингу О.С. Назаров отмечает, что реализацией цифрового сторителлинга в интернет пространстве является мультимедийный лонгрид [3]. А.И. Азевич так же описывает лонгрид (от англ. longread — «долгое чтение») как «формат веб-материала, который характеризуется длинным текстовым контентом с включением мультимедиа материалов: фото, аудио, видео, инфографики, интерактивных карт, таймлайнов (линий времени)» [1]. Первые лонгриды появились в интернет- журналистике, где фото и видео стали ключевыми элементами повествования. Такой формат повествования обеспечивает

повышенную визуальную экспрессивность контента, усиливает вовлеченность аудитории и способствует эффективному удержанию внимания пользователей, что подтверждается ростом ее применения в медиапроектах. Мультимедийный контент в лонгриде является не просто декоративным элементом, а выполняет информационную функцию, создающую «эффект присутствия». Нелинейный формат подачи дает читателю свободу выбора — взаимодействовать с интерактивным изображением, просматривать видео, переходить по гиперссылкам или прослушивать аудиоматериалы, формируя целостный пользовательский опыт.

Сторителлинг в веб-дизайне музеев представляет собой синтез искусствоведческого нарратива, дизайнерского сценария и цифровых технологий. Он расширяет традиционные формы музейной коммуникации и превращает сайт в самостоятельное культурное пространство, где пользователь следует заранее заданному маршруту, аналогичному движению посетителя в физическом выставочном зале, и в итоге сайт превращается в динамическое повествовательное пространство, где дизайн выполняет функцию медиатора между произведением искусства и зрителем.

В современном веб-дизайне музеев сторителлинг все чаще реализуется не только через структуру контента, но и через анимацию и поведенческие шаблоны (англ. UX-pattern) — стандартизированное решение типовой задачи взаимодействия пользователя с интерфейсом [5]; повторяющиеся визуально-интерактивные приемы, которые формируют динамический сценарий взаимодействия пользователя с цифровым пространством. Анимация в данном контексте выступает нарративным инструментом, направляющим восприятие и задающим ритм повествования. Плавные анимационные переходы, параллакс-эффекты (анг. parallax) и постепенное появление изображений создают эффект «разворачивания истории» во времени. Пользователь не просто просматривает информацию, а последовательно проживает визуальный рассказ, что особенно заметно в тематических онлайн-выставках и мультимедийных лонгридах музеев. Интерактивные поведенческие шаблоны, такие как визуальная реакция элемента сайта на наведение курсора мыши, кликабельные зоны и временные линии, способствуют формированию нелинейного сторителлинга. Особое значение имеет микроанимация, обеспечивающая когерентность цифрового повествования. Незаметные движения интерфейса — плавное появление текста, изменение состояния элементов, анимация навигации — поддерживают ощущение целостности и логиче-



Рис. 1 Дизайн сайта-сателлита Русского музея «Великий Карл. К 225-летию со дня рождения К.П. Брюллова». URL: https://brullov.rusmuseum.ru/ (дата обращения: 13.02.2026)

ской связности рассказа. Такие приемы снижают когнитивную нагрузку и усиливают эмоциональное вовлечение, что особенно важно для сложного искусствоведческого контента.

Посетитель получает возможность самостоятельно выбирать траекторию исследования, что трансформирует традиционный авторский нарратив в открытую структуру. В этом случае дизайн не диктует единственный смысл, а предлагает пространство для индивидуального прочтения.

Сайт-сателлит Русского музея «Великий Карл. К 225-летию со дня рождения К.П. Брюллова» (рис. 1) представляет собой тематический экспозиционный лонгрид, объединяющий визуальное наполнение, текстовую информацию и навигационную структуру вокруг ключевых разделов, отражающих тематический план выставки, ее шедевры и биогра-

фию художника. Главная страница сайта построена как последовательное повествование, где крупные заголовки и подписи формируют композиционный «маршрут» от общего контекста выставки к детализации содержания и интерпретации конкретных произведений. Такой подход сопряжен с принципами цифрового сторителлинга: содержание организовано скроллингом (англ. scroll — «прокрутка») вниз, а отдельные информационные блоки (описание, план экспозиции, сенсации выставки, биография автора) выступают как этапы виртуального музейного маршрута.

Визуальный и информационный язык сайта выдержан в традиционном музейном стиле: текстовая часть подробно описывает исторические факты, содержание экспозиции и художественное значение работ Брюллова, а визуальные образы (репродукции произведений и изображения экспонатов) усиливают фактуальную составляющую без избыточной декоративности. Преобладание крупного текста, развернутые описания, наличие фотографий работ, а также структурное деление на тематические секции поддерживают исследовательскую и образовательную функции ресурса.



Рис. 2 Дизайн сайта «Уроки Ларионова» Третьяковской галереи, дизайн и разработка студии А. Лебедева. URL: https://mikhail-larionov.tretyakov.ru/ (дата обращения: 14.11.2024)

Анимация на сайте «Великий Карл» играет подчиненную роль по отношению к содержанию. Основной акцент смещен на факты и историческую структуру. Плавные визуальные эффекты не отвлекают, они помогают организовать восприятие длинного текста и большого объема иллюстраций. Это соответствует дизайну, ориентированному на вдумчивое, исследовательское погружение, и усиливает ощущение музейной экспозиции как научного повествования.

Совершенно другое впечатление производит сайт проекта Третьяковской галереи «Уроки Ларионова» (рис. 2), дизайн и разработка студии Артемия Лебедева. Активная анимация делает сайт «живым» и эмоционально насыщенным. Анимационные приемы используются для акцентирования ключевых смысловых узлов, задают ритм чтения, что создает ощущение последовательного погружения в художественный контекст, что сближает цифровой нарратив с принципами кинематографического монтажа.

Проект «Уроки Ларионова» представляет собой адаптированную цифровую форму культурного рассказа, в которой текст, изображения произведений и визуальные решения объединены в единую повествовательную ленту, ориентированных на погружение пользователя в материал и постепенное раскрытие темы через структурированные блоки. Интерактивный образовательный сайт — это не просто цифровая витрина о художнике Михаиле Ларионове, а интерактивный образовательный лонгрид, который выстраивает последовательное визуальное повествование о жизни, творчестве и художественной миссии одного из ключевых представителей русского авангарда.

Основой повествования на сайте становится хронологическое и тематическое чередование информационных блоков. Он начинается с биографических сведений о Ларионове, включая сведения о его ранних годах, художественном становлении и влиянии родных мест на его визуальное мышление. Далее материал выводит пользователя на более глубокое понимание творческих этапов художника — таких как работа с русским авангардом, эксперименты с лучизмом и сцена театрального дизайна, показывая их как части единой художественной эволюции.

Визуальная эстетика сайта отличается сдержанностью и минимализмом, что способствует концентрации внимания на художественном материале и тексте. Сочетания крупных иллюстраций произведений, текстовых описаний и контекстных комментариев создает эффект последовательного «перелистывания страниц» истории. Пространство страницы

организовано таким образом, чтобы изображения произведений Михаила Ларионова функционировали как самостоятельные смысловые элементы, а не второстепенные иллюстрации.

Композиционно сайт избегает перегруженности: он сосредоточен на ключевых эпизодах жизни и творчества Ларионова, что позволяет акцентировать внимание на смысловых узлах повествования. Такое построение текста и визуальных материалов типично для культурных проектов, цель которых — не просто информировать, но и вызывать серию интерпретаций у пользователя, стимулируя интерес к дальнейшему изучению — в том числе и к реальным музейным экспозициям.

Заключение

Проведенный анализ демонстрирует, что сторителлинг в веб-дизайне музейных проектов формируется через синтез визуальной драматургии, анимации и поведенческих шаблонов. Анимация обеспечивает временную организацию нарратива, пользовательский опыт (англ. UX design) — сценарное управление пользовательского взаимодействия с сайтом, а визуальные образы выступают ключевыми носителями смыслов. Такой сторителлинг ориентирован не только на сухую передачу информации, но и на эмоциональный отклик пользователя, стимулируя ощущение присутствия и вовлеченности.

Список литературы:

1. *Азевич А.И.* Мультимедийные лонгриды как средство формирования коммуникативных умений школьников // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. — 2018. — Том 15. — № 2. — С. 190–196.

2. *Коваленко Н.В.* Методика сторителлинг в маркетинге // Торговля и рынок. — 2023. — Том 1. — № 4 (68). — С. 27–31.

3. *Назарова О.С.* Цифровой сторителлинг как современная образовательная практика // Гуманитарная информатика. — 2018. — № 15. — С. 15–28.

4. *Османова Д.Н.* Лонгрид — субформат мультимедийного сторителлинга // Иностранные языки в Узбекистане. — 2020. — № 1 (30). — С. 126–135.

5. *Тульцева К.* Разработчикам на заметку: UX-паттерны на сайтах [Электронный ресурс]. — URL: https://thecode.media/razrabotchikam-na-zametku-ux-patterny-na-saytah/ (дата обращения: 14.02.2026).

М.В. МАМОНОВА

Аспирант образовательной программы «Техническая эстетика и дизайн». Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: prometria.app@gmail.com

О.В. КОВАЛЕВА

Профессор, доктор искусствоведения, директор института Искусств. Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: kovaleva-ov@rguk.ru

M.V. MAMONOVA

Postgraduate student of the educational program “Technical Aesthetics and Design». The Kosygin State University of Russia
e-mail: prometria.app@gmail.com

O.V. KOVALEVA

Professor, Doctor of Arts, Director of the Institute of Arts. The Kosygin State University of Russia
e-mail: kovaleva-ov@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_469_482

РЕКЛАМНЫЕ БАННЕРЫ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

ADVERTISING BANNERS OF MOBILE APPLICATIONS

В статье раскрываются понятие рекламных баннеров мобильных приложений и их роль в продвижении продукта в рамках ASO. Рассмотрены требования платформ распространения мобильных приложений к оформлению рекламных материалов, проведен анализ существующих плакатов приложений с точки зрения графического дизайна. На основе проведенного исследования разработан бриф для проектирования баннеров мобильных приложений.

The article examines the concept of advertising banners for mobile applications and their role in product promotion within the framework of ASO. The requirements of mobile application distribution platforms for the design of advertising materials are considered, and an analysis of existing application banners from the perspective of graphic design is conducted. Based on the conducted research, a brief for designing banners for mobile applications has been developed.

Ключевые слова: графический дизайн, мобильные приложения, рекламные баннеры, скриншоты, маркетинг, продвижение, ASO, App Store, Google Play, RuStore.
Keywords: graphic design, mobile apps, advertising banners, screenshots, marketing, promotion, ASO, App Store, Google Play, RuStore.

Введение

На сегодняшний день рынок мобильных приложений переполнен различными предложениями практически по любым потребностям человека. Не секрет, что IT-продукты способны приносить значительную прибыль компаниям-разработчикам при наличии высокого спроса на них. Успех мобильного приложения во многом определяется количеством его активных пользователей [1].

В условиях высокой конкуренции разработчики приложений должны уделять внимание не только совершенствованию своего продукта на основе регулярных исследований пользовательского опыта (custdev) [2], но и эффективной рекламе. Существует множество инструментов маркетингового продвижения мобильных приложений, направленных на привлечение и удержание пользователей [3]. К ним относятся таргетированная реклама, ведение аккаунтов в социальных сетях, рекламные интеграции в тематических блогах, а также один из ключевых инструментов маркетинга мобильных приложений — ASO.

App Store Optimization

ASO (App Store Optimization) — это комплекс мер по улучшению видимости мобильного приложения на платформах продаж, таких как «Google Play», «App Store», «RuStore» и др. Задача разработчиков — подготовить грамотное оформление страницы своего IT-продукта, чтобы потенциальный потребитель нашел мобильное приложение, заинтересовался им, скачал и начал его активное использование. Оптимизация

приложений – это не единоразовая процедура, а долгосрочная стратегия, которая требует постоянного совершенствования [4–5]. В рамках первичной ASO необходимо уделять особое внимание следующим составляющим мобильного приложения.

— Текстовая оптимизация: название мобильного приложения, подзаголовок, описание.

— Графическая оптимизация — иконка, рекламные баннеры со скриншотами интерфейса.

— Оптимизация настроек — ключевые слова для поисковых запросов, выбор категории, определение возрастного рейтинга.

В конечном итоге на платформе продаж должна быть сформирована эффективная страница мобильного приложения, ориентированная на привлечение потенциальных пользователей и формирование у них положительного первого впечатления о продукте. Страница выполняет маркетинговую функцию, поскольку именно она становится основным источником первичного знакомства аудитории с приложением, а также информационную функцию — отображать его назначение, функционал, стилистику интерфейса, демонстрировать основные сценарии взаимодействия и подчеркивать его конкурентные преимущества.

В качестве примера рассмотрим оформление страницы мобильного приложения для доставки еды «TOKIO-CITY» на платформе продаж «App Store» (рис. 1). Для анализа было выбрано именно это приложение, поскольку оно обладает высоким рейтингом в своей категории и демонстрирует достаточно грамотную текстовую и графическую оптимизацию страницы в магазине мобильных приложений. Данный фактор позволяет рассматривать его как пример эффективного оформления и продвижения продукта в рамках ASO. Особого внимания заслуживают рекламные баннеры приложения, поскольку при их создании используется широкий спектр визуальных и композиционных приемов графического дизайна.

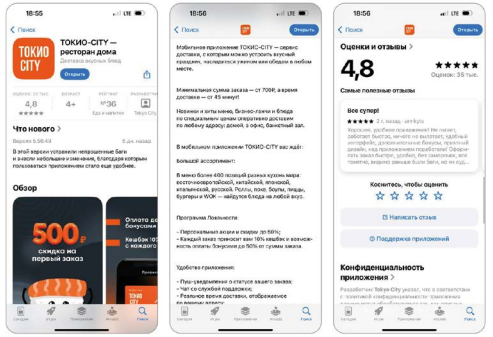


Рис. 1. Страница мобильного приложения «TOKIO-CITY» на платформе продаж «App Store»

Понятие рекламных баннеров мобильных приложений

Баннеры (они же скриншоты) мобильных приложений — графические изображения рекламного характера, размещенные на странице приложения внутри платформы распространения. Их основная функция заключается в визуальном представлении ключевого функционала продукта, а также демонстрации практической пользы и возможностей его применения для пользователя. Данные визуальные материалы играют важную роль в процессе привлечения внимания потенциальной аудитории, поскольку именно с ними пользователь чаще всего взаимодействует при первом знакомстве с приложением в магазине.

Практика показывает, что значительная часть пользователей принимает решение об установке приложения, опираясь преимущественно на первое впечатление, которое во многом формируется благодаря представленным скриншотам. Рекламные плакаты позволяют аудитории оценить основные возможности и преимущества продукта, а также понять, соответствует ли приложение их потребностям, что снижает необходимость в так называемом «тестовом запуске».

Ранее разработчики мобильных приложений, как правило, размещали на страницах в магазинах приложений стандартные скриншоты экранов устройства, полученные непосредственно в процессе использования программы. Такие изображения демонстрировали лишь интерфейс приложения без дополнительной визуальной обработки. В настоящее время подход к оформлению скриншотов существенно изменился. Современные скриншоты мобильных приложений представляют собой комплексные графические композиции рекламного характера, в которых сочетаются изображения интерфейса, текстовые сообщения, изображения рекламируемых функций или продуктов, прототипы мобильных устройств, а также различные визуальные эффекты и дизайнерские приемы. Подобный подход позволяет не только эффектно продемонстрировать функциональные возможности приложения, но и сформировать целостный визуальный образ продукта.

В связи с этим особое значение приобретает грамотное оформление баннеров мобильного приложения с точки зрения графического дизайна [6–8]. Привлекательные и композиционно продуманные рекламные плакаты способны заинтересовать пользователя, привлечь его внимание и стимулировать установку приложения даже при относительно простом функционале. В то же время недостаточно выразительные или

неаккуратно оформленные скриншоты могут снизить интерес аудитории и оттолкнуть потенциальных пользователей от загрузки даже объективно полезного продукта.

Требования к оформлению рекламных баннеров

Каждая платформа продаж мобильных приложений устанавливает собственные технические и визуальные требования к оформлению рекламных скриншотов, размещаемых на странице приложения. Соблюдение данных требований является необходимым условием для успешной публикации графических материалов и их корректного отображения в интерфейсе магазина приложений.

В связи с этим перед началом разработки рекламных плакатов важно детально изучить регламентирующие параметры и учитывать их на всех этапах проектирования. В таблице 1 представлены основные технические требования к оформлению рекламных скриншотов мобильных приложений для наиболее популярных платформ распространения — App Store, Google Play и RuStore.

Таблица 1. Требования к оформлению рекламных скриншотов мобильных приложений на платформах App Store, Google Play, RuStore

	App Store	Google play	RuStore
Ориентация	Вертикальный и горизонтальный формат	Вертикальный и горизонтальный формат	Вертикальный формат
Количество баннеров в композиции	От 1 до 10	От 3 до 8	От 1 до 10
Соотношение сторон	В зависимости от дисплея устройства: 19.5:9	16: 9	16:9
Разрешение	В зависимости от дисплея устройства: 1290 x 2796 px	Максимальное: 3840 px	Максимальное: 2160 x 3840 px
Размер файла	Нет ограничений	Нет ограничений	не более 3 МБ
Формат файла	.png .jpg	.png (24-bit) .jpg	.png .jpg

Анализ визуального оформления рекламных скриншотов опубликованного мобильного приложения

Важным этапом проектирования рекламных баннеров мобильного приложения является анализ существующих визуальных решений, представленных в актуальных примерах из магазинов мобильных приложений. Изучение реальных образцов позволяет определить характерные особенности оформления, развивает профессиональную насмотренность дизайнера [9], формирует представление о современных тенденциях графического оформления рекламных материалов. Основная задача — выявить принципы композиционного построения баннеров, графические приемы и оценить их уместность при разработке новых рекламных плакатов мобильного приложения.

С помощью поисковых запросов были отобраны и изучены страницы различных приложений в магазинах. Для удобства дальнейшего анализа были выполнены скриншоты, которые затем объединялись в единую визуальную композицию, позволяющую одновременно рассмотреть название приложения, иконку и весь ряд рекламных баннеров. Далее оформление каждого приложения оценивалось по единым критериям: информация о приложении, количество рекламных баннеров, взаимосвязь скриншотов между собой, изучение особенностей композиции каждого плаката, цветовая палитра, оформление фона, оформление телефона, оформление текста, дополнительные эффекты.

В таблице 2 представлен анализ оформления рекламных скриншотов мобильных приложений на примере баннеров цифрового продукта «TOKIO-CITY» (рис. 2)

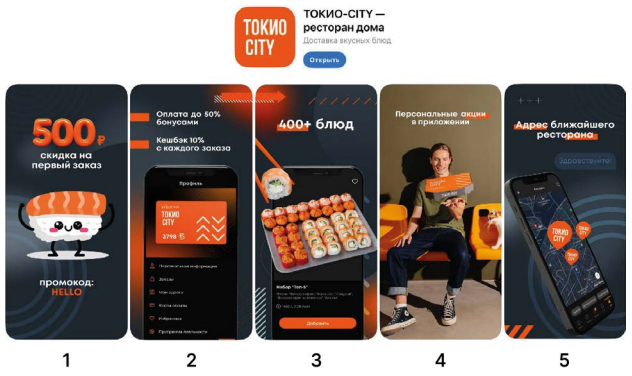


Рис. 2. Визуальное оформление рекламных скриншотов мобильного приложения «TOKIO-CITY». Составлено автором

Информация о мобильном приложении	Мобильное приложение сервиса доставки еды «ТОКИО-CITY», с помощью которого пользователи могут сделать заказ еды из позиций меню приложения, отслеживать статус заказа, найти ближайший ресторан на карте, использовать программу лояльности, обращаться в службу поддержки	
Количество рекламных скриншотов	5	
Ориентация скриншотов	Вертикальный формат	
Взаимосвязь скриншотов между собой	Единая цветовая палитра, одно семейство шрифтов, повтор одного и того же графического элемента	
Особенности композиции		
№ баннера	Элемент композиции	Назначение элемента
1 баннер	Мультипликационная иллюстрация позиции меню «суши»	Обозначена предлагаемая продукция
	Текст: «скидка и промокод на первый заказ»	Подчеркивается выгода для покупателя с целью призыва к первому заказу
2 баннер	Телефон с интерфейсом мобильного приложения	Проиллюстрирован функционал приложения и его дизайн: профиль заказчика с программой лояльности
	Текст: «оплата до 50 % бонусами. Кэшбек 10 % с каждого заказа «	Призыв к многократному использованию сервиса
3 баннер	Телефон с интерфейсом мобильного приложения	Показан функционал приложения: каталог позиций меню
	Объемная иллюстрация позиции меню «сет роллов»	Продемонстрирован ассортимент и уровень кухни
	Текст: «400+ блюд»	Подчеркивается многообразие выбора из позиций меню
4 баннер	Фотография потребителя с рекламируемым продуктом	Добавляется реалистичность и динамика к общей композиции баннеров. Показаны положительные эмоции покупателя
	Текст: «персональные акции в приложении»	Отмечается индивидуальный подход к клиентам

5 баннер	Телефон с интерфейсом мобильного приложения	Показан функционал приложения: карта с геолокацией ближайших ресторанов
	Сообщение из чата мессенджера	Обозначена клиентоориентированность службы поддержки в чате
	Текст: адрес ближайшего ресторана	Продемонстрирована распространенность сервиса доставки
Цветовая палитра	Цветовая гамма баннеров сочетается с палитрой интерфейса и иконки приложения: — Основные преобладающие оттенки: темно-синий, темно-серый. — Акцентные оттенки: оранжевый, белый.	
Оформление фона	Темный оттенок фона совпадает с общей цветовой палитрой интерфейса приложения. Создаётся ощущение, что телефон «сливается» с фоном, этот прием дает возможность сфокусировать внимание зрителя на ярких акцентах с переднего плана: иллюстрация позиции меню (баннер 1), карта покупателя (баннер 2), изображение ассортимента меню (баннер 3), упаковка с продуктом (баннер 4), значки геолокации (баннер 5). Эффекты фона: — хаотичный градиент: радиальный, линеарный; — геометрические фигуры второго плана: круги контурные, круги с заливкой	
Оформление телефона	Используется реальное изображение телефона, поверх которого по принципу коллажа накладывается интерфейс мобильного приложения. Варианты расположения телефона в композиции баннера: — изображена часть телефона, занимает 60 % от всего плаката; — изображен объемный телефон целиком, под наклоном и в перспективе, занимает 60 % от всего плаката	
Оформление текста	— Цвет текста — белый, что обеспечивает высокий уровень контрастности по отношению к фону и способствует его легкому и быстрому восприятию пользователем. — Полужирное начертание шрифта. — Выравнивается по центру и по левому краю. — Акцентные части текста выделяются «маркером» с помощью прямоугольника на заднем плане. — На одном баннере используются два абзаца текста, которые отмечены в пункты с помощью прямоугольников (баннер 2).	
Дополнительные эффекты	— Объемные элементы, выходящие за пределы телефона: позиции меню, значки геолокации. — Полупрозрачное сообщение из чата мессенджера снаружи телефона. — Геометрические фигуры первого плана: полосы, стрелки, прямоугольники, плюсы.	

В рамках исследования были проанализированы рекламные баннеры более 50-ти мобильных приложений из категорий «Доставка еды», «Социальные сети», «Планнеры» и «Справочники». На основе исследования были сформулированы основные задачи дизайнера при проектировании рекламных скриншотов мобильных приложений:

— определение общей стилистики скриншотов, обеспечивающей их гармоничное сочетание с иконкой и интерфейсом приложения;

— выявление ключевых функций приложения, подлежащих визуальной демонстрации на рекламных баннерах;

— формирование логической последовательности и взаимосвязи скриншотов;

— выстраивание композиции плаката в соответствии с базовыми законами композиции, при которой акцент делается на главных элементах, а второстепенные детали не перегружают визуальную структуру;

— разработка визуального представления мобильного устройства с интерфейсом приложения (использование реалистичного изображения смартфона или его стилизованной интерпретации);

— формирование цветовой палитры рекламных баннеров с определением основных и акцентных оттенков;

— разработка фонового решения, включающего выбор заливки и дополнительных декоративных элементов;

— типографическая проработка текста: выбор шрифта, размера и цвета, а также формулирование кратких информационных сообщений о функционале приложения;

— применение дополнительных графических эффектов (объем, тени, свечение и др.) для усиления визуальной выразительности.

Бриф для проектирования рекламных баннеров

На основе проведенного анализа были определены основные принципы и этапы разработки рекламных скриншотов мобильных приложений. Для систематизации процесса проектирования был разработан бриф для создания рекламных плакатов для магазинов мобильных приложений (таблица 3), в основе которой лежат пошаговые указания к работе с возможными вариантами дизайнерских решений. Предложенная методика позволяет структурировать процесс разработки, сформировать представление о будущих скриншотах и обеспечить достижение требуемого результата.

Таблица 3. Методика проектирования рекламных скриншотов для магазинов приложений

Общие вопросы	
1	Продумайте содержательное наполнение каждого рекламного скриншота: а) определите ключевые и наиболее полезные функции мобильного приложения, которые целесообразно продемонстрировать в рекламных скриншотах; б) сформулируйте текстовое содержание каждого плаката, отражающее основной смысл и сообщение, которое предполагается донести до пользователя; в) определите основные элементы композиции, планируемые к использованию на каждом скриншоте, такие как текстовые блоки, иллюстрации, фотографии, изображение мобильного устройства, элементы интерфейса приложения или иные графические компоненты
2	Продумайте точную формулировку текста для каждого рекламного плаката, в котором предполагается использование надписей, обеспечивая их краткость, информативность и соответствие демонстрируемому функционалу приложения
3	Определите количество скриншотов будет в композиции: от 3 до 10
4	Определите ориентацию для рекламных скриншотов: а) вертикальная б) горизонтальная
5	Определите цветовую палитру рекламных скриншотов, с учетом ее гармоничного сочетания с цветовым решением иконки и интерфейса мобильного приложения. При этом следует выделить: а) основные преобладающие оттенки (формирующие базовое цветовое решение баннеров); б) акцентные оттенки (выделяющие ключевые элементы композиции и усиливающие визуальное восприятие)
6	Определите целесообразность использования в рекламных баннерах визуальных изображений в виде фотографий или иллюстраций, соответствующих тематике мобильного приложения. Возможны следующие варианты решения: а) баннер полностью представлен фотографией или иллюстрацией; б) фотография или иллюстрация используется как дополнительный элемент композиции и занимает лишь часть баннера; в) использование фотографий и иллюстраций не предполагается
7	Если предполагается использование фотографий или иллюстраций в рекламных скриншотах, предварительно подберите возможные варианты визуальных материалов для дальнейшего использования в композиции баннеров
8	Определите, предполагается ли использование композиционного перехода элементов из одного рекламного скриншота в другой для создания эффекта единой визуальной композиции («пазла»). В рамках данного решения возможны следующие варианты:

	а) переход фонового изображения между соседними баннерами; б) переход иллюстрации или основного графического элемента первого плана; в) переход второстепенных декоративных элементов; г) отсутствие композиционного перехода, при котором каждый скриншот выступает самостоятельным рекламным плакатом и не связан визуально с соседними изображениями
Параметры фона	
9	Определите характер взаимосвязи фонового решения всех рекламных скриншотов в рамках общей композиции. Возможны следующие варианты: а) одинаковый фон на всех баннерах; б) плавный переход фона из одного баннера в другой, формирующий единую визуальную композицию; в) применение различного фонового решения для каждого баннера
10	Определите вид фона: а) однотонная заливка; б) градиентная заливка из двух и более цветов; в) декоративная композиция; г) иллюстрация или фотография
11	Определите взаимосвязь фона и переднего плана: а) фон тождественно поддерживает передний план; б) фон контрастен по отношению к переднему плану
Параметры представления устройства телефона	
12	Определите тип визуального представления мобильного устройства на рекламных скриншотах. Возможны следующие варианты: а) 2D-изображение устройства (плоскостное представление без объема); б) 3D-изображение устройства (объемное представление с использованием перспективы)
13	Определите способ визуального представления мобильного устройства в композиции рекламного баннера: а) изображение телефона в полном размере; б) изображение только части устройства
14	В случае, если изображение мобильного устройства на баннере представлено частично, определите направление его композиционного смещения относительно центра плаката. Возможны следующие варианты расположения: а) смещение вниз; б) смещение вверх; в) смещение вправо; г) смещение влево
15	Определите долю площади рекламного баннера, занимаемую изображением мобильного устройства. В качестве возможных композиционных решений рекомендуются следующие пропорции относительно площади плаката:

	а) 80 %; б) 70 %; в) 62 %; г) 50 %
16	Определите ориентацию изображения мобильного устройства в композиции рекламного баннера. Возможны следующие варианты расположения устройства: а) вертикальное; б) горизонтальное; б) наклон по диагонали
17	Определите вариант визуального оформления мобильного устройства в рекламных скриншотах. Рекомендуются следующие варианты изображения: а) реалистичное устройство; б) кастомизированное устройство; в) экран в контурной рамке, имитирующий границу устройства; д) экран без рамки
18	Подготовьте несколько наиболее подходящих вариантов визуального оформления устройства телефона
Параметры текста	
19	Подберите несколько наиболее подходящих вариантов шрифтовых семейств для текстового оформления рекламных скриншотов
20	Определите наиболее подходящий оттенок для текста, который обеспечит его достаточную контрастность по отношению к фону и будет способствовать легкому и четкому восприятию надписи пользователем
21	Определите, предполагается ли выделение акцентных слов в текстовых элементах рекламных скриншотов, а также выберите наиболее подходящий способ визуального акцентирования, например: а) эффект «маркера» за словом; б) размещение слова в отдельном графическом «контейнере» с заливкой; в) увеличение размера слова; г) увеличение толщины начертания (жирности) слова; д) изменение цвета слова
22	Выберите наиболее подходящий способ выравнивания текста относительно площади плаката: а) по центру; б) по левому краю; в) по правому краю
Дополнительные эффекты	
23	При необходимости выберите дополнительные графические элементы, которые могут быть использованы в рекламных скриншотах для усиления визуальной выразительности композиции. В качестве возможных вариантов могут рассматриваться:

	а) фотография или иллюстрация; б) отдельные элементы интерфейса приложения; в) стикеры или графические символы
24	При необходимости выберите дополнительные визуальные эффекты, применяемые к элементам композиции рекламных скриншотов. В качестве возможных вариантов могут использоваться: а) контур; б) объем; в) тень; г) свечение; д) текстура.

Заключение

Для успешного продвижения мобильного приложения необходимо основательно подходить к разработке рекламных баннеров мобильных приложений на страницах платформ продаж, так как они играют ключевую роль в привлечении внимания потенциальных пользователей и стимулируют скачивание приложения. Качественные скриншоты могут значительно повысить конверсию установок, поэтому стоит придавать особое значение их дизайну и содержанию. Каждый скриншот должен быть выразительным и информативным, передавать основные преимущества приложения. Также важно учитывать требования магазинов приложений оформлению скриншотов для страницы продукта [10]. Визуальное оформление скриншотов мобильных приложений – это творческий процесс, требующий внимательного анализа, экспертного подхода и соблюдение принципов графического дизайна.

Список литературы:

1. *Филатенко Е.А.* Продвижение мобильных приложений // Global and Regional Research. — 2021. — Том 3. — № 1. — С. 131–139.

2. *Чигарева Д.В.* CustDev как цифровой инструмент маркетинга // Научные труды Северо-Западного института управления РАНХиГС. — 2023. — Том 14. — № 5 (62). — С. 83–87.

3. *Уткин С.А.* Продвижение мобильных приложений в Google Play // Проблемы социально-экономической устойчивости региона: Сборник статей XIX Международной научно-практической конференции, Пенза, 25–26 января 2022 года / под редакцией Г.А. Резник. — Пенза: Пензенский государственный аграрный университет, 2022. — С. 210–213.

4. *Лепешкин С.А.*, *Кукарцева П.А.* Исследование алгоритма ASO с целью повышения эффективности продвижения приложения // Актуальные проблемы авиации и космонавтики: Сборник материалов XI Международной научно-практической конференции, посвященной Дню космонавтики и 10-летию науки и технологий. В 3-х томах, Красноярск, 07–11 апреля 2025 года. — Красноярск: Сибирский государственный университет науки и технологий им. акад. М.Ф. Решетнева, 2025. — С. 549–552.

5. *Павлов С.О.* Формирование стратегии продвижения мобильных приложений // Наука и бизнес: пути развития. — 2020. — № 11 (113). — С. 183–186.

6. *Васильева С.А.* Дизайн как инструмент маркетинга // Новая наука: Стратегии и векторы развития. — 2016. — № 2–1 (64). — С. 73–75.

7. *Леонова К.А.* Графический дизайн как элемент цифрового маркетинга // Научное сообщество студентов. Междисциплинарные исследования: сборник статей по материалам CLXXVII студенческой международной научно-практической конференции, Новосибирск, 23 ноября 2023 года. — Новосибирск: Общество с ограниченной ответственностью «Сибирская академическая книга», 2023. — С. 164–171.

8. *Несипбек А.Т., Избастина А.Н., Лупарев Р.Ю.* Графический дизайн, применение графического дизайна в современном мире // Международный электронный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика. — 2021. — № 1 (30). — С. 76–79.

9. *Сырова Н.В., Зимина Е.К., Абдуллина М.А.* Роль навыка «насмотренность» современных трендов в искусстве в обучении студентов-дизайнеров // Проблемы современного педагогического образования. — 2025. — № 87–3. — С. 291–294.

10. *Зуева А.С., Леонов Ю.А.* Анализ содержимого web-страниц интернет-магазина мобильных приложений Google Play // Сборник материалов X Всероссийской, научно-практической конференции молодых ученых с международным участием «РОССИЯ молодая», Кемерово, 24–27 апреля 2018 года. — Кемерово: Кузбасский государственный технический университет имени Т.Ф. Горбачева, 2018. — С. 31528.1–31528.4.

А.Д. СМАГИН

Старший преподаватель кафедры рекламы, связей с общественностью и дизайна Российского экономического университета им. Г.В. Плеханова» (Москва, Россия)
e-mail: alex_smag@mail.ru

A.D. SMAGIN

Senior lecturer, Department of Advertising, Public Relations, and Design, Plekhanov Russian University of Economics (Moscow, Russia)
e-mail: alex_smag@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_483_493

РАСШИРЕНАЯ МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ СТУДЕНТАМ ПРОГРАММЫ ADOBE PREMIER PRO С ПОСЛЕДУЮЩИМ СОЗДАНИЕМ АВТОРСКОГО ВИДЕОРОЛИКА

METHODOLOGICAL PRINCIPLES FOR TEACHING CREATION OF EDUCATIONAL VIDEO CONTENT USING ADOBE PREMIERE PRO

В статье обобщаются методические основания разработки и интеграции учебных видеопродуктов, созданных с использованием профессионального программного обеспечения для монтажа, в том числе Adobe Premiere Pro, в смешанных и дистанционных формах обучения. На базе анализа эмпирических исследований и опытно-экспериментальных материалов выделены ключевые компоненты эффективной методики: теоретико-методологическая база медиапедагогики и медиакомпетентности; технологическая последовательность разработки учебного видео.

This article synthesizes methodological foundations for the development and integration of instructional video products produced with professional editing software, notably Adobe Premiere Pro, within blended and distance learning environments. Based on analysis of empirical studies and experimental practices, the study identifies core components of an effective methodology: a theoretical-methodological framework of media pedagogy and media competence.

Ключевые слова: медиакомпетентность, учебное видео, Adobe Premiere Pro, методика разработки, интерактивные видеолекции, ADDIE, дистанционное обучение.
Keywords: media competence, instructional video, Adobe Premiere Pro, development methodology, interactive video lectures, ADDIE, distance learning.

Введение

Современные педагогические практики предъявляют к учебному видеоконтенту требования, вытекающие из общей трансформации образовательной среды в сторону цифровизации и мультимедийности. В условиях интеграции медиа- и коммуникационных технологий в учебный процесс усиление роли видеоматериалов связано не только с их возможностью визуализировать сложные учебные конструкции, но и с функцией формирования у студентов медиакомпетенций, необходимых для профессиональной деятельности в цифровой образовательной среде. Переход к смешанным формам обучения акцентирует внимание на системном подходе к проектированию и использованию учебных видеопродуктов: видеоматериал в таких условиях выступает не как вспомогательный элемент, а как структурообразующий компонент учебного процесса, имеющий целевую, деятельностную и рефлексивную функции, которые подлежат специальной разработке и оцениванию в рамках образовательных программ [2, с. 19–21]. Актуальность исследования заключается в цифровой трансформацией образовательной среды, которая предъявляет новые требования к педагогическим практикам, требующим изучения новых технических возможностей программ для монтажа (например, Adobe Premiere Pro) и педагогически выверенной методикой их применения для создания эффективного образовательного продукта.

Цель исследования: разработка и обоснование методики преподавания навыков создания педагогически эффективного учебного видеоконтента с использованием профессионального программного обеспечения для монтажа.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: проанализировать теоретико-методологические основы интеграции учебного видео в образовательный процесс, когнитивные принципы восприятия, предложить практико-ориентированную методику преподавания, сочетающую теоретические основы, проектный подход (создание авторского ролика) и интерактивные формы обучения.

Методологическую основу исследования составляют системный, компетентностный и деятельностный подходы. Эмпирический метод включает моделирование технологического процесса создания видеоролика (анализ, проектирование, сценарное моделирование, разработка и монтаж, валидация, внедрение, оценка эффективности).

Современный образовательный процесс в вузе трансформируется в сторону активного внедрения цифровых и мультимедийных средств, что предъявляет новые требования к организации занятий и учебной деятельности; в этих условиях медиакомпетентность будущего педагога выступает ключевым компонентом профессиональной подготовки, обеспечивающим способность эффективно работать в информационном поле и взаимодействовать с различными участниками образовательного процесса. Медиакомпетентность включает как цифровую грамотность — знание устройства и функций компьютерных и программных систем, так и практические навыки поиска, оценки, использования и передачи информации, а также умение проектировать и применять мультимедийные ресурсы, объединяющие текст, звук, графику и видео [2, с. 29–30]. На уровне учебного модуля это означает не фрагментарное использование монтажных приёмов и визуальных эффектов, а системную технологию создания видеокурса с определённой структурой этапов, функций, форм и критериев оценки.

Практические исследования, ориентированные на разработку учебного видеоконтента с использованием программного обеспечения для монтажа, фиксируют ряд методических последовательностей и критериев качества продукта. Так, работа, посвященная разработке анимационного обучающего видео на базе программного обеспечения для редактирования видео, описывает применение стадий модельного цикла ADDIE: анализ потребностей, проектирование, разработка, внедрение и оценка; в ходе верификации продукта применяются многоуровневые процедуры валидации экспертов, пробные испытания ограниченного и расширенного характера и сбор отзывов учителей и учащихся как измерителей практической пригодности и эффективности материала [7, с. 83–86]. Верификация на экспертах медийной и содержательной составляющих служит не декоративной процедурой, а источником целенаправленных правок, которые позволяют довести видеопродукт до статуса «готов к использованию» в учебной практике.

Исследования, посвящённые алгоритмам проектирования интерактивных видеолекций, подчёркивают важность включения диагностических и рефлексивных модулей непосредственно в структуру видеолекции.

Интерактивные элементы проектируются с учетом типичных учебных затруднений обучающихся: это тестовые задания с обратной связью, диагностические блоки для самодиагностики и этапы рефлексии, мотивирующие повторное обращение к материалу и осмысление изученного. При этом интерактивность рассматривается не как эстетический прием, а как инструмент дистанционной педагогической поддержки, направленной на подготовку к итоговой аттестации и формирование устойчивых учебных навыков у школьников. Интерактивная видеолекция, созданная с учетом типичных учебных затруднений, представляет собой целостный электронный ресурс, обеспечивающий дистанционную поддержку учащихся в подготовке к итоговой аттестации за счет сочетания диагностических механизмов и адаптивных форм взаимодействия: пользователь может останавливать и пересматривать фрагменты, выполнять встроенные задания и викторины, получать подсказки и пояснения, переходить по ссылкам к дополнительным материалам, самостоятельно решать дополнительные упражнения и договариваться с учителем о консультации по проблемным темам.

Процесс разработки такого ресурса предполагает поэтапную тех-нологию, включающую диагностику и самодиагностику затруднений, проектирование содержательной и интерактивной структуры, подбор инструментов платформы и тестирование готового продукта, причем цель каждого этапа — преодоление конкретных учебных дефицитов учащихся. Практически реализуемые варианты интерактивной видеолекции демонстрируют, что включённые средства диагностики и рефлексии повышают действенность подготовки к итоговым испытаниям за счет систематической тренировки типичных задач и разборов ошибок в форматах, удобных для самостоятельного повторения [4, с. 56–57].

С точки зрения классификации и типологии образовательного ау-диовизуального контента, современный видеопродукт характеризуется рядом трансформаций, которые имеют методическое значение для преподавания и разработки видеоматериалов. Выделяются такие тен-денции, как геймификация, персонификация и индивидуализация кон-тента, а также усиление интерактивности в коммуникации со зрителем; данные особенности вынуждают переработать критерии отбора форматов и жанров для учебных целей, разграничивая образовательное видео, ориентированное на систематическое усвоение учебного содержания, и научно-популярный контент, рассчитанный на широкую мультимедийную аудиторию и имеющий иную композиционно-жанровую логику. Эти различия оказывают

влияние на методику редактирования: учебные видеоматериалы требуют линейной структуризации материала, коротких тематических единиц и умеренного использования развлекательных приемов с целью поддержания когнитивной направленности восприятия [5, с. 5–7].

Учебное видео — это целенаправленное аудиовизуальное средство, которое не только облегчает восприятие сложных процессов и ускоряет выполнение практических заданий, но и создает эффект персонального контакта преподавателя со слушателем, дает возможность многократного просмотра, остановок и контроля усвоения, а значит — служит надежной опорой для формирования профессиональных умений. Поскольку стандартные видеохостинги (например, крупные платформы) не всегда предлагают материалы, строго соответствующие учебной программе и авторской задумке педагога, создание собственных видеороликов становится педагогическим преимуществом: преподаватель получает гарантию авторских прав и может точно настроить содержание, сценарий и темп подачи под учебные цели. Для производства таких материалов оптимально использовать профессиональные нелинейные системы монтажа — среди них Adobe Premiere Pro, Camtasia и Sony Vegas Pro, которые предоставляют широкий набор инструментов для монтажа, работы со звуком, титрами и цвето-коррекцией; при этом Premiere Pro, как один из стандартов отрасли, обеспечивает интеграцию в профессиональные рабочие процессы и используется в промышленной практике телевидения и кино, что делает его особенно востребованным в курсах, ориентированных на подготовку авторских видеопроектов. В методическом контексте это означает, что преподавание должно сочетать создание четко структурированных, целенаправленных учебных видеороликов с практическими занятиями, где студенты учатся не только технике работы в ПО, но и сценарному мышлению, планированию съемки и защите авторской идеи, — таким образом видеоматериал становится не просто средством передачи знаний, а основой проектно-ориентированного обучения, усиливающего мотивацию, обеспечивающего повторяемость и системность освоения навыков и позволяющего студента [3, с. 174].

Adobe Premiere Pro — профессиональная нелинейная система монтажа с широким набором инструментов для точного редактирования, работы со звуком, цветокоррекцией и оформлением титров. Она поддерживает большинство видеоформатов и разрешений, эффективно работает с крупными и многокамерными проектами, а также расширяется плагинами и тесно интегрируется с другими приложениями Adobe (After

Effects, Photoshop, Audition). Благодаря статусу отраслевого стандарта, регулярным обновлениям и гибким рабочим процессам Premiere Pro одинаково удобен как для образовательных курсов, так и для профессиональной постпродакшн-работы.

Для внедрения расширенной методики преподавания Adobe Premiere Pro с последующим созданием авторского видеоролика оптимально опираться на принципы перевёрнутого и асинхронного обучения: ключевой теоретический и демонстрационный материал подается в виде коротких, тематически сфокусированных микролекций (каждая — несколько минут), которые студенты просматривают заранее в удобное время; это освобождает аудиторное время для активной практики и делает студента главным действующим лицом учебного процесса. В практической части занятия акцент делается на пошаговой реализации фрагментов будущего авторского проекта — монтажной стратегии, работе со звуком, цветокоррекции, графикой и эффектами — в формате мастер-классов и лабораторных, где студенты сразу применяют просмотренные техники к своим материалам, обсуждают решения в малых группах и проводят взаимную экспертную критику. Такой цикл — «короткое видео → немедленное применение → рецензирование → доработка» — усиливает мотивацию и вовлеченность, формирует умение самостоятельно искать технические приемы в библиотеке видеоматериалов и интегрировать их в творческое видение. Для сохранения внимания и повышения усвоения содержание модулей делится на четкие цельные блоки с практическими контрольными задачами и встроенными чекпоинтами (минизадания, короткие квизы, демонстрации результатов), а обязательные этапы промежуточной сдачи и рефлексии обеспечивают как краткосрочное закрепление, так и последовательное накопление навыков, ведущих к долговременному запоминанию.

Итеративная структура курса — несколько циклов план-съемка-монтаж-ревью — позволяет студентам видеть прогресс и оттачивать авторский стиль, а преподаватель, в свою очередь, фокусируется на фасилитации, целевых подсказках и оценке процессов, а не на однонаправленной подаче материала. В результате расширенная методика сочетает доказанные преимущества коротких обучающих роликов и активного, проектноориентированного обучения: она снижает когнитивную нагрузку, повышает качество практических умений в Premiere Pro, усиливает долговременное удержание знаний и мотивирует студентов довести персональный видеопроект от идеи до профессиональной реализации [9, с. 2–4].

В исследовании было актуализировано решение проблем обучения — низкой мотивации учителей и учащихся и неэффективного использования учебных медиа — путем разработки учебных видеороликов по теме «Источники энергии» на базе Adobe Premiere Pro. Работа выполнена по модели ADDIE (анализ, проектирование, разработка, внедрение, оценка): на этапе анализа проведены интервью и опросы для выявления потребностей и недостатков текущей практики, на этапе проектирования спроектированы сценарии, тексты, шрифты и графические материалы, на этапе разработки создан продукт с привлекательными изображениями и анимацией, после чего он прошёл валидирование экспертами по медиа, содержанию, учебным средствам и оценочным заданиям.

Для проверки реализуемости продукт испытали в рамках PBL: сначала в ограниченном пилоте на 5 учащихся, затем в расширенном — на 20, при этом использовались интервью, анкеты, экспертные листы валидации и тесты эффективности. Результаты валидации показали высокий уровень соответствия — 90 % (медиаэксперт), 95 % (эксперт по содержанию), 91 % (эксперт по учебным средствам) и 96 % (эксперт по оценочным вопросам), средний балл валидности — 93 % (категория «очень валидно»), а замечания и рекомендации экспертов были учтены для доработки продукта. На основании полученных данных авторы делают вывод, что учебные видеоролики, смонтированные в Adobe Premiere Pro, обладают высокой педагогической пригодностью: они повышают мотивацию и активность учащихся, способствуют самоподготовке и представляют собой эффективный вспомогательный ресурс для достижения планируемых компетенций по теме «Источники энергии» [7, с. 84–88].

При создании авторского видеоролика исследователи проходят полный цикл производства — от предпроизводства до оценки — чтобы получить педагогически обоснованный и практически применимый продукт. Сначала проводится анализ потребностей и соответствие учебной программе (определение компетенций KD, целевой аудитории и выявление пробелов в текущем обучении), затем на этапе проектирования готовятся сценарий и сториборд с детальным разбиением на сцены, образовательными целями каждой сцены, текстом озвучки, списком необходимых визуальных и звуковых материалов (включая съёмочный план, скринкасты, иллюстрации и анимации), а также оформительскими решениями — шрифты, титры, тайминги и контрольные чекпоинты.

На этапе разработки в Adobe Premiere Pro осуществляют сборку материалов на таймлайне: монтаж кадров по сценарию, нарезка и

склейка, синхронизация и сведение звука, наложение озвучки и субтитров, цветокоррекция, добавление переходов, ключевых анимаций и графических пояснений; параллельно создаются интерактивные элементы и контрольные задания, встроенные в видео или сопровождающие его. После первичной сборки ролик проходит экспертную валидацию (медиа- и предметные эксперты дают замечания по содержанию, структуре и наглядности), вносятся правки, затем проводится поэтапное тестирование — ограниченный пилот и расширенное испытание в классных условиях с предтестом и посттестом, анкетированием учителей и учеников по шкале Лайкерта для оценки практичности и привлекательности.

На этапе внедрения ролик используется в контексте проблемно-ориентированных занятий (PBL): просмотр — обсуждение — практическое задание — рецензирование, что обеспечивает немедленное применение знаний. Наконец, этап оценки фиксирует валидность, эффективность и практичность через процентные показатели валидации экспертов, прирост успешности по ККМ в посттестах и положительные отзывы участников, после чего на основе полученных данных ролик дорабатывается для финальной версии и последующего масштабного использования [6, с. 2–6].

При создании авторского видеоролика для курса процесс начинается с тщательной предпроизводственной подготовки: формируется учебная цель и подробный сценарий/сториборд, где каждый эпизод привязан к одному знанию или навыку (например, перспектива, вид спереди, косая проекция в курсе инженерной графики), прописываются ключевые тезисы, хронометраж, наброски слайдов и план демонстраций; затем создают и собирают источники — видеофайлы съемки, скринкасты, иллюстрации, голосовые записи и звуковые эффекты. На этапе производства запись лекционной части делается в удобном для платформы формате, после чего в Adobe Premiere Pro выполняется монтаж: нарезка и логическая сегментация контента по знаниям, синхронизация и сведение звука, вырезание пауз и лишних повторов, добавление титров, графических подсказок, анимаций и ключевых визуальных акцентов; при создании коротких роликов материал обычно выдерживают в пределах 7–9 минут (средний ~8 мин), а полноценные «длинные» лекции — около 50–55 минут, которые при необходимости режут на серию коротких роликов, причем в каждом сохраняется завершённость одной учебной единицы.

Для удобства студентов и аналитики в файл встраивают главы/метки, субтитры и сопровождающие транскрипты (важно для доступности и повторного просмотра), а экспортируют в практичный профиль (H.264/mp4, 720p или выше) с оптимальным битрейтом для потоковой доставки. После первичной сборки ролик проходит внутреннюю проверку и экспертную валидацию по содержанию и медиааспектам; затем проводятся пилотные просмотры в условиях платформы с автоматическим учётом кликов и времени просмотра, встроенными контрольными вопросами или короткими квизами между сегментами — это позволяет измерять вовлечённость и корректировать длину, темп и сложность.

На основании пред- и посттестов, а также анкетирования студентов и преподавателей вносятся финальные правки: усиливают наглядность там, где падала успеваемость, добавляют паузы и рекомендации по самостоятельной работе, оптимизируют звук и субтитры для мобильного просмотра и, при необходимости, выпускают версию с пониженным разрешением для экономии трафика; итоговый авторский ролик интегрируется в структуру перевёрнутого занятия — как предматериал к групповым обсуждениям, практическим заданиям и оценке — чтобы обеспечить связку просмотра и активного применения знаний в аудитории [8, с. 3–7].

Заключение

Методика внедрения учебного видеоконтента в образовательный процесс предполагает этапность интеграции в учебный план и систему оценивания. На организационном уровне целесообразно начинать с пилотных модулей в рамках дисциплин, где видеоматериал может заменить или дополнить традиционные формы лекции; при этом обязательной составляющей является педагогическая подготовка преподавателя к созданию и использованию видеокурса как средства обучения, включая навыки педагогического дизайна, сценарирования и базового монтажа [1, с. 3–4].

Когнитивно-психологические аспекты восприятия видео отражаются в рекомендациях по структуре материала: короткие сегменты, логические паузы для переваривания информации, задания на закрепление и поощрение повторных просмотров способствуют уменьшению когнитивной перегрузки и улучшению удержания информации. Эти принципы находят эмпирическое подтверждение в сравнительных исследованиях эффективности коротких и длинных видеоматериалов, где короткие фрагменты демонстрируют преимущества по вовлечённости и повторному просмотру, а также дают статистически значимое улучшение итоговой успеваемости в контролируемых условиях [8, с. 4–6].

Суммируя изложенное, следует констатировать, что методика преподавания навыков создания и использования учебных видеопродуктов с применением профессиональных систем монтажа должна основываться на трех взаимосвязанных компонентах: теоретико-методологической (понятийно-категориальной) базе медиапедагогики и медиакомпетентности; технологической последовательности разработки (ADDIE или эквивалентной модели), включающей экспертную валидацию и тестирование; и когнитивно-дидактических принципах проектирования контента (короткие тематические блоки, интерактивность, диагностическая интеграция).

Список литературы:

1. *Акуленко В.Л.* К вопросу об уточнении понятий «ИКТ- компетенция» и «ИКТ-компетентность» / В.Л. Акуленко, Л.Л. Босова // Ученые записки ИИО РАО. — Москва, 2005. — № 17. — С. 3–8.

2. *Гамисония С.С.* Формирование медиакомпетентности будущих учителей средствами смешанного обучения. — Армавир: Армавирский государственный педагогический университет, 2023. — 226 с.

3. *Платоненко А.С.* Использование учебного видео в совре-менном образовании // Материалы 57-й научной конференции аспи-рантов, магистрантов и студентов БГУИР. — Минск, 2021. — С. 173–175.

4. *Попова Л.А.* Интерактивные видеолекции как средство дистанционной поддержки школьников в процессе подготовки к итоговой аттестации // Калининградский вестник образования. — 2021. — № 1 (9). — С. 54–62.

5. *Стерликов Д.А.* Современный образовательный аудиовизуальный контент: функциональные, типологические и жанровые особенности: дис. … канд. наук. — Белгород: Белгородский гос. нац. исслед. ун-т, 2025. — 194 с.

6. *Feriyansyah F., Gandamana A., Siregar W.M., Nainggolan M.A.* Development of animation video learning media based on Adobe Premiere Pro in civic in primary school // Proceedings of ICONSEIR 2021. — Medan, Indonesia, 21 Dec 2021. — P. 1–7.

7. *Revita R., Mukmin B.A., Mujiwati E.S.* Development of learn-ing videos based on Adobe Premiere Pro for elementary school students // Jurnal Eduscience. — 2024. — Vol. 11. — № 1. — P. 83–92.

8. *Zhu J., Yuan H., Zhang Q., Huang P.-H., Wang Y., Duan S., Lei M., Lim E.G., Song P.* The impact of short videos on student performance in an online-flipped college engineering course (метод: редактирование коротких видео — Adobe Premiere Pro) // Humanities and Social Sciences Communications. — 2022. — Vol. 9. — P. 1–10.

Г.А. УМАРОВА

Кандидат искусствоведения. Зав. кафедрой архитектуры, Политехнический институт Таджикского технического университета имени академика М. Осими в г. Худжанде
e-mail: gulum78@list.ru

G.A. UMAROVA

Candidate of Art History, Head of the Department of Architecture, Polytechnic Institute of Tajik Technical University named after Academician M. Osimi in Khujand
e-mail: gulum78@list.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_493_500

НАЦИОНАЛЬНО-ЭТНИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ В СИСТЕМЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНЕРА В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ ТАДЖИКИСТАНА

NATIONAL AND ETHNIC COMPONENT IN THE SYSTEM OF PROFESSIONAL TRAINING OF A MODERN DESIGNER AT A TAJIK UNIVERSITY

В статье рассматриваются вопросы профессиональной подготовки дизайнеров в системе высшего образования Республики Таджикистан с опорой на художественное и культурное наследие национальных и этнических традиций. Особое внимание уделяется образовательным практикам профильных вузов Душанбе и Худжанда, где формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров осуществляется в связи с историко-культурным контекстом региона. Анализируются методологические и педагогические подходы к интеграции национально-этнического компонента в учебные программы по дизайну костюма, текстиля и декоративно-прикладного искусства. Обосновывается значимость изучения традиционных форм одежды, орнаментальных систем и локальных технологий изготовления тканей как основы развития проектного мышления студентов. Раскрывается потенциал регионально ориентированного про-

ектирования, в том числе через концепцию культурного ландшафта, позволяющую выстраивать поэтапную модель подготовки учебных дизайн-проектов на основе осмысления природных, исторических и этнокультурных особенностей Таджикистана. На материалах учебно-производственной практики демонстрируются формы эффективного использования национально-этнических мотивов в обучении основам дизайна. В заключение определяются направления совершенствования подготовки дизайнеров, связанные с системным включением этнокультурного компонента в образовательный процесс как условия сохранения культурной идентичности и формирования конкурентоспособных специалистов.

The article discusses the issues of professional training of designers in the higher education system of the Republic of Tajikistan, based on the artistic and cultural heritage of national and ethnic traditions. Special attention is paid to the educational practices of specialized universities in Dushanbe and Khujand, where the formation of professional competencies of future designers is carried out in connection with the historical and cultural context of the region. The article analyzes the methodological and pedagogical approaches to integrating the national and ethnic component into the curricula of costume design, textile design, and decorative and applied arts. The article substantiates the importance of studying traditional clothing forms, ornamental systems, and local textile-making technologies as a basis for developing students' project thinking. The article reveals the potential of regionally oriented design, including through the concept of cultural landscape, which allows for the development of a step-by-step model for preparing educational design projects based on an understanding of the natural, historical, and ethno-cultural features of Tajikistan. The article demonstrates the effective use of national and ethnic motifs in teaching the basics of design through the materials of educational and production practice. In conclusion, the article identifies areas for improving the training of designers by systematically incorporating the ethno-cultural component into the educational process as a means of preserving cultural identity and developing competitive professionals.

Ключевые слова: дизайн и образование, этнодизайн, этнос, субэтнос, суперэтнос, регион, проектная деятельность, профессиональная подготовка дизайнеров.
Keywords: design and education, ethno-design, ethnos, sub-ethnos, super-ethnos, region, project activities, professional training of designers.

Современный дизайн как учебная дисциплина в системе высшего образования Республики Таджикистан формируется на пересечении технических, художественных и гуманитарных знаний. В этой системе особую роль приобретает этнодизайн как направление, ориентированное на осмысление национального культурного наследия. Практика подготовки будущих дизайнеров в профильных вузах опирается на изучение традиционных форм одежды и локальных художественных традиций, выступающих источником профессионального и творческого развития.

Исторически дизайн как область художественно-проектной деятельности связан с декоративно-прикладным искусством, в котором закреплены особенности национального характера, ментальности и художественного мировосприятия. В таджикской традиции значимыми носителями культурного кода выступают чапан, орнаментальные системы и традиционный текстиль (атлас и адрас). Эти элементы выполняют не только утилитарную, но и символическую функцию, отражая представления о гармонии, социальной структуре и эстетических ценностях.

В условиях глобализации, усиливающей влияние унифицирующих тенденций на визуальную культуру и моду, возрастает необходимость сохранения и актуализации национально-культурного своеобразия. Это предполагает целенаправленное включение этнодизайна в образовательный процесс: традиционный костюм рассматривается не как архаичный объект, а как ресурс современного проектирования. Практически это реализуется через переосмысление формы и кроя чапана, декоративного языка орнамента, фактурных и цветовых возможностей атласа и адраса в учебных дизайн-проектах.

Эффективные образовательные стратегии предполагают междисциплинарный синтез культурологии, искусствоведения, педагогики и психологии. Культурологическая подготовка обеспечивает понимание символики костюма и региональной специфики художественной культуры; искусствоведческий компонент направлен на анализ композиции, орнамента и декоративных приёмов; педагогические и психологические аспекты под-

держивают развитие проектного мышления и творческой индивидуальности. Прикладная реализация междисциплинарного подхода осуществляется через проектирование коллекций одежды и текстильных изделий на основе национальных традиций, что способствует развитию профессиональных навыков и формированию авторского художественного языка.

В системе подготовки дизайнеров культурология выступает базовой дисциплиной, формирующей представление о национально-этнических основаниях художественного проектирования. Прикладной аспект её изучения связан с анализом реального освоения культурных и художественных ценностей различными этническими и социальными группами, включая культуру быта, традиционные формы одежды и текстиля, устойчивые нормы визуального поведения и обрядовые практики регионов Таджикистана.

Значимым направлением является исследование визуализации этничности на уровнях субэтноса, этноса и суперэтноса, что требует дифференцированного подхода в проектной деятельности. На уровне субэтноса акцент переносится на локальные варианты орнамента, цветовые решения, особенности кроя и декора традиционной одежды; это формирует понимание внутрикультурного многообразия.

На уровне этноса предметом осмысления становится художественное наследие таджикского народа в целом: эстетизация социальной среды и формирование визуальных образов национальной идентичности через интерпретацию силуэта, фактуры и орнамента (в том числе чапана, атласа и адраса).

На уровне суперэтноса анализируются общенациональные символы и визуальные коды, значимые для проектных решений, ориентированных на культурное единство и общегосударственные ценности.

Системная интеграция этих уровней в образовательные программы позволяет формировать специалистов, способных осмысленно использовать этнокультурный потенциал национального костюма и этнодизайна в современной художественно-проектной практике.

Психология в системе подготовки дизайнеров приобретает прикладное значение прежде всего в аспекте этнопсихологии, рассматривающей национальный характер, менталитет и особенности мироощущения. Для студентов дизайнерских направлений важно понимать, каким образом психологические установки этнической общности отражаются в формах декоративно-прикладного искусства и традиционного костюма.

В рамках этнопсихологии анализируется связь эмоционально-психологического восприятия с художественными характеристиками костюма (силуэт, цвет, ритм орнамента, фактура текстиля). Чапан, орнаментальные композиции, атлас и адрас рассматриваются как средства визуального выражения устойчивых ценностей и эстетических предпочтений, закреплённых в коллективном сознании.

Перспективным направлением является изучение закономерностей визуального восприятия и эмоционального воздействия художественной среды, включая влияние цвета, формы и декоративных элементов на психоэмоциональное состояние человека. Это создает основу для проектирования одежды и предметной среды с учетом психологической комфортности и культурной обусловленности визуальных кодов.

Искусствоведение занимает ключевое место при освоении национально-этнического компонента в системе подготовки дизайнера. Знакомство с историей изобразительного искусства и декоративно-прикладного творчества предполагает не только усвоение фактических сведений, но и интерпретацию художественного наследия через категории формы, ритма, композиции, цвета и символики.

Традиционный костюм анализируется как целостное художественное явление, в котором синтезируются пластика формы чапана, выразительность орнамента и художественные качества традиционного текстиля. Такой подход позволяет рассматривать национальный костюм как источник актуальных проектных решений, а не исключительно как объект наследия.

В условиях информационной цивилизации и расширения медиареальности особенно возрастает необходимость формирования критического и аналитического восприятия визуальных образов. Для дизайнерского образования это означает сопоставление традиционных форм художественного выражения с современными цифровыми и медийными практиками и выстраивание содержательного диалога между наследием и актуальными тенденциями дизайна.

Национально-этнический компонент как ресурс проектирования жизненной среды

Современная социальная и культурная реальность выдвигает новые требования к дизайнерской деятельности: дизайн призван участвовать в формировании визуальной и предметной среды, соотносимой с гуманистическими, экологическими и культурными идеалами общества. В

этих условиях этно-национальный компонент выступает содержательной основой проектного мышления, а не декоративным дополнением.

Этнокультурное многообразие Республики Таджикистан (титульная нация, субэтнические группы, этнические меньшинства, диаспоры) формирует сложное социокультурное пространство и расширяет возможности художественного проектирования. Для образовательного процесса принципиально важно рассматривать национальный костюм и этнодизайн как результат взаимодействия региональных и исторических факторов и как инструмент решения социально и культурно значимых задач (сохранение идентичности, поддержка культурной памяти, формирование визуального пространства).

В то же время активизация межкультурных процессов содержит риски:

1) нивелирование локальных и субэтнических особенностей (утрата регионального своеобразия);

2) внутренняя стандартизация доминирующей культуры, ведущая к ослаблению историко-культурной самобытности;

3) некритическое заимствование внешних стилистических шаблонов, подменяющее органичное развитие этнодизайна.

Осмысление этих рисков и поиск баланса между межкультурным диалогом и сохранением самобытности должны входить в задачи вузовской подготовки дизайнеров.

Культурный ландшафт как модель регионально ориентированного проектирования: перспективным направлением развития проектного мышления студентов является обращение к концепции культурного ландшафта, позволяющей рассматривать регион как систему взаимодействия природных, исторических, социальных и культурных факторов, проявляющихся в визуальной и предметной среде.

В рамках данной концепции выделяются: артефакты — продукты материальной культуры (ремесло, быт, жилище, одежда и текстиль), включая чапан, традиционные головные уборы, орнаментальные композиции, атлас и адрас как носители устойчивых культурных кодов. Их проектное переосмысление формирует у студентов понимание наследия как динамичного ресурса этнодизайна. Социофакты — формы социальной жизни (обычаи, ритуалы, праздничные практики, деятельность объединений), в которых костюм и орнамент выступают элементами визуальной организации коллективного опыта. Ментифакты — сфера духовной

культуры (образование, искусство, литература, религия, символика, историческая память), формирующая ценностные основания и эстетический «имидж» региона. Для дизайнерского образования важно начинать анализ региона именно с ментифактов, а затем переходить к проектированию форм одежды, текстиля и предметной среды.

Последовательное изучение ментифактов и социофактов позволяет выстроить модель регионально ориентированного дизайнерского образования и подготовить специалистов, способных осознанно трансформировать национально-культурные смыслы в современные проектные решения, сохраняя преемственность традиций и актуальность художественного языка.

Заключение

Проведенный анализ подтверждает, что национально-этнический компонент является значимым ресурсом профессиональной подготовки современного дизайнера. Системная интеграция этнокультурных знаний (культурология), психологических оснований восприятия визуальной среды (психология) и методов художественного анализа формы (искусствоведение) обеспечивает развитие проектного мышления студентов и формирование устойчивой профессиональной идентичности. Осмысленное переосмысление традиций — не препятствие, а условие поиска новых форм художественного выражения и подготовки конкурентоспособных специалистов, способных работать в глобальном культурном пространстве при сохранении национальной самобытности.

Список литературы:

1. *Майтдинова Н.А.* Традиционный таджикский костюм: история, символика, орнамент. — Душанбе: Ирфон, 2008. — 240 с.

2. *Рахимов А.Р.* Художественное образование и формирование национальной идентичности в Таджикистане. — Душанбе: Дониш, 2011. — 192 с.

3. *Алимова З.Х.* Атлас и адрас как объект художественного проектирования и обучения дизайнеров. — Душанбе: Маориф, 2016. — 164 с.

4. *Турсунова М.Н.* Этнодизайн в системе профессиональной подготовки дизайнеров. — Душанбе: Дониш, 2018. — 156 с.

5. *Каримов А.К.* Декоративно-прикладное искусство Таджикистана в образовательном процессе вузов. — Душанбе: Ирфон, 2009. — 208 с.

6. *Бобоев Н.Б.* Национальная культура и художественное образование в условиях глобализации. — Душанбе: Дониш, 2014. — 224 с.

7. *Назаров Н.С.* Методика преподавания дизайна с использованием национально-этнического компонента. — Душанбе: Маориф, 2017. — 148 с.

8. *Саидов С.Р.* Формирование проектного мышления дизайнеров на основе традиционной культуры. — Душанбе: Дониш, 2019. — 176 с.

9. *Холматова Г.М.* Традиции декоративно-прикладного искусства таджикского народа в художественном образовании. — Душанбе: Ирфон, 2010. — 168 с.

10. *Файзуллоев Ф.Ф.* Этнокультурный компонент в системе высшего образования Республики Таджикистан. — Душанбе: Дониш, 2015. — 212 с.

11. *Сухарева О.А.* Орнамент народов Средней Азии и его художественные особенности. — Москва: Наука, 1979. — 198 с.

12. *Массон В.М.* Культура и искусство народов Средней Азии. — Москва: Искусство, 1984. — 312 с.

13. *Лаврентьев А.Н.* История дизайна. — Москва: Гардарики, 2008. — 384 с.

14. *Spirina M.V., Lavrenteva O.S., Ivanova E.Yu.* Ethno-cultural component in modern design // Global Media Journal. — 2016. — No. S3.

ВАН ЦЗЮНЬЦИН

Аспирант РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: 764245618@qq.com

Ю.В. НАЗАРОВ

Доктор искусствоведения, профессор РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: nazaret48@yandex.ru

Н. Ю. КАЗАКОВА

Доктор искусствоведения, профессор РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: Kazakova-nu@rguk.ru

WANG JUNQING

Postgraduate student of the Russian State University named after A.N. Kosygin (Technology. Design. Art)
e-mail: 764245618@qq.com

Y.V. NAZAROV

Doctor of Arts, Professor of the Russian State University A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art)
e-mail: nazaret48@yandex.ru

N.Y. KAZAKOVA

Doctor of Arts, Professor of the Russian State University A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art)
e-mail: Kazakova-nu@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_501_513

ПРИМЕНЕНИЕ ЛАЗЕРНОЙ ГРАВИРОВКИ В РЕЗЬБЕ ПО НЕФРИТУ

THE APPLICATION OF LASER ENGRAVING IN JADE CARVING

В статье рассматривается применение технологии лазерной гравировки в резьбе по нефриту. Лазерная обработка, опираясь на цифровое моделирование и бесконтактный метод воздействия на материал, позволяет существенно повысить точность, детализацию и стабильность процесса, по сравнению с традиционной ручной резьбой. Особое внимание уделяется планированию траектории, регулированию мощности излучения и послойной гравировке, включая 2D- и 3D-подходы. В публикации подчеркивается важность ручной доводки для устранения дефектов, рассматривается значение художественной доработки и сохранения «теплоты» традиционного ремесла. Данная технология обеспечивает адаптацию к различным заготовкам из камня и способствует цифровизации искусства резки по нефриту.

The article examines the application of laser engraving technology in jade carving. Laser processing, relying on digital modeling and a non-contact method of influencing the material, makes it possible to significantly improve the accuracy, detail, and stability of the process compared to traditional manual carving. Special attention is paid to trajectory planning, radiation power adjustment, and layer-by-layer engraving, including 2D and 3D approaches. The publication emphasizes the importance of manual finishing to eliminate defects, and considers the significance of artistic refinement and preserving the “warmth” of traditional craftsmanship. This technology ensures adaptability to various stone blanks and contributes to the digitalization of jade carving art.

Ключевые слова: лазерная гравировка, резьба по нефриту, цифровое моделирование, послойная обработка, управление мощностью светового потока, углублённая гравировка, барельеф, ручная доработка.
Keywords: laser engraving, jade carving, digital modeling, layer-by-layer processing, light power control, deep engraving, bas-relief, manual finishing.

Введение

Искусство резьбы по нефриту (жадеиту и другим видам материалов «ю»), благодаря сложному технологическому процессу, уникальности самого материала и глубокой культурной традиции, занимает важное место в восточной эстетической системе. С широким внедрением цифровых технологий, процессы проектирования и изготовления изделий из нефрита подвергаются переосмыслению и модернизации. Применение трехмерного моделирования разрушило традиционную систему проектирования нефритовой резьбы и вывело ее в цифровую сферу. Быстрое развитие и практическое использование лазерной гравировки стимулировали трансформацию творческих и производственных этапов создания изделия, обеспечив переход от традиционной ручной резьбы к машинной фотолитографической (оптической) обработке. Лазерная гравировка как один из методов цифровой обработки представляет собой бесконтактную технологию, основанную на использовании энергии излучения. Предварительно созданная цифровая 3D-модель материализуется в изделие посредством лазерного гравировального станка. По сравнению с традиционной резьбой по нефриту, лазерная гравировка эффективно повышает точность, производительность, уровень детализации и качество передачи фактуры; она обладает собственной художественной выразительностью. Применение лазерной гравировки обновляет ремесленный аналог, преимущественно основанный на ручном труде, и открывает новые пути для модернизированного производства нефритовых изделий. В данном разделе системно анализируются особенности и значимость применения лазерной гравировки в резьбе по нефриту с позиции технологического процесса и как ключевой технической ценности.

1. Влияние лазерной гравировки на технологию изготовления нефритовой резьбы

1.1. Принцип лазерной гравировки и технологическая применимость

Лазерная гравировка как технология обработки широкого спектра материалов изначально применялась в промышленном производстве и в областях, связанных с высокоточным изготовлением. Лазерная гравировка представляет собой способ современной резки/гравирования, где мощный лазерный луч высокой плотности за очень короткое время нагревает материал до температуры испарения (что приводит к испа-

рению и образованию округлых отверстий/полостей) либо до температуры воспламенения материала [1]; затем перемещение луча, управляемое компьютером, соединяет образовавшиеся полости в линии, формируя требуемый контур. Технология, где лазерный луч после прохождения системы коллимации и фокусировки направляется на материал, позволяет точно воспроизводить линии и контуры, заданные дизайнером в цифровом рисунке. В пределах выделенной области материал быстро расплавляется, испаряется или разлагается, обеспечивая высокоточную, высокоскоростную, полностью автоматизированную бесконтактную гравировку и ажурную выборку (сквозное выжигание/вырезание), при этом материал вне заданной области сохраняет целостность. Расплавленные или разложившиеся частицы удаляются с поверхности заготовки высокоскоростным потоком газа, синхронизированным с вращением оси сканирования/вывода луча, что обеспечивает удаление лишнего материала без механического контакта [2].





Рис. 1. Ультрафиолетовый лазерный гравировальный станок

Нефритовые камни как природные минералы по минералогической классификации включают: пироксены (жадеит — «фэйцуй»), амфиболы (нефрит/хэтяньский нефрит — «хэтянь-юй»), кварцевые разновидности (агат), а также силикатные породы (душаньский нефрит, сюяньский нефрит, ланьтяньский нефрит и пр.). Минералогический тип определяет твердость минералов по шкале Мооса в пределах 6,0–7,0 единиц, что обусловливает высокую твердость, хрупкость структуры и низкую теплопроводность. В традиционной резьбе мастер обычно использует высокооборотный ручной гравировальный инструмент. При обработке поверхности из-за трения происходит быстрый локальный нагрев, что повышает риск сколов и растрескивания заготовки. При лазерной гравировке нефритовых материалов чаще применяется ультрафиолетовый (UV) лазерный гравировальный станок (рис. 1). В отличие от CO2-лазеров и волоконных (fiber) лазеров, УФ-лазер способен за счет энергии напрямую разрушать

молекулярную химическую структуру материала, вызывая разложение и отделение вещества в зоне обработки. При этом тепловое воздействие минимально, и данный процесс относится к «холодной обработке» нефрита. Оборудование позволяет регулировать мощность и режим излучения, в зависимости от типа камня, концентрируя микромощный луч на поверхности. Это обеспечивает оптимальную поглощаемость энергии материалом и реализует быструю лазерную гравировку без эффекта физического удара. Принцип лазерной гравировки практически делает ее совместимой с нефритовой технологией: она подходит для обработки разных разновидностей «ю», предоставляет традиционной резьбе новый технический инструмент и привносит оптимальную динамику в современную технологическую систему резьбы по нефриту.

1.2. Планирование траектории и настройка мощности потока энергии

Первым этапом процесса лазерной гравировки является планирование траектории (маршрута) обработки, определяющее путь движения луча, распределение энергии и общую эффективность гравирования. В традиционном процессе резьбы по нефриту последовательность операций зачастую задается опытом мастера или его субъективным решением. Лазерная же гравировка опирается на цифровую модель и на автоматически генерируемую траекторию. На практике подготовленные в программах Adobe Photoshop, CAD, AI, CorelDRAW и т. п. пакетах электронные векторные файлы импортируются в программное обеспечение, управляющее лазером. Благодаря алгоритмам оптимизации траектории, программа автоматически анализирует геометрическую конфигурацию модели, различает внешние контуры, внутреннюю заливку, внутренние вырезы (ажур), шрифтовые элементы и пр. После этого, исходя из сложности рисунка и требуемой глубины рельефа, настраивается направление гравирования, мощность, скорость и количество проходов [3]. Далее лазерное пятно равномерно сканирует поверхность заготовки, формируя заданную траекторию. Для нанесения сложных узоров важно учитывать не только особенности лазерной обработки, но и геометрию поверхности заготовки. В зонах с большой глубиной или множеством деталей система автоматически снижает скорость, повышает мощность и уменьшает шаг/скорость сканирования (и/или увеличивает количество проходов), обеспечивая качество. На ровных участках с малым количеством деталей, напротив, повышается скорость и снижается мощность. Такая оптимизация

уменьшает холостые перемещения излучателя, сокращает длину маршрута и заметно снижает общее время обработки заготовки. На практике траекторию нужно дополнительно корректировать с учетом степени поглощения лазерной энергии конкретным материалом. Например, для сильно отражающих и твердых разновидностей «ю»: стекловидного (высокопрозрачного) жадеита и душаньского нефрита — характерна более низкая поглощающая способность излучения. Если использовать автоматическую траекторию без коррекции, контуры могут получиться размытыми либо эффект гравировки будет слабым, что увеличивает брак. В таких случаях требуется уменьшить скорость, повысить мощность и выполнить многопроходную обработку для достижения сходства с цифровой моделью. Планирование траектории определяет не только направление и порядок обработки, но и влияет на риск термических трещин: корректные параметры помогают избежать сколов/растрескивания, сократить время и обеспечить качество процесса обработки.



Рис. 2. Сочетание лазерной гравировки и традиционной техники инкрустации золотом

Настройка и контроль лазерной энергии — ключевые процедуры для получения высококачественного результата. Излишне высокая энергия может привести к шероховатости поверхности, локальной карбонизации и потере блеска; слишком низкая ведет к «размыванию» деталей и к недостаточной глубине рельефа. На итоговое качество также влияют частота импульсов, размер пятна, а также фокусное расстояние. В реальном процессе работы заготовку фиксируют на рабочем столе; при неровностях используют вспомогательные опоры для устойчивого закрепления. Затем через панель управления перемещают лазерную головку над заготовкой, проверяют пятно и выполняют фокусировку. Расстояние фокуса до поверхности влияет на поглощение энергии: чем ближе фокус к материалу, тем больше энергии поглощается, тем четче линия и выразительнее объем; при большем расстоянии до заготовки линии становятся более размытыми и объемность снижается. Далее, согласно плану обработки, программа задает скорость и мощность. Например, при плоскостной резьбе облачного орнамента (юньвэнь) на нефритовой пластине, поскольку это мелкий барельеф (неглубокий рельеф), избыточная энергия может сделать край орнамента грубым, поэтому целесообразно использовать низкую мощность и высокоскоростное/многопроходное сканирование, передавая тонкую фактуру и мягкость линий. При резьбе буддийских изображений, часто выполняемых в высоком рельефе, можно увеличить мощность и снизить скорость сканирования, ускорив разложение материала и сформировав более глубокий пространственный объем. Таким образом, контроль энергии является ключом к точному переносу цифровой модели на нефритовую заготовку.

1.3. Послойная гравировка и ручная доработка

Послойная гравировка — важное технологическое новшество. Обычная лазерная гравировка преимущественно ориентирована на двумерную поверхность; хотя повторное сканирование одного рисунка/текста может создать определенную глубину и псевдообъем, по сути, эта операция является разновидностью плоской обработки. Для объемных форм со скосами или сложными криволинейными поверхностями применение таких систем ограничено. Для расширения области применения данного приема была разработана система трёхмерной лазерной гравировки, использующая принцип послойного гравирования и накопительного формообразования. Система преобразует 3D-модель CAD в серию двумерных слоев (дискретизация и послойная нарезка/слайсинг). Для получения высокой точности толщина каждого слоя должна быть очень малой (≤ 0,1 мм) [4]. По данным контуров каждого слоя генерируются линии сканирования и планируется траектория; далее сканирующее устройство управляет сфокусированным лучом, осуществляя селективное травление/удаление материала на поверхности заготовки, формируя плоский рисунок слоя. Затем рабочий стол поднимается, начинается следующий цикл нарезки и сканирования; слои накапливаются и в итоге образуют на камне трехмерный рельеф/объемную форму. На практике послойную гравировку можно разделить на два этапа. Первый — послойность на основе 2D-ПО. Например, при гравировании пейзажного сюжета на нефрите сна-

чала вводят изображение в LightBurn и получают 2D-вектор; затем вручную делят пейзаж на слои (дальний план, средний план, передний план) и для каждого слоя задают мощность и скорость, после чего выполняют последовательную обработку. Этот способ не требует построения 3D-модели, он проще в освоении, но может создавать недостаточную глубину и слабую пространственную слоистость. Второй прием — послойность на основе 3D-ПО. Например, при резьбе по нефриту с изображением фигуры человека готовую 3D-модель импортируют в LightBurn и преобразуют в градации серого; программа по светлотно-тональным отношениям (от белого к серому и далее к черному) разрезает изображение на сотни слоев, автоматически подстраивая мощность и скорость, после чего станок выполняет послойную обработку. Такой подход обеспечивает плавные переходы формы, богатую объемность и убедительную материальность, однако требует заранее подготовленной цифровой 3D-модели.

Ручная доработка — заключительный и крайне важный этап создания изделия. Хотя лазерная гравировка обладает очевидными преимуществами по точности и эффективности, ряд традиционных ремесленных навыков по-прежнему не может быть полностью заменен техникой. Лазер способен формировать точную и объемную структуру изображения, а ручная доработка компенсирует «механическую жесткость», придавая изделию живость и «тепло» ручного труда. Современная система резьбы по нефриту нуждается в сочетании этих двух методов. После лазерной обработки на поверхности могут оставаться порошковая пыль, локальные наплывы расплава, неровные «зубчатые» следы реза, что ухудшает внешний вид изделия, поэтому сначала выполняют ультразвуковую очистку, затем вручную удаляют наплывы резцом, заусенцы выравнивают шлифовальными абразивами, после чего проводят окончательную шлифовку и полировку для восстановления блеска поверхности. Это полная традиционная ручная доработка после лазерной гравировки. Часть мастеров дополнительно выполняет вторичную художественную обработку уже выгравированной заготовки, используя резьбовые машинки для кости и иные инструменты. Например, при выполнении углубленной резьбы (интальо) китайского пейзажа на хотаньском нефрите после лазерной обработки из-за преимущественно белого цвета и мягкого теплого блеска материала рисунок в неглубоких канавках при обычном освещении имеет слабый контраст и недостаточную выразительность. В этом случае мастер выполняет ручную инкрустацию цветом/подкраской: специальный черный

пигмент вводится в углубления, создавая резкий черно-белый контраст и максимально восстанавливая эмоциональную выразительность («циюнь», «лин-син») традиционной пейзажной живописи. Другой вариант — применение после лазера техники инкрустации металлом (ошибочно часто обобщаемой как «цо цзин»). Здесь используются золотая, серебряная или медная проволоки (в т. ч. тонкие нити) для декоративного заполнения/вставки (рис. 2). Такой подход демонстрирует синтез традиционных техник и цифровых технологий. Модель «цифровая обработка + ручное сотрудничество» не только обновляет технологический процесс, соединяя рациональность цифрового производства с ремесленной традицией, но и способствует наследованию и развитию искусства резьбы по нефриту.

2. Ключевые технические преимущества лазерной гравировки

2.1. Рельефная слоистость и оптическая точность

Лазерная гравировка — один из наиболее репрезентативных цифровых методов в современной системе обработки нефрита (рис. 3); чаще всего данная технология применяется для создания барельефа/горельефа, углублённой резьбы (интальо) и поверхностных декоративных орнаментов. Первое ключевое преимущество лазерной гравировки заключается в формировании рельефной слоистости за счет точного контроля мощности излучения. В традиционной рельефной резьбе мастер многократно «снимает фон» (уменьшает грунт, выполняет выборку) для получения рельефного рисунка; глубина слоев, колебания рельефа и переломы линий/плоскостей требуют постоянной корректировки и визуального контроля [5]. Процесс сложен, трудоемок и с трудом обеспечивает согласованность рельефной структуры. Лазерная гравировка, напротив, использует цифровое планирование траектории и обеспечивает послойное управление. Каждый слой выражается нормированными значениями, реализуя переход «от мелкого к глубокому», что обеспечивает точность, согласованность и воспроизводимость. Во-первых, диаметр сфокусированного лазерного пятна может контролироваться на уровне менее 20,0 мкм, а мощность — точно дозироваться, что практически позволяет свести погрешность глубины к нулю. Упорядоченное распределение мощностных параметров по поверхности устраняет типичные проблемы ручной резьбы: чрезмерную глубину и неравномерность слоев, делая детали более четкими, а переходы слоев более естественными. Во-вторых, лазерная система обладает функцией автоматической подстройки фокуса. В традиционной обработке кривизна

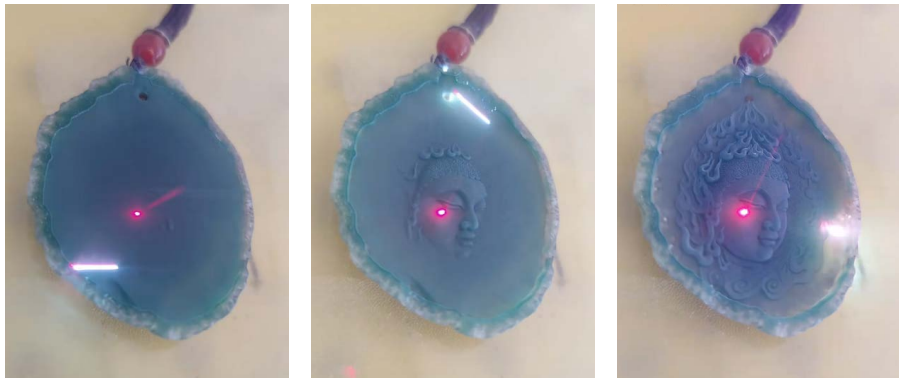


Рис. 3. Процесс лазерной гравировки барельефного изображения Будды

и неровности поверхности нефрита влияют на траекторию инструмента и легко приводят к нарушению пропорций и деформации линий. Автоподстройка фокуса в лазерной гравировке позволяет сохранять стабильный выход мощности и обеспечивает ровную обработку на поверхностях различной формы, поддерживая точную слоистую структуру даже на сложных по конфигурации заготовках. В-третьих, существенным преимуществом лазерной гравировки является бесконтактность: при ручной резьбе высокооборотный инструмент контактирует с поверхностью, что может вызывать сколы. Лазер же выступает «оптическим резцом», при этом область воздействия мала, отсутствует ударная нагрузка, снижается риск внешнего механического повреждения. Это повышает безопасность обработки и уменьшает долю брака, что особенно важно для дорогого сырья, тонких пластин и сложных конструкций.

2.2. Линии интальо и микромасштабный контроль

Второе ключевое преимущество лазерной гравировки — тонкий контроль качества углубленной линейной резьбы (интальо, «инькэ»). Интальо — это техника, противоположная рельефу: на ровной поверхности создается углубленный рисунок, составленный из точек, линий и плоскостей, находящийся ниже уровня поверхности. Традиционное интальо зависит от миниатюрных инструментов; глубина и плавность линии существенно зависят от силы нажима и угла наклона резца, поэтому при сложных орнаментах трудно обеспечить единство линий по всей композиции. Лазерная гравировка заменяет движение резца высокочастотны-

ми лазерными импульсами, стандартизируя контроль глубины и ширины линии и повышая точность и стабильность. Во-первых, высокочастотный импульсный режим — это ключевой фактор: быстрый набор мощности создает перекрытие пятен за короткое время, и локальная зона материала испаряется/плавится, формируя гладкую и текучую линию [6]. Степень перекрытия управляется компьютером, что позволяет придать линии ритм и «дыхание», близкие к традиционной китайской графике, и избежать искривлений и разрывов, характерных для ручной резьбы. Ширина лазерной линии может быть сопоставима с диаметром человеческого волоса, что делает возможной микродетализацию, труднодостижимую при пользовании ручным инструментом; изображаются волосы, прожилки лепестков, перья птиц и т. п. Во-вторых, программируемость лазерной обработки позволяет параметрически контролировать сложные переходы и повороты, трудновыполнимые вручную: траектория, мощность и скорость автоматически планируются по цифровому рисунку, включая точные дуги и кривые. Далее, тепловая зона влияния при лазерной обработке крайне мала, время воздействия минимально, поэтому на линиях обычно меньше нерегулярных «зубцов» и наплывов расплава. Лазерная обработка сокращает объём последующей ручной доводки (правки, шлифовки и полировки), заметно экономит время и повышает эффективность интальо.

2.3. Стабильность мощности и соответствие различным материалам

Третье ключевое преимущество лазерной гравировки — стабильность выходной мощности и высокая материалоспособность. Нефритовые материалы имеют сложные физико-химические свойства и много разновидностей; между ними существуют различия по твёрдости, плотности, светопропусканию и коэффициенту поглощения тепловой энергии. В традиционной резьбе требуется часто перенастраивать оборудование и инструмент под конкретную заготовку, что снижает эффективность обработки и делает выход пригодных изделий нестабильным. Лазерная гравировка позволяет адаптироваться к разным материалам относительно простой корректировкой параметров на компьютере. Во-первых, стабильность мощности является ключевым показателем качества: оборудование может в реальном времени контролировать интенсивность излучения и отражательную способность материала, а также автоматически подстраивать фокус и мощность под разные коэффициенты отражения, поддерживая энергетический баланс. Это помогает избежать де-

фектов вроде подгорания/карбонизации или слабой читаемости следа, вызванных неравномерной мощностью, и повышает уровень качества. Стабильность также обеспечивает длительную высококачественную работу: в традиционном процессе алмазные абразивные боры (с алмазным зерном) являются расходным материалом, износ инструмента снижает точность и качество обработки. При использовании лазера нет физического контакта, а спад мощности может компенсироваться системной калибровкой, что позволяет сохранять точность при длительной непрерывной обработке. Во-вторых, по материалам: для прозрачных жадеитов можно применять короткие импульсы и высокую частоту, уменьшая тепловую диффузию; для плотного и более отражающего хотаньского нефрита можно использовать более длительные импульсы и иные частотные режимы для усиления «съёма» материала. Оптимизация частоты и длины волны улучшает энергетическую конверсию. Наконец, традиционная резьба сопровождается сильным шумом и большим количеством пыли, требуя специализированной мастерской с вытяжкой. Лазерная гравировка лучше адаптируется к условиям: почти нет шума и вибраций, пыли меньше, поэтому возможно стабильное производство в разнообразных помещениях. Высокая стабильность мощности и материалоспособность лазерной гравировки обеспечивают надежную техническую опору для стандартизированного высокоточного и высокопроизводительного изготовления нефритовых изделий.

3. Заключение

Использование и быстрое развитие лазерной гравировки способствуют трансформации творческих и производственных звеньев искусства резьбы по нефриту, обеспечивая переход от традиционной ручной обработки к машинной оптической (фотолитографической) обработке. Лазерная гравировка с помощью высокоплотного лазерного луча реализует бесконтактную обработку: энергетический луч концентрируется на поверхности нефрита для выполнения рельефа и углубленной резьбы. В отличие от традиционного ремесла, основанного на личном опыте и навыках мастера, лазерная гравировка строится на цифровых технологиях: посредством планирования траектории и управления мощностью излучения точно регулируются траектория движения луча, интенсивность излучения, частота импульсов, размер пятна и другие параметры, что позволяет достигать микронного уровня контроля. Это обеспечивает высокую согласованность и сложность в передаче рельефных уровней, линий интальо и фактурных деталей, заметно повышая точность и качество обработки. Послойная гравировка расширяет диапазон обработки от плоскости к малой пространственной глубине, формируя новый «язык технологии», основанный на энергии светового потока. Ручная доработка компенсирует механическую «жесткость», придавая изделию живость и тепло ручного труда. Благодаря бесконтактной оптической природе, лазерная гравировка исключает ударные механические нагрузки и эффективно снижает риск локального перегрева и растрескивания заготовки. Применение лазерной гравировки реализует цифровую оптическую обработку: от линейной резьбы и интальо — до рельефа, существенно расширяя выразительные возможности искусства цифровой гравировки по нефриту и накапливая технологические данные и опыт для дальнейшего внедрения 3D-гравировки в процесс резьбы по нефриту.

Список литературы:

1. *Люй Сюэшань, Ли Цзыюй, Ван Сюэцинь*. Влияние уровней лазерной гравировки на визуальные характеристики ворсовых тканей // Современные текстильные технологии. — 2023. — Т. 31. — № 1. — С. 194–203. DOI: 10.19398/j.att.202205002.

2. *Вань Мэнцзе*. Экспериментальное исследование применения лазерной гравировки в керамическом декоре : магистерская диссертация. Цзиндэчжэньский керамический университет, 2020. DOI: 10.27191/d.cnki.gjdtc.2020.000104.

3. *Чжао Юньфэй, Чэнь Яньчи*. Изготовление художественных изделий на основе лазерной гравировки // Современная солевая и химическая промышленность. — 2018. — Т. 45. — № 5. — С. 101–102.

4. *Дин Цаньцзянь, Цзэн Чжигао*. Применение фрактальной теории в автоматической генерации художественных резных орнаментов // Вестник Чжучжоуского педагогического колледжа. — 2007. — Т. 12. — № 2. — С. 60–62. DOI: 10.3969/j.issn.1674-117X.2007.02.018.

5. *Су Бофэнь*. Влияние и вызовы современных технологий в художественно-прикладном творчестве // Керамическая наука и искусство. — 2025. — Т. 59. — № 6. — С. 48–49.

6. *Чжао Хэ*. Исследование лазерной обработки выжженной графики по дереву: магистерская диссертация. Северо-Восточный лесной университет, 2019. DOI: 10.27009/d.cnki.gdblu.2019.000825.

СЮЕ БИНЬЮАНЬ
Аспирант СПГХПА им. А.Л. Штиглица
e-mail: chinaxuebingyuan@gmail.com

Т.М. ЖУРАВСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор, почетный профессор СПГХПА им. А.Л. Штиглица
e-mail: hanaaki07@gmail.com

XUE BINGYUAN
Postgraduate student of the St. Petersburg State Art and Industrial Academy named after A.L. Stiglitz
e-mail: chinaxuebingyuan@gmail.com

T.M. ZHURAVSKAIA
PHD Art History, Honorary Professor of the St. Petersburg State Art and Industrial Academy named after A.L. Stiglitz
e-mail: hanaaki07@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_514_526

ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ ЦИФРОВЫХ САДОВ

THE ART OF CREATION OF THE DIGITAL GARDENS

На протяжении истории в разных странах развивается искусство создания садов. Сады служат местом взаимодействия с красотой природы в разное время года и возможностью для их создателей постоянно совершенствоваться, используя новые эстетические концепции и технологии. Тенденции искусства создания «цифровых» садов еще мало изучены и только входят в научный оборот. Это связано с недостаточным количеством информации и ограниченным количеством специалистов, занимающихся в России этим новым направлением цифрового искусства. На примерах мирового опыта цифровых садов в статье анализируются их особенности и перспективы дальнейшего развития.

Throughout history, the art of creating gardens has been developing in different countries. Gardens serve as a place of interaction with the beauty of nature at different times of the year and an opportunity for their creators to constantly improve using new aesthetic concepts and technologies. The trends in the art of creating "digital" gardens have not been studied much yet and are just entering scientific circulation. This is due to the insufficient amount of information and the limited number of specialists involved in this new field of digital art in Russia. Using the examples of the global experience of digital gardens, the article analyzes their features and prospects for further development.

Ключевые слова: сады, традиции, цифровые технологии, дизайн, релаксация, движение, коммуникация.
Keywords: gardens, traditions, digital technologies, design, relaxation, movement, communication.

Введение

Создание садов в различных стилях в разных уголках мира имеет длительную историю. Академик Дмитрий Сергеевич Лихачев в книге «Поэзия садов. К семантике садово-парковых стилей» подчеркивал, что «вместе с желанием заставить сад наибольшим образом воздействовать на все человеческие чувства, устроители садов во все века стремились именно в садах дать человеку повод для глубоких философских размышлений, раздумий, настроений и поэтических мечтаний. Сад — подобие Вселенной, книга, по которой можно “прочесть” Вселенную» [1, с. 17].

В настоящее время, эпоху развития и совершенствования цифровых технологий, искусство создания садов расширяет аудиторию посетителей, может сжимать время и изменять пространство, давая возможность прогуляться по саду, не выходя из дома или любого другого помещения, например, выставочного, имеющего специальное оборудование. За ограниченное время 30–40 минут испытать природные изменения сада от восхода солнца до заката, преобразования окружающей среды в разные природные сезоны и воздействовать на эти изменения через движения и жесты посетителя. Все это воспринимается как чудо, волшебство, хотя это только изменение и совершенствование технологий и дизайнерских концепций, соответствующих, как говорил Д.С. Лихачев, «эстетическому климату эпохи» [1, с. 7].

Сады природные и цифровые. Основные особенности цифровых садов

Во многих странах мира, достигших определенного уровня технического развития, проводятся эксперименты по созданию цифровых садов, соответствующих современным тенденциям «цифровизации» и поиска новых выразительных средств и форм, отражающих возможности синтеза новых технологий. Создается «супермаркет технологий», предоставляющий, с одной стороны, безграничные возможности их использования, с другой — испытывающий дефицит творческих концепций и идей. Команды специалистов, включая дизайнеров, должны отойти от стереотипов, настроены на актуальность и новизну, прогнозируют и учитывают потребности общества в ближайшей и отдаленной перспективе в подобных экспериментах.

В эпоху широкого использования компьютерных технологий специалисты, создающие цифровые сады: художники, дизайнеры, в области IT технологий, превращают сады и элементы садов (деревья, растения, ландшафт, водное пространство, мир флоры и фауны, архитектурные сооружения и т. д.) в искусство, ничего не сажая и не строя при этом: цветы раскрываются и опадают, с них осыпается пыльца, превращаясь в феерическое зрелище, в воде плавают рыбы, на ветвях деревьев поют птицы. Зрелище, наполненное разнообразием форм, текстур, колорита, движения, разнообразного по скорости и направлению. И все это существует только в виртуальной реальности.

В своей поэме «Сады» [2], которую в качестве примера приводит академик Д.С. Лихачев, известный французский поэт и философ Жак Делиль (1738–1813) писал:

Прелестные поля, что нам ласкают взгляд,
Раздумий требуют скорее, чем затрат.
Чтоб не нарушить чар естественной природы,
Потребны ум и вкус, а вовсе не расходы.
Ведь каждый сад-пейзаж, и он неповторим.
Он скромен иль богат — равно любуюсь им [2, с. 18].

Создание современного цифрового сада также требуют «раздумий», приложения «ума и вкуса». «Неповторимость» каждого цифрового сада не рождается сама по себе. Это командная работа, где современные технологии только средство для воплощения творческих идей и их совершенствование в процессе экспериментов.



Рис. 1. «Сад» (Garden). Шанхай. Teamlab.art

В создании образов цифровых садов и их преобразования важную роль играют возможности компьютерных программ, искусственного интеллекта, синтеза видео, звука, света, цвета и других средств мультимедиа, которые продуманы дизайнером для достижения определенного эффекта воздействия на зрителей — посетителей таких садов.

Цифровой сад может с помощью компьютерных технологий имитировать процессы роста растений и изменения природы, превращая их в динамичную художественную форму. Используются различные компьютерные технологии, такие как проекционные, сенсорное взаимодействие, виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR), для глубокой интеграции зрителей с окружающей средой. Этот опыт погружения в виртуальную среду позволяет людям ощущать себя в контакте с реальной природой и тесно коммуницировать с ней. В этом пространстве, помимо зрительного восприятия визуальных элементов произведений, также активно используется полный спектр сенсорных ощущений среды цифрового сада через органы чувств (зрение, слух, осязание, обоняние, вкус). С помощью компьютерных технологий изображения, звуки и другие воспринимаемые элементы обрабатываются таким образом, чтобы они соответствовали особенностям человеческой психологии и восприятия. Зрители также могут взаимодействовать с цифровым садом через прикосновения или движения. Например, когда посетитель входит в цифровой сад, окружающие цветы, деревья или водное пространство моря, реки, озера, пруда могут менять свои цвета и формы в зависимости от направления и скорости его движения. Через моделирование процесса естественного роста цветов в реальном времени, форма, цвет и траектория движения каждого цветка становятся уникальными, что позволяет зрителям каждый раз видеть новые виды «цветочного моря», «безграничного пространства неба с летающими птицами», «морских глубин с водными обитателями» и т. д., получая тем самым уникальный опыт эмоционального воздействия при восприятии образов (рис. 1). Эта интерактивность не только делает цифровой сад более увлекательным, впечатляющим и динамичным, но и повышает

степень вовлеченности людей в процесс коммуникации, превращая его в интегративное пространство, которое объединяет развлечение и арт-терапию через использование новых технологий, постоянно накапливая экспериментальный опыт через реализацию творческих проектов на практике.

Одна из главных особенностей цифрового сада — высокая степень интерактивности, что ярко выражается в использовании технологий обработки данных в реальном времени и компьютерного зрения. В отличие от традиционных художественных произведений, которые отображаются статично, в цифровом саду каждое движение посетителя непосредственно влияет на изменения окружающего пространства. Когда зритель приближается к определенной области, цветы начинают распускаться или увядать, а растения и деревья начинают поворачиваться, расти или двигаться. Эта зависимость изменений от поведения людей предоставляет им реальную активную роль в создании произведения. Такой подход делает каждое посещение уникальным, а посетители становятся неотъемлемой частью сада, переживая эмоциональные интерактивные отношения между искусством и их собственными действиями и чувство реального творческого взаимодействия с создателями садов.

Для цифрового сада достаточно бывает пространства с его конкретными физическими характеристиками: размер площади, стены, пол, потолок, экраны, дополнительное оборудование. Можно добиваться разнообразных визуальных эффектов и возникновения иллюзий, причем не только визуальных, но и тактильных, слуховых, обонятельных и даже вкусовых. Можно добиться эффекта «сжатости» сезонных изменений и в сеанс 30–40 минут вместить смену всех четырех сезонов весна-лето-осень-зима и сезонных изменений в саду: появления листьев и бутонов цветов на сухих ветвях, цветения, увядания, опадания цветов и листьев, завязывания и созревания плодов. Можно создать иллюзию изменения времени дня и года: появления солнца и луны, дождя, снега, ветра и т. д.

Цифровой сад — это погружающая арт-среда, которая использует глубокое внедрение цифровых технологий для создания пространства, в котором зритель становится не только наблюдателем, но и активным участником арт-экосистемы. Каждый посетитель цифрового сада может через свое поведение влиять на происходящие вокруг события и возникающие эмоции и переживания, создавая уникальный персонализированный арт-мир. Эта интерактивность и погружение достигаются благодаря использованию цифровых технологий. Этот опыт полезен людям разного

возраста: детям необходимо с самых ранних лет развивать сенсорное восприятие, а в преклонном возрасте давать возможность не терять многообразие впечатлений и ощущать их богатство и красоту.



Рис. 2. Плавающий Цветочный Сад (Floating Flower Garden). Teamlab. art



Рис. 3. Плакат к выставке «Сады». СПб, Новая Голландия, Цифергауз

Для виртуальной прогулки в цифровом саду совсем не обязателен реальный «выезд на природу», прогулки по саду могут происходить у экрана компьютера, причем это могут быть как существующие сады и парки во всевозможных уголках света, так и вымышленные сады, которых нет в действительности или знакомство с коллекциями цветов, кустарников, деревьев из разных стран мира, их уникальной флорой и фауной. Это делает их доступными для людей с ограниченными возможностями и может безгранично расширять географию путешествий по цифровым садам.

Одной из главных особенностей цифрового сада является то, что он размывает границы реального пространства. С помощью компьютерных технологий ландшафты в цифровых произведениях не имеют явных физических границ — все явления пластичны, текучи и динамичны. Когда зритель гуляет по саду, он не ощущает пределов, границ, «конца пути», а наоборот, попадает в бесконечно трансформирующееся, расширяющееся и углубляющееся пространство, где каждая зона и каждое произведение соединены друг с другом и предоставляют новые яркие эмоции (рис. 2).

Цифровые сады. Примеры практического проектного опыта

С августа 2024 по конец января 2025 года в Новой Голландии в историческом центре Санкт-Петербурга Галерея «Цифергауз» — пространство цифрового искусства, представляла новую увлекательную выставку

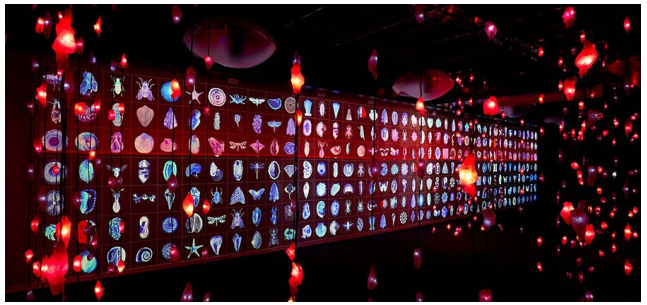


Рис. 4. Озан Тюркан. «Фракталы»

«Сады» [3] (рис. 3). На выставке экспонировались работы трех международных медиа-арт художников: Озана Тюркана, Ронена Танчума и Као Юкси. Проект был посвящен исследованию взаимодействия сада физического и цифрового — искусственной природы, созданной современным художником, владеющим широким спектром компьютерных технологий.

Озан Тюркан [6] — турецкий медиахудожник. Исследует взаимодействие между наукой, искусством и новыми технологиями, сочетая различные медиа-элементы в творческом процессе.

Для видеоинсталляции «Флора» Озан Тюркан проанализировал и использовал множество изображений из ботанических архивов, создав с помощью искусственного интеллекта цифровой архив. В фокус его внимания попали фрактальные геометрические формы растений в природе: повторяющиеся узоры и структуры, характерные для фракталов (рис. 4), можно наблюдать в различных частях растений, таких как кроны деревьев, листья, соцветия и даже в расположении семян. Использование явления фракталов в растениях, когда меньшие элементы структуры повторяют форму и структуру целого, часто с небольшими вариациями, дает интересный визуальный эффект иллюзий, динамики и ритмов. Это и стало основной темой его эксперимента в создании сада диковинных цветов.

Ронен Танчум [7] — художник новых, постоянно совершенствующихся медиа. Он открывает возможности создания цифровых садов, обращая особое внимание на взаимодействие между людьми, технологиями и окружающей средой. Применяя 3D-моделирование и искусственный интеллект, Танчум стремится раскрыть новые возможности и средства создания впечатляющих образов.

В одном из залов выставки была представлена работа Ронена Танчума «Летний сад» (рис. 5). Он предоставил возможность посетителям выставки «Сады» пройтись по тенистым аллеям виртуального Летнего сада — одного из культурных символов Санкт-Петербурга. Посетители выставки эмоционально реагируют на изменения, происходящие в его пространстве. Богатство зеленых оттенков газонной травы, кружевная тень вековых виртуальных деревьев, отбрасываемая на аллеи Летнего сада, сквозь их ветви проглядывают редкие лучи солнца Северной столицы — вдохновляющие образы, созданные средствами цифрового искусства.



Рис. 5. Ронен Танчум. «Летний сад»

Экспериментальный проект Ронена Танчума «Пирач» (ил. 6) — впечатляющая медиаинсталляция, реагирующая на изменения движения посетителей. Каждый желающий может совершать движения руками, головой, телом, которые меняют характер изображения на поверхности «холста» — выставочного пространства, его форму, рисунок, ритмику. Трудно найти посетителя выставки, который отказывается от такого уникального эмоционального опыта коммуникации с созданным изображением и возможности его изменения. Это любопытно, увлекательно, доступно каждому, пробуждает в посетителях выставки любого возраста «внутреннего ребенка».



Рис. 6. Ронен Танчум. «Пирач»

«Поток цветов» — следующий эксперимент Ронена Тан-



Рис. 7. Ронен Танчум. «Поток цветов»

чума (ил. 7), очень красивая, впечатляющая динамичная картина меняющихся форм, ритма, колорита всевозможных цветов, растущих в садах. На эти изменения можно смотреть, как и в живой природе, бесконечно. Пространство выставки постоянно меняется, это спектакль, где действующими лицами являются цветы: разного размера, масштаба, узнаваемые и неизвестные, экзотические, уносящиеся в «потоке».

Еще один участник выставки Као Юкси [8] — китайский медиахудожник. Выпускник Центральной академии изобразительных искусств (Пекин) и Школы изобразительных искусств (Нью-Йорк). Среди его проектов — аудиовизуальные и световые инсталляции, работы с использованием искусственного интеллекта, перформансы и множество других.

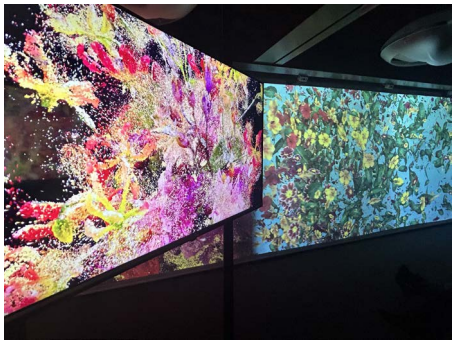




Рис. 8, 9. Као Юкси. «Пиксели пыльцы»

Као Юкси в инсталляции «Пиксели пыльцы» собирает на экранах микрочастицы самых разных по форме, цвету, структуре цветов в цифровой букет. Динамика разлетающейся пыльцы растений, которая остается невидимой для невооруженного человеческого глаза в реальной природе, дает зрителям богатство впечатлений, которых не хватает человеку в жизни, обогащает его эмоциональный опыт. Волшебная картина изменений богатой палитры цвета, фактуры, направлений движения, динамики (рис. 8, 9), вдохновляющая и дающая импульс творческим людям на создание рисунков ткани, новые фактуры и текстуры стекла и керамики, образы, созданные в разных техниках и в разных материалах.

В настоящее время появились творческие команды и междисциплинарные группы, которые включают художников, дизайнеров, программистов, инженеров, математиков, архитекторов, режиссеров, CG-аниматоров и других специалистов из различных областей деятельности, которые создают цифровые сады. Например, TeamLab (Япония) — междисциплинарная арт-группа, которая основана в 2001 году Тосиюки Иноко (Toshiyuki Inoko) и его однокурсниками по математико-инженерному факультету в Токио. В 2002 году Toshiyuki Inoko предложил коллегам провести эксперимент по созданию творческих художественных проектов с помощью цифровых технологий для получения погружающего опыта, что было новым явлением на тот момент [4]. Междисциплинарная арт-группа TeamLab включает художников, программистов, сценаристов, режиссеров, инженеров, математиков, архитекторов, CG-аниматоров, других специалистов и экспертов из различных областей, которые называют себя «ультра-технологами (ultra-technologists)». Группа TeamLab стремится исследовать отношения между человеком и природой, человеком и обществом, человеком и пространством, создавая с помощью цифровых технологий «безграничный (Borderless)» — погружающий опыт. Творческая концепция TeamLab вдохновлена традиционной японской эстетикой, использует градации яркого и приглушенного света, красоту собственных и падающих теней, различные конфигурации и ракурсы изображения, богатую цветовую палитру, звук, интерактивные технологии и другие средства для преодоления и расширения границ традиционного искусства. В их концепции «безграничность» означает не только устранение физических границ, но и духовное единение и гармонию, при которых зрители становятся не пассивными наблюдателями, а активными участниками процесса создания произведений искусства через перемещение в пространстве, движения тела, прикосновения, звук и другие способы коммуникации с окружающей средой, то есть тот самый «Сад — подобие Вселенной» о котором и говорил Дмитрий Сергеевич Лихачев.

Их проекты являются творческим исследованием нового уровня коммуникации между людьми и природой, миром человека и влиянием на его физическое и душевное состояние посредством взаимодействия с цифровым искусством.

В 2018 году в китайском Шанхае и японском Токио открыт TeamLab Borderless [9] — один из самых знаковых музеев цифрового искусства в мире. В отличие от традиционных музеев, TeamLab Borderless не имеет заданного маршрута выставки, а произведения искусства не разделены четкими границами, создавая динамичное пространство, каждая часть которого взаимно влияет друг на друга и постоянно меня-

ется. Основная концепция музея заключается в «безграничности», что означает размывание границ физического пространства с помощью цифрового искусства, чтобы зрители, произведения и пространство взаимодействовали друг с другом, создавая мир искусства без границ, где посетителями ощущается непрерывность движения и динамика действия [5, с. 10–22].

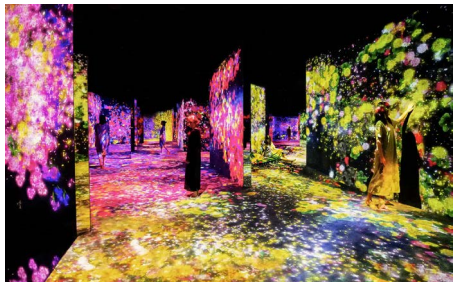


Рис. 10. «Лес цветов и людей» Шанхай (Forest of Flowers and People). Teamlab. art

О специфике китайских садов Жак Делиль в своей поэме «Сады» [2, с. 21] писал:

Китай нас поразит и странностью растений,
И необычностью затейливых строений,
Изгибом мостиков, и пагод высотой,
Фарфором, росписью и красок пестротой.

Одним из наиболее знаковых произведений в шанхайском EPSON TeamLab Borderless является «Лес цветов и людей (Forest of Flowers and People)», наполненное жизнью интерактивное произведение искусства, которое отображает взаимосвязь человека и природы (рис. 10). Произведение состоит из множества цифровых цветов, создающих волшебный сад, где цветы распускаются или увядают, в зависимости от движений зрителей, и все пространство словно оживает, тесно взаимодействуя и реагируя на их присутствие. Каждый шаг зрителя влияет на распускание или увядание цветов, и даже если зритель долго остается на одном месте, цветы вокруг могут распуститься еще более ярко и пышно, а когда зритель уходит, они постепенно увядают и исчезают, что символизирует взаимозависимость человека и окружающей среды, уязвимость природы и человека.

На выставке можно провести долгое время, глядя на бесконечность изменения картин сада, которые возникают при участии человека, калейдоскоп образов в ожидании все новых и новых преобразований, которые невозможно предвидеть посетителю выставки.

Успех TeamLab Borderless стал основным двигателем нового тренда цифровых художественных музеев по всему миру. Благодаря высокой интерактивности и визуальному воздействию произведений, музей в китайском Шанхае быстро стал популярным местом для фотографий и размещения их в социальных сетях, где зрители активно делятся своими впечатлениями, что сделало TeamLab Borderless особенно популярным среди молодежной аудитории.

С развитием технологий, формы цифрового искусства, представленные TeamLab Borderless, будут продолжать эволюционировать, открывая новые возможности для будущих выставок, пространственного дизайна, продолжая углублять интеграцию технологий, природы и искусства, удовлетворяя потребности человека в обновлении визуальных образов, соответствующих представлениям о совершенствующихся компьютерных технологиях.

Выводы

Дизайн и комплексное проектирование цифрового сада показывают, как цифровое искусство с помощью инновационных технологий разрушает традиционные границы, создавая новую форму сада и коммуникации с ним.

Цифровой сад не только сочетает искусство и технологии, но и предоставляет инновационные решения для охраны окружающей среды. Использование цифровых технологий позволяет моделировать процессы возникновения природных ландшафтов, демонстрируя хрупкость и уязвимость экосистемы, что пробуждает у зрителей осознание важности охраны природы и понимание значимости экологического баланса.

С помощью взаимодействия в реальном времени, многосенсорного погружения и цифрового воспроизведения природных явлений цифровой сад не только создает пространство, полное жизни и динамических изменений, но и делает каждого зрителя частью творческого процесса.

Цифровой сад может представлять собой новый способ городского озеленения. В ограниченных пространствах цифровой ландшафт может создавать виртуальные зеленые зоны с экологической и эстетической ценностью, уменьшая зависимость от использования земельных ресурсов.

Список литературы:

1. *Лихачев Д.С.* Поэзия садов. К семантике садово-парковых стилей. — Ленинград: Издательство «Наука», 1982.

2. *Жак Делиль*. Сады. — Ленинград: Издательство «Наука», 1987.

3. *Жеребкова Е.* — URL: https://www.sobaka.ru/entertainment/art/187724 (дата обращения: 20.12.2025).

4. Хань Цзиньсин: Исследование дизайна выставочного пространства на основе “бескрайних феноменов” TeamLab [D] [韩晶鑫. 基于TeamLab“无界现象”的展演空间设计研究] Нанкинская академия искусств[南京艺术学院], 2022. — 130 с.

5. Чжан Чжэньюй: Исследование цифрового художественного творчества teamLab с точки зрения медиакультуры [D] [张振宇. 媒介文化视阈下的teamLab数字艺术创作研究] Восточно-китайский педагогический университет [东北师范大学], 2023. — 111 с.

6. URL: https://www.ozanturkkan.com/ (дата обращения: 19.12.2025).

7. URL: https://www.dp.ru/a/2024/08/22/v-novoj-gollandii-otkrilis (дата обращения: 20.12.2025).

8. URL: https://intervals.timepad.ru/event/2509068/ (дата обращения: 19.12.2025).

9. MORI BLDG. DIGITAL ARTS MUSEUM. — URL: https://www.teamlab.art/jp/e/tokyo/ (дата обращения 20.12.2025).

ЧЖАН ЦЗЮНЬЦИН

Аспирант, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина, Маньчжурский институт русского языка
e-mail:junqingzhang.zjq@gmail.com

А.Г. ПУШКАРЕВ

Профессор, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
e-mail: Pushkarev-AG@rguk.ru

ZHANG JUNQING

PhD student, Kosygin Russian State University, Manzhouli Intemational Vocational College
e-mail:junqingzhang.zjq@gmail.com

A.G. PUSHKAREV

Professor, Kosygin Russian State University
e-mail: Pushkarev-AG@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_527_542

ИССЛЕДОВАНИЕ МЕТОДОВ ИННОВАЦИОННОГО ПРИМЕНЕНИЯ ЦВЕТОВОЙ ПАЛИТРЫ МОНГОЛЬСКИХ ОРНАМЕНТОВ В БРЕНД-ДИЗАЙНЕ

RESEARCH ON INNOVATIVE APPLICATION METHODS OF MONGOLIAN PATTERN COLORS IN BRAND DESIGN

Колористика монгольских орнаментов, являясь важным визуальным символом национальной культуры, содержит в себе глубокое культурное наследие, уникальную эстетическую концепцию и ярко выраженный национальный дух. Данное исследование фокусируется на том, как инновационно применить это культурное достояние в дизайне визуальной идентичности бренда, чтобы повысить его культурную узнаваемость и эмоциональный отклик. В статье предложены три метода: метод прямого применения, метод извлечения и реконструкции, а также

метод многокомпонентного синтеза. путем анализа конкретных практических путей и ключевых моментов дизайна в применении этих методов. Исследование направлено на изучение путей трансформации и обновления колористики монгольских орнаментов в современном бренд-дизайне. Это призвано наделить бренды уникальным национальным культурным кодом, а также предоставить практические методы и теоретическую поддержку для живой передачи и инновационного развития традиционного национального искусства.

As a vital visual symbol of ethnic culture, the colors of Mongolian patterns embody profound cultural heritage, unique aesthetic values, and a distinctive national spirit. This study focuses on the innovative application of this cultural treasure in brand visual identity design, aiming to enhance brand cultural recognition and emotional resonance. Three methods are proposed: direct application, extraction and reconstruction, and multicultural integration. By analyzing the practical pathways and key design considerations of these methods, this research explores the transformation and revitalization of Mongolian pattern colors in contemporary brand design, thereby infusing brands with a unique ethnic cultural gene. Furthermore, it provides practical design approaches and theoretical support for the dynamic preservation and innovative development of traditional ethnic art.

Ключевые слова: цветовой гаммы монгольских орнаментов; бренд-дизайн; инновационные методы применения; модернизация традиционных цветов; интеграция культурных элементов.
Keywords: Mongolian pattern colors; brand design; innovative application methods; modernization of traditional colors; integration of cultural elements

В контексте растущего внимания мирового дизайна к ценности локальных культур, национальные визуальные элементы становятся важным ресурсом для создания уникального имиджа бренда и повышения его культурной узнаваемости. Уникальная колористика монгольского народа формирует его узнаваемый визуальный символ, обладающий исключительной степенью узнаваемости [1, с. 327]. Колористика монгольских орнаментов обладает мощной визуальной выразительностью, глубоким символическим значением и уникальной эстетической ценностью, что делает её высокоузнаваемым символом национальной культуры. Однако в современном бренд-дизайне отсутствуют систематические методы их инновационной трансформации, что не позволяет в полной мере раскрыть их культурную ценность и современную привлекательность. Следовательно, важной задачей, требующей безотлагательного решения, является то, как научно, системно и инновационно внедрить квинтэссенцию колористики монгольских орнаментов в дизайн современной визуальной идентичности бренда, чтобы достичь органического единства традиционного и современного, национального и интернационального. Применительно к вышеуказанным проблемам, в данном исследовании предлагаются инновационные проектные рамки, включающие: прямое применение для цели сохранения аутентичности; извлечение и реконструкцию для символического преобразования; многокомпонентный синтез для межкультурных инноваций. Настоящее исследование нацелено на создание комплексной методологической системы, сочетающей теоретическую основу и практическую применимость. Данная система призвана решить проблему эффективной интеграции традиционных элементов в современные системы визуальной идентификации брендов, а также способствовать живой передаче и инновационному развитию монгольской культуры в сфере дизайна.

1. Прямое применение

Метод прямого использования обеспечивает преемственность искусства и культуры орнамента за счёт максимального сохранения его исходных формальных характеристик, цветовых сочетаний и композиционного построения [2, с. 29]. Использование колористики монгольских орнаментов в бренд-дизайне позволяет достоверно воспроизводить аутентичную палитру классических орнаментов, максимально сохраняя их исходный культурный код и визуальную эстетику, что способствует созданию яркой национальной идентичности бренда.

1.1. Отбор типичной цветовой гаммы орнаментов

Колористика монгольских орнаментов несёт в себе глубокое культурное содержание и уникальное национальное чувство. Её прямое применение в визуальной идентичности бренда позволяет эффективно передать его уникальность и культурную значимость.

При столкновении с многообразием монгольских орнаментов дизайнер должен глубоко изучить ключевые ценности бренда, его позиционирование и потребности целевой аудитории, чтобы отобрать те образцы монгольских орнаментов, которые наиболее точно соответствуют концепции бренда, являются наиболее репрезентативными и узнаваемыми, используя их в качестве базового материала. Например, логотип алкогольной компании «Монгол Ван» использует в качестве ключевого элемента дизайна символ Сульде, олицетворяющий силу, мужество и власть.



Рис. 1. Упаковка алкогольной продукции серии "Золотая Орда J12"

Использование золотого цвета, который ассоциируется с благородством и славой, подчеркивает премиальный статус бренда на рынке крепких алкогольных напитков. На упаковке продуктов серии «Золотая Семья J12» (Рис. 1) бренд напрямую интегрировал традиционные монгольские орнаменты и цветовые элементы. Для оформления были выбраны красный, синий, жёлтый, зелёный, золотой и серебряный цвета. Здесь красный символизирует страсть и энергию, синий означает благопожелание и вечность, жёлтый олицетворяет радость и надежду, зелёный передаёт продолжение природы и жизни, золотой демонстрирует благородство и изящество, а серебряный воплощает чистоту и святость. На алкогольной упаковке также нанесены традиционные монгольские орнаменты, включая орнамент «Хамур» (монг. «хамар» — «нос», узор в виде носа коровы) и «закрученные травы». Хамур означает пожелание благополучия и счастья, а завиток трав символизирует упорство жизни и её вечное продолжение. Использование этих узоров и цветов не только усиливает декоративность упаковки, но и передаёт богатое культурное наследие бренда.

Путем отбора характерных элементов монгольских орнаментов и цветовой палитры и их прямого внедрения в дизайн визуальной идентичности бренда можно эффективно продемонстрировать его уникальность, передать особое очарование монгольской культуры, что позволит бренду выделиться на фоне конкурентов и завоевать признание потребителей.

1.2. Сохранение аутентичного стилистического звучания

При прямом применение элементов колористики монгольских орнаментов в дизайне визуальной идентичности бренда крайне важно сохранять их исходное стилистическое своеобразие и эстетическое звучание. Пройдя тысячелетний путь развития и преемственности, колористика монгольских орнаментов сформировала уникальный художественный стиль и культурную выразительность. Если в процессе применения эти характеристики будут искажены или утрачены, станет невозможной аутентичная трансляция культурного содержания монгольского народа, а также достижение глубокой интеграции визуальной идентичности бренда с монгольской культурой.



Рис. 2. Логотип бренда баранины с пастбищ Хулун-Буира

Колористика монгольских орнаментов характеризуется яркими и контрастными сочетаниями, такими как комбинации дополнительных цветов — синего с жёлтым, зелёного с красным, — что создаёт мощный визуальный эффект [3, с. 145]. При использовании данной палитры в дизайне визуальной идентичности бренда необходимо сохранять аутентичные принципы цветовых сочетаний, обеспечивая баланс контраста и гармонии между оттенками. Например, логотип бренда баранины с хулунбуирских степей (Рис. 2) интегрирует такие элементы, как овца, степь, юрта и солнце. В нём использованы характерные для монгольских орнаментов цвета — красный, синий, жёлтый, зелёный, золотой и белый, — которые применяются в соответствии с традиционными пропорциями и принципами сочетания. Применение художественного приёма золочения, характерного для монгольского орнамента, делает палитру логотипа яркой и эффектной, создавая мощное визуальное воздействие. Это не только отражает стремление бренда к природности и здоровью, но и передаёт глубокий смысл монгольской культуры — любовь к природе и эмоциональную экспрессию. Произвольное изменение пропорций или сочетаний этих пяти цветов может привести к дисгармонии в палитре и невозможности передать уникальное очарование колористики монгольских орнаментов.

Сохранение аутентичного стилистического звучания колористики монгольских орнаментов является ключевым принципом метода прямого применения. Лишь при условии полного уважения и сохранения её исходного художественного стиля и культурной выразительности в процессе проектирования визуальный образ бренда может быть подлинно обогащён элементами монгольской культуры, обрести уникальное культурное очарование и завоевать признание потребителей.

2. Извлечение и реконструкция

Извлечение и реконструкция представляют собой метод проектного мышления, при котором дизайнер выделяет ключевые элементы из существующих объектов и через творческую трансформацию и системную реорганизацию формирует инновационное проектное решение [4, с. 138]. Применительно к использованию колористики монгольских орнаментов в бренд-дизайне, извлечение цветовых элементов подразумевает точное выявление и систематизацию традиционной палитры, тогда как реконструкция цветового образа означает их творческое преобразование и современную адаптацию. Сочетание этих двух процессов позволяет не только сохранить культурный код, но и добиться глубокого резонанса между традиционной палитрой и айдентикой бренда.

2.1. Выделение цветовых элементов орнамента

Выделение цвета, то есть выделение цветовой палитры из объекта дизайна, обычно применяется в проектах, где цветовая гамма сама по себе обладает ярко выраженным визуальным воздействием [5, с. 305]. Ключевым аспектом и предпосылкой данного метода является точное извлечение элементов колористики монгольских орнаментов, что формирует основу для системного цветового решения в современных брендах. Данный этап представляет собой научный и систематический анализ и фиксацию цветовой информации, содержащейся в традиционных монгольских орнаментах, создавая базу для последующего проектирования.

Процесс выделения цветовых элементов орнамента в основном включает следующие этапы: во-первых, в соответствии с дизайн-концепцией соответствующего проекта осуществляется отбор типичных образцов орнаментов, которые ей соответствуют; Во-вторых, осуществляется сбор цвета с использованием инструментов для сэмплирования (таких как цветовые веера, пипетки, профессиональное программное обеспечение), фиксируя различные цвета, их пропорции и комбинационные взаимоотношения в орнаменте; в-третьих, проводится углублённый анализ символического значения и духовного смысла каждого цвета, понимание правил применения и табуированных запретов использования цвета в конкретном орнаменте. Например, при разработке цветовой палитры бренда Маньчжурского института русского языка для подчеркивания его уникальности как учреждения, расположенного в приграничном городе на стыке Китая, России и Монголии, использующего преимущества своего расположения на «Евразийском сухопутном мосту», интегрирующего

современное профессиональное образование с духом степной культуры и акцентирующего образовательную философию «открытости, гуманизма и инноваций», а также для передачи благоприятной семантики мудрости, роста и преемственности, была осуществлена выделения цветовых элементов монгольских орнаментов (Таблица 1). Путем отбора и анализа образцов колористики монгольских орнаментов были выбраны тёмно-синий, травянисто-зелёный и золотисто-красный в качестве цветовых генов, где тёмно-синий символизирует безграничную мудрость небес, травянисто-зелёный — жизненную силу и надежду, а золотисто-красный — славу и преемственность мастерства.

Таблица 1. Дизайн цветовой схемы бренда Маньчжурского института русского языка — Извлечение цветов. Источник: Составлено автором

Номер	Образец узора	Прототип цветового фактора	Экстракция цветового фактора	Символическое значение
1			C95 M95 Y15 K0	Мудрость, открытость, профессиональная глубина.
2			C60 M15 Y95 K0	Способность к росту, практика навыков.
3			C25 M40 Y85 K0	Передача мастерства, профессиональная гордость.

2.2. Реконструкция цветового образа орнамента

Реконструкция не является простым копированием извлечённых цветов, а представляет собой творческую трансформацию и применение, основанные на выделенных цветовых генах и культурной семантике, с учётом позиционирования бренда, целевой аудитории, медианосителей и дизайнерской эстетики. Данный процесс позволяет традиционной

палитре сохранять культурные корни, одновременно соответствуя современным эстетическим и коммуникационным требованиям.

Процесс реконструкции цветового образа орнамента в основном включает следующие этапы: во-первых, отбор одного-трёх наиболее репрезентативных для ценностей бренда цветов из извлечённой палитры в качестве цветовой основы, упрощение сложной цветовой иерархии традиционных орнаментов при сохранении ключевых цветовых соотношений и символических значений. Во-вторых, адаптация яркости, чистоты, оттенков и пропорций цветов в соответствии с идентичностью бренда, создание инновационных цветовых сочетаний для соответствия современной минималистичной эстетике и применения в современных материалах или цифровых технологиях. В-третьих, установление связи между символикой цветов орнаментов и ключевыми концепциями бренда, отражение ключевых ценностей и индивидуальности бренда через реконструированные цветовые комбинации. На этапе реконструкции цветовая палитра бренда Маньчжурского института русского языка утвердила тёмно-синий, травянисто-зелёный и золотисто-красный в качестве ключевых цветовых генов (Таблица 2). Традиционный тёмно-синий цвет был адаптирован в более чистый и светоносный технологический оттенок — «Северно-граничный синий» (c100 m70 y0 k0), что соответствует технологическому и открытому позиционированию института; Травянисто-зелёный цвет приобрёл повышенную насыщенность для усиления ощущения свежести и был назван «Степной зелёный» (c70 m0 y100 k0), что перекликается с специализацией института в области экологичности и интеллектуального производства; Золотисто-красный цвет был преобразован в матовый светлый золотой оттенок «Золото государственных врат» (c0 m15 y55 k15), что позволяет избежать ощущения роскоши и воплощает присущее профессиональному образованию стремление к совершенству, характерное для духа мастерства. Основным цветом выбран «Северно-граничный синий», символизирующий современный институт под сенью мудрых небес; вспомогательным цветом выступает «Степной зелёный», метафорически означающий рост профессиональных навыков на плодотворной почве практики; акцентным цветом выступает «Золото государственных врат», передающее профессиональную гордость, выраженную в принципе «постоянного стремления к совершенству».

Данная цветовая комбинация передаёт ключевой образ «Света мастерства, укоренённых в плодородной почве Северных рубежей», пре-



Рис. 3. Фирменная цветовая схема Маньчжурского института русского языка

образуя благоговение монголов перед небосводом (Тэнгри) и веру в жизненную силу степи в духовный тотем современного профессионального образования, культивирующего квалифицированные кадры и несущего миссию охраны государственных рубежей (Рис. 3).

Таблица 2. Дизайн цветовой схемы бренда Маньчжурского института русского языка — Реконструкция цветов. Источник: Составлено автором

Номер	Экстракция цветового фактора	Трансформация дизайна	Реорганизация цвета	Цветовая образность
1	C95 M95 Y15 K0	Настроить на более чистый и прозрачный оттенок технологического синего цвета, присвоить название «Синий цвет северных рубежей» и установить в качестве основного цвета.	C100 M70 Y0 K0	«Синий цвет северных рубежей» — это образовательный ландшафт, где знания безграничны, как небесный свод.
2	C60 M15 Y95 K0	Повысить насыщенность цвета, усилить ощущение свежести, присвоить название «Зелёный цвет степей» и установить в качестве дополнительного цвета.	C70 M0 Y100 K0	«Зелёный цвет степей» — это траектория роста навыков, подобная пробивающейся сквозь почву весенней траве.

3	C25 M40 Y85 K0	Настроить на матовый светло-золотистый цвет, присвоить название «Золотой цвет государственной границы» и установить в качестве акцентного цвета.	C0 M15 Y55 K15	«Золотой цвет государственной границы» — это будущее приграничных регионов, где ученики подобны восходящему солнцу.

Применение цветовой палитры монгольских орнаментов в бренд-дизайне через метод извлечения и реконструкции представляет собой творческий процесс трансформации: от традиционного к современному, от конкретного к абстрактному, от культурного символа к брендовому коду. Извлечение обеспечивает уникальность истоков дизайна и культурный фундамент, тогда как реконструкция придаёт эксклюзивную фирменную ценность и современную жизненность. Успешное применение позволяет не только создать мощную визуальную идентификацию, но и передавать потребителям глубинный культурный смысл и эмоциональную ценность бренда через этот цветовой язык.

3. Многокомпонентный синтез

Метод многокомпонентного синтеза предполагает органичную интеграцию квинтэссенции колористики монгольских орнаментов с современным дизайнерским языком и другими культурными элементами для создания инновационного визуального выражения, сочетающего национальную глубину и международное видение.

3.1. Интеграция с современными стилями дизайна

В процессе развития визуального искусства, по мере того как длительное воздействие пёстрого многообразия цветов постепенно вызывало у массовой аудитории эстетическую усталость, минималистичный цветовой дизайн стал новой тенденцией развития[6, с. 398]. В сфере дизайна визуальной идентичности бренда, синтез колористики монгольских орнаментов с современным дизайнерским стилем позволяет создавать цветовые образы, которые сочетают в себе традиционное звучание с современными характеристиками, тем самым удовлетворяя растущие и диверсифицированные эстетические потребности современных потребителей.

Благодаря своему уникальному художественному обаянию и глубокому культурному содержанию, колористика монгольских орнаментов наполняет визуальную идентичность бренда новым смыслом и энергией, помогая бренду выделиться на фоне интенсивной рыночной конкуренции. Например, в дизайне логотипа коммерческого банка Внутренней Монголии (Рис. 4) в качестве креативных элементов использованы орёл монгольских степей и древняя монета, что отражает его региональную идентичность и финансовую принадлежность. Дизайнер стилизовал и абстрагировал изображение орла, придав его линиям более лаконичные и плавные очертания. Символическое изображение парящего степного орла искусно интегрировано с символом древней монеты, что олицетворяет постоянное самопреодоление и стремление к высшему совершенству — ключевые качества данного бренда. В цветовом решении были выбраны синий и золотой — цвета, крайне распространённые в орнаментах монгольских национальных костюмов. Синий символизирует благое предзнаменование и благополучие, в то время как золотой олицетворяет авторитет и благородство. Золотой цвет, используемый в качестве акцентного, формирует контрастное сочетание с основным синим, что не только повышает узнаваемость бренда, но и подчеркивает насыщенный национальный колорит. Данный дизайн, сохраняя лаконичную эстетику современного минимализма, умело интегрирует культурное содержание колористики монгольских орнаментов. Для достижения глубокой интеграции цветовой палитры монгольских орнаментов с современным дизайнерским стилем, дизайнеру необходимо глубоко проанализировать особенности современного дизайна, а также тщательно изучить культурное содержание монгольской орнаментальной цветовой палитры.

蒙商银行
MENG SHANG BANK

Рис. 4. Логотип коммерческого банка Внутренней Монголии

В перспективе футуристический дизайн, насыщенный мистицизмом и технологичностью, будет оставаться актуальным и авангардным [7, с. 453]. Интеграция колористики монгольских орнаментов с технологическим стилем способна привнести в визуальной идентичности бренда принципиально новый визуальный опыт.

В дизайне визуальной идентичности бренда технологическая выразительность цветовой палитры монгольских орнаментов реализу-

ется главным образом через два направления: во-первых, использование графических элементов с технологичной эстетикой, которые путём геометризации и абстрагирования трансформируются в футуристические графические элементы, кинетические символы или оцифрованные визуальные элементы, выстраивая диалог между графикой и технологическим контекстом; Во-вторых, это технологическая инновация в цветопередаче. С помощью дизайнерских программ и таких приемов, как наложение с прозрачностью, градиентное смешение и полихромное совмещение, цветовая палитра монгольских орнаментов оцифровывается, что позволяет создавать виртуальные светотеневые эффекты и ощущение технологичности. Например, в проекте логотипа платформы интеллектуального образования Внутренней Монголии (Рис. 5) интегрированы формообразующие элементы орнамента «Хамур», деревьев и человеческих фигур, что олицетворяет сущность образования как источника развития и раскрытия потенциала. Ветви дерева образованы модульными геометрическими листьями, включены технологически ориентированные графические символы «светящихся линий» и «пиксельной матрицы», символизирующие, что интеллектуальное образование опирается на такие технологии, как облачные вычисления и большие данные для реализации совместного использования ресурсов; абстрактная человеческая фигура в центре ствола сливается с кроной, символизируя обучающегося, приобретающего знания через платформу. В аспекте цветового решения использованы «монгольский синий», почитаемый монголами, и «технологический синий», символизирующий современную технологичность. Благодаря использованию двух оттенков синего цвета различной глубины, подчёркивается не только вечная миссия развития образования, но и акцентируется мощное стимулирующее влияние технологий на инновации в данной сфере. В данном логотипе за счёт переплетения культурных символов и технологических элементов визуально воплощена миссия «Укорениться в степях, устремляясь в интеллектуальное будущее», что подчёркивает глубокую интеграцию образовательной справедливости и цифрового развития.



Рис. 5. Проект логотипа платформы интеллектуального образования Внутренней Монголии

Интеграция цветовой палитры монгольских орнаментов с эстетикой современного дизайна не только придает бренду уникальное ви-



Рис. 6. Дизайн упаковки лунных пряников «Мэнъюань»

зуальное преимущество, но и значительно повышает его конкурентоспособность на рынке. Благодаря глубокому изучению культурного наследия и тщательной проектной проработке, данный синтез открывает перед брендом широкие перспективы развития, а также предлагает новые векторы для сохранения и инновационного преломления традиционной культуры в контексте современного дизайна.

3.2. Синтез с другими культурными элементами

В контексте эпохи глобализации взаимодействие и взаимопроникновение различных культур стало устойчивой тенденцией [8, с. 79]. Сочетание цветового решения монгольских орнаментов с элементами иных национальных культур или интернациональной эстетики представляет собой эффективный путь для обогащения культурного содержания бренда и расширения его целевой аудитории. Подобный мультикультурный синтез способен придать визуальной идентичности бренда бóльшую глубину и уникальность, что позволяет ему уверенно заявить о себе на глобальном рынке.

Сочетание цветовой палитры монгольских орнаментов с элементами иных национальных культур способствует созданию визуального языка, обогащённого мультикультурным синтезом, что наглядно демонстрирует идеи культурного многообразия и инклюзивности. В процессе длительного совместного развития монгольского народа с другими этносами их культуры подверглись взаимному влиянию и обогащению, что способствовало углублению многокультурного синтеза. Например, интеграция цветового решения монгольских орнаментов с элементами ханьской культуры позволяет создавать бренд-идентичность с уникальной эстетической привлекательностью. В дизайне упаковки лунных пи-

рожных «Мэнъюань» (Рис. 6), в основе которого заложена концепция «Степное благословение-дарование», были стилизованы ключевые элементы монгольской культуры: юрта, облака счастья (сянъюнь) и степные просторы. Основная цветовая гамма построена на почитаемых монгольцами синем и белом цветах, с органичным включением красного и золотого — цветов, символизирующих благополучие в ханьской культуре. В графическом дизайне использована техника иллюстрации в стиле «Го Чао» (китайская новая волна), что позволило упаковке сочетать насыщенный монгольский колорит с яркой эстетикой современного китайского тренда. Подобное решение даёт потребителям возможность прочувствовать уникальное очарование китайской культуры — её единство в многообразии и гармонию сосуществования различных элементов.



Рис. 7. Эмблема 10-летия Маньчжурского института русского языка

Интеграция международных культурных элементов способствует формированию глобального потенциала бренда, привлекая внимание более широкой потребительской аудитории. Учитывая цветовые предпочтения различных стран, сочетание традиционной палитры монгольских орнаментов с символичными цветовыми решениями других культур позволяет создавать бренд-имидж, сочетающий этническую идентичность с международной ориентированностью. Например, эмблема к 10-летию Маньчжурского института русского языка (Рис. 7), разработанная под девизом «Десять лет наследия — скачущий конь устремлён в будущее», органично объединяет цифру «10», изображение учебного корпуса, скакуна, благопожелательных облаков и земного шара. Благодаря художественной обработке этих элементов лаконично передаётся праздничная сущность юбилея и отражается славный путь развития учебного заведения. Цветовое решение опирается на палитру традиционных монгольских орнаментов, интегрируя символичные для Китая, России и Монголии цвета — красный, жёлтый, синий и белый, что подчёркивает интернациональный характер учебного заведения и его открытость к межкультурному диалогу. Данная эмблема отличается выверенной композицией и многогранной символикой, олицетворяя не только десятилетний путь динамичного развития и достижений колледжа, но и открывающуюся перспективу будущего роста и стратегическое видение.

Параллельно с этим, цветовая палитра монгольских орнаментов может интегрироваться с культурными атрибутами современных медиа — аниме, кинематографа, поп-музыки. В частности, учитывая глобальную популярность аниме-культуры, синтез традиционных монгольских цветовых решений с визуальными элементами аниме позволяет формировать креативные бренды сувенирной продукции, обладающие актуальной эстетикой и игровой динамикой. При разработке продуктов культурного творчества целесообразно выпускать серии аниме-сувениров с монгольской тематикой, совмещающих исторических персонажей, анималистические орнаменты и другие элементы монгольской культуры с эстетикой аниме-графики, что позволяет создавать продукты с утончённым дизайном.

В заключение следует подчеркнуть, что интеграция цветовой палитры монгольских орнаментов с элементами иных культур требует соблюдения ключевого принципа: при сохранении аутентичности монгольской культурной идентичности необходимо учитывать специфику и семантику других культурных элементов, выявлять их синергию и комплементарность. Посредством инновационных дизайнерских решений достигается органичный синтез мультикультурных компонентов, что придает визуальному образу бренда новое дыхание, обогащает его культурную семиосферу, расширяет целевую аудиторию и усиливает международный рейтинг бренда.

Заключение

Настоящее исследование формирует систему методологических подходов к инновационному применению цветовой палитры монгольских орнаментов в дизайне бренд-визуализации, включая методы «прямое применение», «извлечение и реконструкцию» и «многокомпонентный синтез». Эти подходы не изолированы, а образуют взаимосвязанный и комплементарный методический комплекс. Дизайнеры могут гибко выбирать или комбинировать их в зависимости от позиционирования бренда, целевой аудитории и конкретных коммуникативных задач. Практика подтверждает, что интеграция монгольской орнаментальной колористики в визуальную идентичность бренда не только значительно повышает его узнаваемость, культурную глубину и эмоциональную насыщенность, но и активизирует жизнеспособность традиционного национального искусства, раскрывая его новый потенциал в современном социокультурном контексте. Это создает прочную культурную основу для дифференциации бренда и открывает практические пути для живой трансмиссии и инновационного

развития нематериального культурного наследия. Перспективы исследования связаны с цифровизацией динамического цветового моделирования, а также с количественной оценкой эмоционального воздействия и рыночной рецепции различных цветовых комбинаций через пользовательские исследования, что позволит оптимизировать методику и усилить её эффективность в сфере культурного наследия и бренд-инноваций.

Список литературы:

1. *Сун Сяовэй, Чжань Бинхун.* Выделение и дизайнерское применение культурных факторов монгольского костюма // Конструкция упаковки. — 2020. — № 41–10. — С. 325–330. (宋晓薇，詹炳宏．蒙古族服饰文化因子提取及设计应用．包装工程, 2020. — № 41–10: 325–330).

2. *Чжоу Юань.* Исследование дизайна культурно-творческой продукции с узорами облачной накидки эпохи Цин [Диссертация]. — Северо-Китайский политехнический университет, 2022. (周园．清代云肩纹样的文创产品设计研究［硕士学位论文］．华北理工大学, 2022).

3. Амурбат. Обсуждение народных орнаментов монголов // Общественные науки Внутренней Монголии. — 1980. — № 1. — С. 138–146. (阿木尔巴图．谈谈蒙古族民间图案．内蒙古社会科学, 1980. — № 1: 138–146).

4. *Фэн Юань.* Комплексный дизайн и применение домашнего текстиля // Художественная литература. — 2019. — № 2. — С. 138–139. (冯媛．家用纺织品的配套设计与应用．美术文献, 2019. — № 2: 138–139).

5. *Цзян Сыцзюй, Лу Чжанпин, Ли Минчжу.* Исследование и применение диверсифицированного дизайна культурно-творческой продукции // Конструкция упаковки. — 2021. — № 42–14. — С. 302–311. (蒋驷驹，卢章平，李明珠．文化创意产品多元化设计研究与应用．包装工程, 2021. — № 42–14: 302–311).

6. *Чжан Хунлян.* Исследование тенденций развития цветового выражения в современном графическом дизайне // Конструкция упаковки. — 2022. — № 42–14. — С. 397–401. (张洪亮．当代平面设计中色彩表现的发展趋势探究．包装工程, 2022. — № 42–14: 397–401).

7. *У Сяоли, Лю Цзюнь.* Особенности и тенденции развития современного нового графического дизайна // Конструкция упаковки. — 2024. — № 45-6. — С. 450–454. (吴晓莉，刘军．当今新平面设计的特征及发展趋势．包装工程, 2024. — № 45-6: 450–454).

8. *Фань Фанъи.* Применение элементов традиционной культуры в современном архитектурном декоративном дизайне // Художественный музей. — 2023. — № 4-4. — С. 79–81. (范方意．传统文化元素在现代建筑装饰设计中的应用．美术馆, 2023. — № 4-4: 79–81).

ЯН СЮЭТИН

Аспирант,Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

e-mail: xueting.yang@mail.ru

Н.Ю. КАЗАКОВА

Доктор искусствоведения, профессор, Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)

e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

YANG XUETING

Postgraduate student of the Russian State University A.H. Kosygin (Technology. Design. Art)

e-mail: xueting.yang@mail.ru

N.Y. KAZAKOVA

Doctor of Art History, Professor. Russian State University A.N. Kosygin (Technology. Design. Art)

e-mail: kazakova-nu@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_543_552

ФУНКЦИИ ПЕРЕЛИСТЫВАНИЯ СТРАНИЦ И ЧИТАТЕЛЬСКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В СТРУКТУРЕ МУЛЬТИМОДАЛЬНОГО ВИЗУАЛЬНОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ ИЛЛЮСТРИРОВАННОЙ КНИГИ

PAGE-TURNING FUNCTIONS AND READER INTERACTION IN THE STRUCTURE OF A MULTIMODAL VISUAL NARRATIVE OF A PICTURE BOOK

Иллюстрированная книга, будучи мультимодальной формой текста, сочетающей изображение и вербальный компонент, порождает смысл на основе согласованного функционирования различных семиотических ресурсов и тем самым выступает одним из ключевых объектов исследований визуального повество-

вания. В последние годы мультимодальная теория и исследования визуального повествования последовательно углубляются; в научной литературе расширяется проблематика соотношения изображения и текста в иллюстрированной книге. Однако большинство работ по-прежнему сосредоточено на анализе знаковых элементов внутри отдельного разворота (страницы), уделяя сравнительно меньше внимания тому, как материальная форма книги воздействует на ритм повествования. В отличие от обычной книги, построенной преимущественно на сплошном тексте, «перелистывание страницы» в иллюстрированной книге является не только физическим действием, обеспечивающим непрерывность чтения, но и специфической «повествовательной грамматикой» и медиальной характеристикой данного вида издания. Посредством управления темпоритмом повествования, конструирования визуальной интриги и эффекта неожиданности, а также передачи инициативы читателю, данный механизм включает телесное участие читателя в систему повествования, существенно усиливая интерактивность чтения и степень погружения.

As a multimodal textual form integrating images and words, the meaning-making of picturebooks depends on the coordinated operation of multiple semiotic resources, making them a key object of inquiry in visual narrative studies. In recent years, with the continued deepening of multimodal theory and visual narrative research, scholarly discussions of image-text relations in picturebooks have become increasingly extensive. However, most existing studies remain focused on semiotic analyses within single-page spreads, paying comparatively limited attention to how the materiality of the book as an object shapes narrative rhythm. Unlike conventional purely verbal books, “page turning” in picturebooks is not merely a physical action that sustains reading continuity; rather, it constitutes a distinctive narrative grammar and a medium-specific affordance of the picturebook. By regulating narrative pacing, generating visual suspense and surprise, and transferring interpretive agency to readers, this mechanism incorporates readers’ embodied participation into the narrative system, thereby substantially enhancing interactive reading experiences and immersion.

Ключевые слова: иллюстрированная книга, мультимодальное визуальное повествование, механизм перелистывания, читательское взаимодействие, пространственно-временное конструирование.
Keywords: picturebooks, multimodal visual narrative, page-turning mechanism, reader interaction, spatiotemporal construction.

Иллюстрированная книга как особая художественная форма детской литературы по своей природе ориентирована на рассказывание истории посредством серии последовательных изображений. Однако эта «последовательность» на физическом уровне сталкивается с определенным внутренним парадоксом: материальный носитель иллюстрированной книги — бумажные страницы — представляет собой не бесконечно разворачивающийся свиток, а конструкцию, составленную из отдельных разворотов. Каждая страница обладает собственными физическими границами; изображение обрывается у края, образуя пространственный «разрыв» на уровне материальной формы. Напряжение между «повествовательной непрерывностью» и «физической разрывностью» делает механизм перелистывания ключевым звеном, соединяющим эти два начала.

Как указывает Нодельман, материальная форма иллюстрированной книги сама участвует в построении повествовательной структуры: чтение требует умения перелистывать страницы в правильной последовательности и учитывать взаимопроникновение предшествующих и последующих эпизодов, вследствие чего членение на страницы и дизайн перелистывания влияют на восприятие читателем времени и сюжетного развития [1, с. 20]. Разворотная организация, с одной стороны, производит интервал, а с другой — создает драматическую задержку. Иными словами, край страницы является не просто физической границей, а устройством регулирования ритма повествования.

Кресс и Ван Леувен отмечают, что смысл формируется в результате согласованного действия различных семиотических ресурсов, включая изображение, язык и пространственную компоновку [2, с. 2]. Следовательно, в иллюстрированной книге изображение, вербальный текст и материально-пространственная верстка не существуют изолированно: они взаимодействуют в рамках целостной структуры и совместно конструируют повествовательное значение. Механизм перелистывания «сшивает» повествовательный зазор между предыдущей и последующей

страницами, превращая статичные, фрагментированные изображения в динамический, непрерывный временной поток. «Одним из важнейших действий в иллюстрированной книге является “перелистывание”: переворачивание страниц порождает сам процесс чтения; в иллюстрированной книге скрыта сила, побуждающая читателя перелистывать, и эти скрытые элементы имеют многоплановый характер» [3, с. 117]. С мультимодальной точки зрения, «мультимодальная иллюстрированная книга часто проектируется с интерактивными элементами — перелистывание, тактильное взаимодействие, звуковые эффекты и т. п., — которые поощряют ребёнка к активному участию в процессе чтения, повышая его занимательность и степень вовлечённости» [4, с. 47].

Таким образом, изображение, текст и физическая верстка действуют совместно и одновременно обладают двойственной природой, включающей физическое и психологическое измерения. «Физическое измерение» подразумевает конкретные телесные действия читателя — контакт руки со страницей, ее подхватывание и переворачивание; это неотъемлемое свойство иллюстрированной книги как материального объекта, задающее скорость и ритм чтения, а также сам процесс «раскрытия ответа». «Психологическое измерение» связано с когнитивной работой и эмоциональным переживанием, которые запускает акт перелистывания. Как подчеркивает Нодельман, перелистывание — это не только движение «вперёд», но и момент «ожидания» и «задержки» [1, с. 31]. До открытия следующей страницы читатель пребывает в состоянии интенсивной психологической интриги; именно это ожидание заполняет физическую пустоту, возникающую на границе страницы.

В повествовании иллюстрированной книги перелистывание прежде всего выполняет структурообразующую функцию, обеспечивая продвижение сюжета. «Визуальное изображение само по себе обладает способностью выражать время и пространство; а режим чтения, основанный на перелистывании, дополнительно обогащает как внутренние, так и внешние формы визуального выражения» [5, с. 69]. Перелистывание создает временной интервал и пространственный разрыв, благодаря чему история разворачивается вперед в ритме «прерывание — продолжение».

Механизм перелистывания в иллюстрированной книге обладает рядом повествовательных функций: он способен продвигать сюжет, конструировать интригу и эффект неожиданности, передавать инициативу читателю, а также регулировать эмоционально-темпоральный ритм. Прежде

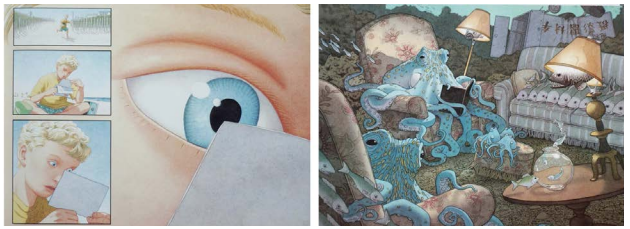


Рис. 1. «Тайны морских глубин»

всего перелистывание формирует одновременно разрыв и преемственность во времени. Его базовая функция состоит в маркировании течения времени. Так, в книге «Тайны морских глубин» (Автор: Дэвид Виснер) (рис. 1) процесс исследования, осуществляемый героем, распределён по нескольким разворотам; читатель, последовательно перелистывая страницы, шаг за шагом погружается в все более глубокий подводный мир. Каждое перелистывание означает продолжение поискового движения, а время получает протяженность через визуальную смену кадров. В книге «Цветок у колючей проволоки» (Автор: Роберто Инноченти) (рис. 2) повествование, разворачивающееся на фоне войны, благодаря страницам как единицам членения приобретает ощущение временного течения; перелистывание несет здесь более тяжелую, «нагруженную» форму временной непрерывности: на предыдущей странице маленькая девочка остается один на один с колючей проволокой, тогда как после перелистывания ее положение претерпевает тонкое изменение, вслед за чем продвигаются среда и эмоциональный тон, и время как будто незаметно ускользает в промежутке между страницами.

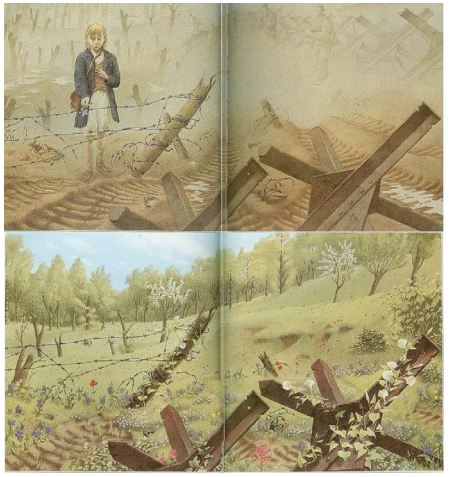


Рис. 2. «Цветок у колючей проволоки»

Во-вторых, перелистывание способствует смене сцен и пространственных планов. Так, в книге Кимуры Юити «Магазин одежды дикой кошки» (рис. 3), когда животные входят в лавку, после перелистывания сцена мгновенно сменяется на интерьер магазина либо на демонстрацию эффекта примерки. Подобная пространственная трансформация не требует избыточных



Рис. 3. «Магазин одежды дикой кошки»



Рис. 4. «Весна телёнка»

словесных пояснений: скачок пространства осуществляется непосредственно через действие перелистывания, что сохраняет повествовательную компактность и динамику. В книге «Весна телёнка» (Автор: Гоми Таро) (рис. 4) телёнок перемещается из зимнего окружения в весеннее поле; сезонная смена получает отчетливое разграничение именно посредством перелистывания. Край страницы здесь выступает границей сезона и пространства, тогда как перелистывание становится актом пересечения этой границы. Благодаря членению и одновременной «сшивке» времени и пространства, механизм перелистывания образует базовую движущую силу сюжетного продвижения в иллюстрированной книге.

Если перелистывание обеспечивает развитие истории, то одновременно оно служит важнейшим источником интриги и эффекта неожиданности. Марио Джакомелли отмечает: «“Настоящее” не существует полностью: момент, в который мы говорим, складывается из мгновения непосредственно перед ним и мгновения непосредственно после него, то есть из капли прошлого и капли будущего» [6, с. 65]. Поскольку край страницы скрывает последующее изображение, до перелистывания читателю доступна лишь часть информации; подобная «задержка информации» естественным образом порождает ожидание.

В «Бегущем городке» (Автор: Мак Сяокуй) (рис. 5) почти каждая сюжетная единица построена вокруг перелистывания: на левой странице предъявляются два персонажа или объекта, которые вот-вот столкнутся



Рис. 5. «Бегущем городке»

(например, кошка и орёл). Читатель может предугадать, что произойдет изменение, однако конкретный результат намеренно остается скрытым. Перелистывание здесь выполняет роль «раскрытия разгадки», обеспечивая сильный визуальный удар и игровое удовольствие: лишь после переворачивания страницы становится ясным итог (кошка и орел «соединяются» в сову-кошку). Тем самым перелистывание превращается в «момент проявления», создающий резкий визуальный контраст. Такая организация сопоставима с кинематографическим монтажом (в частности, с принципом «монтажа аттракционов»): драматическое напряжение конструируется посредством разрыва и последующего резкого сопряжения.

Аналогичным образом эпизод ночного полета лягушек в книге Дэвида Виснера «Безумный вторник» (рис. 6) опирается на перелистывание как на механизм визуального поворота. На предыдущей странице — еще тихий пруд с кувшинками; после перелистывания — множество лягушек, взмывающих в воздух и «управляющих» кувшинками. Этот резкий визуальный контраст не сопровождается никаким словесным предупреждением. Поскольку до перелистывания читатель не видит целостной картины, внезапность изменения вызывает сильное удивление и комический эффект, заметно усиливая драматургическое напряжение.

Перелистывание не только влияет на повествовательную организацию, но и изменяет позицию читателя в процессе чтения. В отличие от аудиовизуального материала, воспроизводимого непрерывно, развитие повествования в иллюстрированной книге должно быть осуществлено

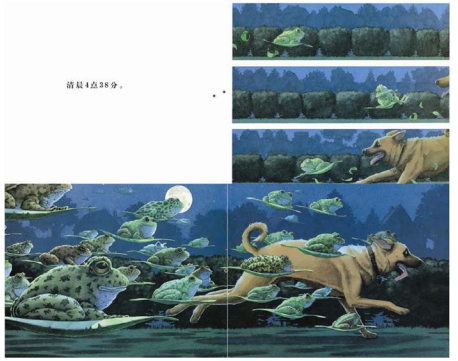


Рис. 6. «Безумный вторник»

рукой самого читателя. Перелистывание представляет собой телесное действие, то есть конкретный способ читательского вмешательства в текст. В процессе чтения читатель может задержаться на определенной странице, разглядывая детали, либо, напротив, при максимальной интриге быстро перевернуть страницу; темп — ускорение или замедление — определяется самим читателем. Такая передача контроля означает, что читатель перестает быть исключительно пассивным получателем истории и становится активным участником ее развертывания. В «Тайнах морских глубин» герой поднимает фотоаппарат и рассматривает пленку, а ракурс изображения по мере перелистывания как бы слой за слоем углубляется внутрь визуального пространства. Это переключение точки зрения не происходит автоматически: оно опосредовано ручным действием читателя. В данном случае перелистывание является не только чтением, но и телесной метафорой исследования и открытия.

Помимо сюжетного продвижения и создания интриги, перелистывание выполняет регулирующую функцию на уровне общего эмоционального ритма. Иллюстрированная книга посредством распределения материала по страницам и проектирования разворотов управляет скоростью чтения и динамикой эмоциональных состояний. Скорость перелистывания напрямую воздействует на аффективный опыт чтения. Автор, организуя композицию изображения, может направлять читателя к определенной скорости перелистывания и тем самым настраивать эмоциональный темпоритм: при высокой информационной плотности и насыщенности деталями читатель обычно дольше задерживается на странице, и ритм замедляется; при необходимости быстрого продвижения сюжета изображения делаются лаконичными, фрагменты — короткими, частота перелистываний возрастает, формируя ощущение компактности и напряжённой динамики.

Так, в «Безумном вторнике» чередование последовательных панелей (кадров) и больших разворотных иллюстраций, а также направленность визуального движения к правому краю страницы побуждают читателя перелистывать быстрее, «догоняя» скорость полета лягушек. Непрерывность их движения, разложенная на серию перелистываний, создает эффект ускорения ритма и усиливает кинетическое ощущение. Напротив, в «Цветке у колючей проволоки» некоторые ключевые эпизоды подаются как самостоятельные развороты; когда повествование приближается к трагической развязке (гибель девочки Розы Бланш), после перелистывания появляется большое поле пустоты или визуально «тихие» страницы, создающие эмоциональную паузу и пространство для размышления. Каждое перелистывание становится жестом безмолвного траура по ушедшей жизни. Такое «медленное перелистывание» эффективно растягивает время эмоционального отклика и углубляет сопереживание.

Заключение

Проведенный анализ показывает, что перелистывание является не простым техническим шагом чтения, а важнейшим механизмом, пронизывающим весь процесс повествования в иллюстрированной книге. В целом механизм перелистывания демонстрирует комплексную ценность, проявляющуюся в эстетическом, образовательном и медиальном измерениях. Именно благодаря использованию этого, на первый взгляд, элементарного приема, выдающиеся авторы иллюстрированных книг способны в пределах ограниченного объема страниц создавать неограниченное пространство воображения. Перелистывание задает «дыхательный» ритм иллюстрированной книги и выступает значимой составляющей структуры визуального повествования, превращая ее в синтетическую художественную форму, обладающую ритмом и многоуровневостью.

С точки зрения мультимодального визуального повествования, перелистывание является не только физическим действием, но и повествовательным механизмом, встроенным в саму структуру иллюстрированной книги. Оно продвигает сюжет, производя временные разрывы и пространственные переключения; формирует интригу и эффект неожиданности за счет стратегий сокрытия и раскрытия; обеспечивает читательское взаимодействие через телесное участие читателя; и, наконец, моделирует эмоциональный опыт посредством регуляции ритма. Перелистывание соединяет изображение, вербальный текст и материально-пространственную организацию издания, благодаря чему повествование в иллюстрированной книге предстает как процесс динамического развёртывания. Следовательно, анализ повествовательной структуры иллюстрированной книги не может игнорировать перелистывание как ключевое звено.

Механизм перелистывания не только составляет одно из основных средств художественной выразительности иллюстрированной книги, но и выявляет сущностную характеристику чтения как интерактивной практики. Исследование данного механизма способствует углублению

понимания взаимосвязи между визуальным повествованием в иллюстрированной книге и читательским взаимодействием, а также открывает новые перспективы для дальнейшего осмысления медиальной ценности печатной книги.

Список литературы:

1. *Нодельман П.* Слова о картинках: Повествовательное искусство детских иллюстрированных книг. — Афины: Издательство Университета Джорджии., 1988. — С. 20—31.

2. *Кресс Г., Ван Леувен Т.* Чтение изображений: Грамматика визуального дизайна. — 2-е изд. — Лондон: Routledge., 2006. — С. 1—3.

3. *Цзун Цзе*. Краткое обсуждение факторов, побуждающих к перелистыванию в иллюстрированной книге // Популярная литература. — 2017. — № 11. — С. 117.

4. *Ван Нан, Лиз Хонг.* Конструирование межличностного значения в детской иллюстрированной книге в мультимодальной перспективе: размышления и практика на основе издательской стратегии // Китайское издательство. — 2025. — № 7. — С. 47.

5. *Сюэ Фангюань*. Исследование диверсифицированного визуального повествования в детской иллюстрированной книге: магистерская дис. / Цзянаньский университет.—2020. — С. 69.

6. *Фрэнк Хорва.* Диалоги с мастерами фотографии / пер. Liu Li. — Пекин: Китайское издательство фотографии, 2000. — С. 65.

Т.В. ЛИТВИНА

Кандидат искусствоведения, профессор РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

ЛЮ ФЭНЮАНЬ

Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: 3213645152@qq.com

T.V. LITVINA

PhD in Art. Professor of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

LIU FENGYUAN

Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: 3213645152@qq.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_553_560

ЦИФРОВЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ТРАДИЦИОННОГО НЕМАТЕРИАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ КИТАЯ: НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ГДЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ ВЕТРЫ»

DIGITAL GAMES EMPOWERING CHINA'S TRADITIONAL INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE: THE CASE OF "WHERE WINDS MEET"

В данной статье на примере игры в жанре «открытый мир» в сеттинге уся «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) анализируются конкретные практические способы и многомерные эффекты воздействия цифровых игр на процесс актуализации традиционного нематериального культурного наследия (далее — НКН) Китая. В результате глубокого деконструирования процесса разработки и содержательного дизайна игры выявлено, что команда разработчиков, опираясь на такие технологические

подходы, как реконструкция, основанная на историческом изучении местности, динамическая трансляция старинных картин, инновации в области звукового ландшафта, успешно создала иммерсивное пространство для знакомства с культурой НКН. Результаты исследования показывают, что цифровые игры не только способны с помощью интерактивного дизайна усилить привлекательность и эффективность распространения культуры НКН, но и предоставляют практически реализуемые решения для инновационной трансляции традиционной культуры в современном контексте.

This paper takes the open-world wuxia game Where Winds Meet as its subject of study and analyses the specific practical approaches and multidimensional impacts of digital games in promoting the living transmission of China's traditional intangible cultural heritage (hereinafter referred to as ICH). Through an in-depth analysis of the game's development process and content design, it was found that the development team successfully constructed an immersive cultural experience space for ICH by employing technical approaches such as scene-based historical reconstruction, the dynamic adaptation of ancient paintings, and innovations in soundscape engineering. The research findings indicate that digital games not only enhance the appeal and dissemination efficiency of ICH through interactive design, but also provide a practical solution for the innovative transmission of traditional culture within a contemporary context.

Ключевые слова: Цифровые игры, Нематериальное культурное наследие, Культурная преемственность и инновации, Художественная культура цифрового искусства и дизайна, Креативные индустрии.
Keywords: Digital games, Intangible cultural heritage, Cultural inheritance and innovation, Artistic culture of digital art and design, Creative industries.

Постоянное обновление цифровых технологий меняет существующие формы и практические пути распространения культуры. Цифровые игры, будучи комплексным носителем, объединяющим технологические

инновации и культурное самовыражение, преодолели традиционные границы развлечения и стали новым медиумом в области культурного наследия. Нематериальное культурное наследие (НКН) Китая воплощает духовные особенности и эстетические традиции китайской нации, однако в процессе модернизации сталкивается с такими реальными вызовами, как однообразие носителей наследия и ограниченность каналов распространения. Согласно статистическим данным, опубликованным Министерством культуры и туризма в 2023 году, в Китае насчитывается 1557 объектов НКН государственного уровня, при этом более 30% из них испытывают трудности с передачей из-за нехватки преемников [2]. Цифровые игры, обладая уникальными преимуществами интерактивности, иммерсивности и способности привлекать молодую аудиторию, открывают новые возможности для творческой трансформации культуры НКН.



Рис. 1. Скриншоты из игры «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet)

«Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) — Это произведение представляет собой игру в жанре открытого мира (open world) с сеттингом уся, выпущенное компанией NetEase Games в 2023 году. Игра использует историко-географическое пространство шестнадцати округов Яньюнь периода Пяти династий и Десяти царств в качестве нарративной основы, создавая виртуальный мир уся, сочетающий историческую достоверность и художественный вымысел. На этапе разработки проектная группа специально сформировала консультативный совет по культуре, в который вошли историки, археологи и хранители нематериального наследия, а также создала базу данных по истории и культуре, включающую более 300 единиц документальной литературы и более 500 экспонатов, что заложило фундамент для культурной аутентичности игры [1] (рис. 1).

В игре используется собственная технология Messiah engine, обеспечивающая моделирование сцен с точностью до миллиметра. Игроки могут воочию ощутить смену света и тени в зависимости от времени суток и погоды — пятнистый солнечный свет, проникающий сквозь бамбуковые рощи и оконные решетки, реалистичные и динамично ме-

няющиеся отражения на водной глади, а также богатую градацию изображения при подъеме на высоту на закате [2], что обеспечивает высокую степень соответствия деталей виртуальных сцен историческим реалиям. Инновационная «система культурных частиц» позволяет динамически моделировать характерные черты материальной культуры разных исторических периодов, например, восстанавливать соединения «сунь-мао» (деревянные конструкции без гвоздей) в архитектуре, в соответствии с трактатом «Инцзао фаши» (Строительные нормы и правила) эпохи Сун (1), а также разработать систему рендеринга материалов на основе цветовой гаммы настенных росписей Дуньхуана. Команда разработчиков также пригласила музыкантов Центрального национального оркестра для участия в записи, используя традиционные музыкальные инструменты для воссоздания системы ладов и ритмов периода Пяти династий, что сформировало уникальный культурный звуковой ландшафт, обладающий исторической фактурой.

Практика трансляции культуры НКН в игре «Где встречаются ветры»

I. Реконструкция исторических сцен на основе их изучения.

Город Кайфэн как ключевая локация игры был восстановлен методом «временных срезов», превращающим исторические документы, такие как свиток «Цинмин шанхэ ту» (2) и книга «Дунцзин мэнхуа лу» (3), в интерактивное трехмерное пространство. Команда разработчиков потратила 18 месяцев на цифровое моделирование архитектурных норм и правил эпохи Сун, добившись точной реконструкции от структуры доугун (деревянные кронштейны) до орнаментальной росписи. В районе моста Хунцяо игроки могут наблюдать характерный для судоходства по реке Бяньхэ процесс погрузки и разгрузки «три входа и три выхода», а в монастыре Дасянгуосы — принять участие в таких народных праздниках, как «Праздник фонарей в Шанъюань». Все эти элементы были реконструированы на основе исторических документов. Примечательно, что сцена «Вадзы гоулань» (крытые рынки и балаганы) в игре не только воссоздает городскую народную культуру эпохи Сун, но и с помощью системы взаимодействия с неигровыми персонажами (NPC) реконструирует такие традиционные формы театрализованного представления, как «чжугундяо» (4), превращая нематериальное культурное наследие из статичного экспоната в динамично переживаемый культурный контент [4].

II. Цифровая актуализация традиционного искусства

В игре «Где встречаются ветры» была инновационно разработана «система динамического повествования на основе старинных картин», позволяющая осуществить интерактивную трансляцию традиционной живописи. Взяв за пример свиток «Ночной пир Хань Сицзая» (5), игра не ограничивается простым копированием его содержания, а с помощью цифровых технологий деконструирует пространственную структуру и отношения персонажей оригинала, создавая проницаемое нарративное пространство. Выполняя серию интерактивных заданий, таких как «слушание музыки», «наблюдение за танцем», «отдых», игроки постепенно раскрывают историческую историю и культурные смыслы, стоящие за картиной. В практике цифровой реставрации настенных росписей Дуньхуана игровая команда совместно с Дуньхуанской академией разработала интерактивный модуль «реставрация фресок». Игроки, сопоставляя цветовые фрагменты и соединяя трещины на росписях, естественным образом знакомятся с методами сохранения фресок и историческим контекстом. Этот дизайн превращает процесс реставрации артефактов в игровую механику, реализуя эффект культурной коммуникации «обучение через игру» (рис. 2, 3).

III. Культурное кодирование звукового ландшафта

Игра выстраивает трехуровневую систему звукового ландшафта: «стихи и музыкальные лады — территориальные звуковые ландшафты — эмоциональное переживание». На карте Лянчжоу музыкальная команда, взяв за основу древнюю мелодию «Лянчжоу цы» эпохи Тан (6), объединила ритмические особенности музыки царства Куча и звуковые



Рис. 2. «Картина «Ночной банкет Хан Хи-джая»



Рис. 3. Воссоздание сцены из картины «Ночной банкет Хан Хи-чже» в игре

эффекты песчаных бурь в коридоре Хэси, создав динамически изменяемую фоновую музыку. Когда игрок в игре запускает определенный сюжет, музыкальная тема в реальном времени варьируется, в зависимости от атмосферы сцены, — например, от героического настроя строки «вина в яшмовых чашах при свете ночных светильников» до суровой безысходности «прямой дым в пустыне при заходящем солнце». Система декламации стихов отбирает 23 пограничных стихотворения эпохи Тан, объединяя технологию синтеза речи на основе ИИ и традиционную вокальную манеру, формируя художественную форму «цифровой декламации», сочетающую в себе традиционное очарование и цифровую специфику. В городских сценах Кайфэна игроки могут услышать уличные выкрики торговцев, восстановленные по описаниям из книги «Дунцзин мэнхуа лу» (3). Эти звуковые элементы, подвергнутые акустическому дизайну, совместно создают культурное звуковое пространство с исторической фактурой.

Игра «Где встречаются ветры» через трехмерный дизайн «познание — эмоции — поведение» стимулирует интерес игроков к культуре НКН. Данные за первый месяц после запуска игры показывают, что среди игроков, участвовавших в квесте «реставрация древней живописи», 83,7 % отметили повышение осознанного желания знакомиться с традиционным искусством живописи, а 62,3 % игроков самостоятельно искали соответствующие культурные знания за пределами игры. Такое основанное на игровых механиках распространение культуры разрушает традиционную пассивную модель передачи НКН, превращая игроков из пассивных получателей в активных исследователей. Особенно среди подростков сформированное игрой «признание своей идентичности в мире уся» эффективно преодолевает психологическую дистанцию между традиционной культурой и молодым поколением, создавая новый путь межпоколенческой передачи НКН.

Глобальный запуск игры сформировал кросс-культурный канал распространения культуры НКН. По состоянию на февраль 2026 года совокупное количество пользователей игры «Где встречаются ветры» на внутреннем и внешних рынках достигло 80 миллионов человек, что вызвало широкий интерес среди зарубежных игроков к традиционным китайским видам искусства и их культурное исследование. Эта стихийно сложившаяся сеть культурного распространения преодолела языковые барьеры и культурные потери, характерные для традиционного культурного экспорта, обеспечив глобальное распространение культуры НКН.

Сам процесс разработки игры представляет собой инновационную практику в области НКН. В сотрудничестве с хранителями нематериального наследия традиционные ремесла получили новые формы выражения: например, сучжоуская техника гобеленового ткачества (кэсы) была преобразована в текстуры костюмов игровых персонажей, а табулатура для циня (цзяньцзыпу) — в особый интерактивный код. Эта трансформация является не простой формальной пересадкой, а расширением выразительных возможностей НКН с помощью цифровых технологий. Еще более примечательна экосистема «вторичного творчества», сформировавшаяся в игровом сообществе. Общее количество фан-произведений, созданных игроками на основе культурных элементов игры, достигло 150 000 единиц, что сформировала модель «совместного творчества» (crowdsourcing) для инноваций в области НКН, позволяя традиционной культуре обрести устойчивую жизнеспособность в современном контексте.

Цифровые игры как новая форма носителя в области культурного наследия открывают беспрецедентные возможности для современного распространения и инновационного развития культуры НКН. Практика игры «Шестнадцать голосов Яньюнь» показывает, что с помощью реконструкции сцен, художественной цифровой трансляции и иммерсивного интерактивного дизайна цифровые игры способны эффективно актуализировать современную ценность культуры НКН, создавая глубокую эмоциональную связь между традиционной культурой и молодой аудиторией. Однако сохранение баланса между технологическим применением и культурным выражением, гармонизация коммерческой ценности и культурной ответственности, единство инновационного развития и аутентичности наследия остаются вопросами, требующими дальнейшего изучения в области использования цифровых игр для развития культуры НКН.

Примечания:

1. «Инцзао фаши» (Строительные нормы и правила) — первый в Китае официальный свод правил, подробно описывающих строительные работы. Был составлен в третьем году эпохи Юаньфу династии Северная Сун (1100 г.) и введен в действие во втором году эпохи Чуннин (1103 г.).

2. «Цинмин шанхэ ту» («По реке в день поминовения усопших») — свиток, созданный известным художником эпохи Сун Чжан Цзэдуанем. На нем изображены повседневная жизнь жителей столицы Цзин (современный город Кайфэн провинции Хэнань) и городской пейзаж в период правления династии Северная Сун.

3. «Дунцзин мэнхуа лу» («Сны о столице»), в 10 цзюанях, автор — Мэн Юаньлао. Это произведение описывает общественную жизнь и старые обычаи в городе Дунцзин (современный Кайфэн) в период Сюаньхэ династии Северная Сун.

4. Чжугундяо — форма сказа с музыкальным аккомпанементом или повествовательной рифмованной прозы, возникшая в Китае в эпоху Северная Сун и процветавшая в эпоху Южная Сун.

5. «Ночной пир Хань Сицзая», согласно «Сюаньхэ хуапу» (Каталог живописи эпохи Сюаньхэ), является произведением Гу Хунчжуна, художника государства Южная Тан периода Пяти династий и Десяти царств.

6. «Лянчжоу цы», также известная как Лянчжоу цюй — мелодия, популярная в эпоху Тан, на которую представители знати и именитые семьи сочиняли стихи для пения.

Список литературы:

1. *Арнольд Л., Бай Ян.* EIGHTEEN SONGS OF A NOMAD FLUTE: Nestorian Symbolism in a Late Song Scroll [J]. Долговечность красоты, 2016, (4): 36-45. Lauren Arnold, 白杨. EIGHTEEN SONGS OF A NOMAD FLUTE :Nestorian Symbolism in a Late Song Scroll [J]. 美成在久, 2016, (4): 36-45.

2. Возведение моста культурного обмена: китайские игроки знакомят зарубежных игроков с историей игры «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) [EB/OL] // Жэньминьван. — 17.11.2025. — URL: http://jinbao.people.com.cn/n1/2025/1117/c421674-40605526.html. 架起文化交流桥梁　中国玩家为海外玩家科普《燕云十六声》历史[EB/OL].人民网, 2025-11-17. 访问方式：http://jinbao.people.com.cn/n1/2025/1117/c421674-40605526.html.

3. *Сун Цзюньхуа, Ли Хуэй*. Доклад о развитии охраны нематериального культурного наследия Китая (2023) [M]. Пекин: Издательство «Социальные науки», 2024. 06. 宋俊华，　李惠. 中国非物质文化遗产保护发展报告 (2023) [M]. 北京:社会科学文献出版社. 2024. 06.

4. Цифровые технологии расширяют возможности культурного наследия: «Где встречаются ветры» (Where Winds Meet) представляет красоту традиционной культуры через аудиовизуальное искусство [EB/OL]. Синьхуаван, 2025-09-06. URL: https://www.xinhuanet.com/digital/20250906/d7827139729849478e7f5e7b1d1a1ca1/c.html. 数字赋能文化传承 《燕云十六声》以视听艺术呈现传统文化之美[EB/OL].新华网, 2025-09-06. 访问方式：https://www.xinhuanet.com/digital/20250906/d7827139729849478e7f5e7b1d1a1ca1/c.html.

ТАНЬ ИФУ

Аспирант РГХПУ им. С.Г. Строганова

e-mail: 277981887@qq.com

TAN YIFU

Postgraduate Student at the Stroganov Russian State University of Art and Industry.

e-mail: 277981887@qq.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_561_576

ИССЛЕДОВАНИЕ ОБЩИХ ФОРМАЛЬНЫХ ЭСТЕТИЧЕСКИХ ПРИНЦИПОВ ТРАДИЦИОННОГО КИТАЙСКОГО ТЕАТРА ТЕНЕЙ И ПРОПАГАНДИСТСКИХ ПЛАКАТОВ СОВЕТСКОЙ ЭПОХИ

FORMAL AESTHETIC COMMONALITIES BETWEEN TRADITIONAL CHINESE SHADOW PUPPETRY AND SOVIET PROPAGANDA POSTERS

Китайский театр теней является ветвью традиционной оперы, тогда как пропагандистские плакаты периода Гражданской войны в России представляют собой продукт распространения идеологии в конкретный исторический период. Хотя эти два вида искусства принадлежат к разным художественным категориям и не имеют прямой исторической связи, они демонстрируют значительные формально-эстетические сходства. В данном исследовании проводится формально-эстетический анализ их визуального языка с трёх измерений: стилизованное упрощение формы, метафорическое использование цвета и пространственная композиция. Результаты показывают, что под общим функциональным требованием — эффективной визуальной коммуникации с массовой аудиторией — обе художественные формы, исходя из своих собственных материальных носителей и способов распространения, независимо друг от друга выработали схожие формальные принципы. А именно: посредством предельно лаконичных форм, высоко стилизованных цветовых систем и упорядоченной пространственной организации они преобра-

зуют сложные характеристики персонажей или политические идеологии в мгновенно распознаваемые визуальные знаки. Эти формальные принципы также предоставляют полезные методические ориентиры для визуального представления и передачи смысла в современном графическом дизайне.

Chinese shadow puppetry is a branch of traditional opera, while propaganda posters from the Russian Civil War period are products of ideological dissemination in a specific historical era. Although these two art forms belong to different artistic categories and share no direct historical connection, they exhibit significant formal aesthetic commonalities. This study conducts a formal aesthetic analysis of their visual language from three dimensions: stylized simplification of form, metaphorical use of color, and spatial composition. The findings reveal that under the common functional demand for efficient visual communication with mass audiences, both art forms—starting from their respective material media and modes of dissemination—have independently converged on similar formal principles. Specifically, through extremely simplified forms, highly stylized color systems, and ordered spatial organization, they transform complex character traits or political ideologies into instantly recognizable visual signs. These formal principles also provide useful methodological references for visual presentation and meaning transmission in contemporary graphic design.

Ключевые слова: китайский театр теней, советские пропагандистские плакаты, формальная эстетика, исследование общности.
Keywords: Chinese shadow puppetry, Soviet propaganda posters, formal aesthetics, commonality study.

Введение

Китайский театр теней — это древняя форма драматического искусства, в которой повествование осуществляется с помощью плоских кукол и проекции света и тени. В ходе длительного развития он сформировал высоко символический визуальный язык. Не менее пристального внимания заслуживают пропагандистские плакаты, появившиеся в период Гражданской войны в России в начале XX века, например, «Окна РОСТА» и серии

политических плакатов, созданных художниками-конструктивистами. Эти плакаты были обращены к широким народным массам и выполняли неотложные задачи агитации, мобилизации и просвещения. Хотя два вида искусства принадлежат к разным культурным традициям и художественным категориям и не имеют прямых генетических связей, на уровне визуальной формы они демонстрируют заметные общие черты. В данной статье с позиций формальной эстетики проводится сравнительный анализ визуального сходства между театром теней и советскими пропагандистскими плакатами.

1. Обзор традиционного китайского искусства теневого театра

Театр теней, также известный как «фонарный театр» или «театр теней», является древней и самобытной ветвью китайского драматического искусства. В нём используются плоские куклы, вырезанные из кожи животных или картона; с помощью света их силуэты проецируются на экран, разыгрывая сюжеты на различные темы. Это искусство имеет долгую историю, впитав в себя литературу, изобразительное искусство, резьбу, музыку, пение и другие формы. Благодаря скоординированному взаимодействию света, экрана, вокала и мастерства кукловода для зрителей создаётся захватывающий аудиовизуальный опыт. Ввиду своего глубокого исторического и культурного значения китайский театр теней в 2011 году был официально включён ЮНЕСКО в Репрезентативный список нематериального культурного наследия человечества.

Материалами для изготовления теневых кукол обычно служат шкуры крупного рогатого скота, ослов или овец. Шкура животного проходит несколько этапов обработки, включая удаление шерсти и выскабливание жира, превращаясь в полупрозрачную кожу, на которой затем производится резьба и раскраска. Весь процесс особенно требует филигранной работы резцом и выразительности образа. Готовая «кукла-тень» собирается из отдельных частей — головы, туловища и конечностей, все они выполнены в профиль. Голова украшена головным убором, туловище одето в одежду. После раскраски, обжига и выравнивания кукла фиксируется в окончательной форме. Во время представления мастер соединяет части и управляет куклой с помощью трёх управляющих стержней, прикреплённых к туловищу и рукам. Помимо фигур, необходимы также соответствующие реквизит, резные столы и стулья, а также сценические декорации — все вместе они составляют полноценное представление.

Исходя из особенностей экранно-теневого представления, персонажи театра теней обычно используют сильно обобщённый боковой силуэт. Такое решение не только соответствует физическим законам проекции света, но и через общий контур и частично реалистичные детали создаёт образы персонажей разных театральных амплуа — «шэн», «дань», «цзин», «чоу». Прообразы этих персонажей черпались из реальной жизни древности, историко-культурных хроник, народных сказаний и религиозных сюжетов. [1] Примечательно, что театр теней — это не просто силуэт: внутренняя часть кукол часто украшена изящным ажурным узором из точек, линий и плоскостей. Такая сквозная резьба не только усиливает светотеневую градацию при проекции, создавая на экране богатые световые эффекты, но и делает орнамент одежды и контуры персонажей на просвет более чёткими и изящными. Кроме того, ажурная резьба учитывает свойства кожевенного материала: повышая равномерность пропускания света и чёткость изображения, она одновременно снижает вес куклы, что облегчает манипуляции кукловода.

Театр теней пользуется большой популярностью на Западе, где его часто называют «китайскими тенями» или «восточным волшебным искусством». Многие зарубежные учёные сравнивают его с западным театром марионеток и называют персонажей театра теней плоскими куклами. Эта внешняя характеристика проистекает из его основной художественной логики: через плоскостную стилизацию, сохраняя условность традиционной оперы, в потоке света и тени придавать персонажам живую силу. В ходе многовековой художественной практики театр теней выработал высоко лаконичную систему визуальных символов. Например, традиционные китайские пять цветов — зелёный, красный, жёлтый, белый, чёрный — соотносятся с характерами персонажей; определённые черты лица отличают верность от предательства, добродетель от порока; изысканные узоры одежды тонко указывают на социальный статус. Передаваемые из поколения в поколение, эти символы кристаллизовались в графический язык, пронизанный глубоким культурным консенсусом.

2. Тройственное формально-эстетическое сходство между театром теней и пропагандистскими плакатами

Проведённый выше анализ показывает, что китайский театр теней сформировал высоко лаконичную систему формальных принципов в трёх измерениях: форма, цвет и пространство. Сходную визуальную логику демонстрируют и пропагандистские плакаты периода Гражданской

войны в России. Ниже будет проведён конкретный сравнительный анализ формально-эстетического сходства между ними по трём измерениям: стилизованное упрощение формы, метафорическое использование цвета и пространственная организация.

2.1 Стилизованное упрощение формы

На уровне формы как театр теней, так и пропагандистские плакаты следуют основному принципу «управлять сложным через простоту» (1), однако в конкретной практике между ними существуют определённые различия в логике и функциональной направленности «упрощения».

Упрощение формы в театре теней связано главным образом с точностью резьбы по кожевенному материалу, способом управления куклами и закономерностями проекции изображения. Предварительно обработанная шкура крупного рогатого скота или осла имеет толщину около 0,5–1 мм. Чрезмерно частая и тонкая резьба может привести к разрушению структуры, поэтому мастер вынужден обеспечивать целостность куклы за счёт относительно обобщённых контуров и орнамента. Во-вторых, каждая кукла обычно управляется тремя стержнями, что не позволяет имитировать тонкие движения; поэтому характеристика персонажа передаётся через общую динамику и контур головы. Кроме того, при представлении свет падает сбоку и сзади, и зритель видит проекцию куклы с её ажурными узорами на белом экране. Слишком сложные детали не могут быть эффективно распознаны зрителем. Именно эти материально-технические ограничения формируют плоскостную стилизацию театра теней.

В отличие от этого, упрощение образов персонажей на пропагандистских плакатах периода Гражданской войны в России служило главным образом потребностям эффективной коммуникации в военное время. Возьмём, к примеру, «Окна РОСТА». Плакаты должны были быть нарисованы, подготовлены к печати и сразу же расклеены на улицах; производственный цикл часто исчислялся часами. Поэтому художники вынуждены были избегать излишнего количества цветов, сложной перспективы и громоздких украшений, переходя к силуэтным формам. Кроме того, чтобы максимально использовать преимущества изображений и быстро донести главную идею до зрителя, требовалось сводить детали к легко узнаваемым визуальным знакам. В результате в серии плакатов «Окна РОСТА» рабочий обобщался до крепкого, сильного силуэта, а враги — белогвардейцы, капиталисты — изображались грузными, неуклюжими фигурами, что позволяло чётко различать роли персонажей и их политическую позицию.



Рис. 1. Образ Сунь Укуна в театре теней, составлено автором

Как показано на рисунке 1, три собранных автором теневых куклы «Сунь Укун» (2) происходят из разных региональных школ, изготовлены разными мастерами и различаются в деталях, однако все они подчёркивают «обезьяньи» черты с помощью утрированных контуров обезьяньей морды и характерного тигрового фартука. Даже при отсутствии тщательной проработки черт лица они сохраняют высокую узнаваемость. Суть такого упрощения заключается в том, чтобы отбросить лишнее и оставить самые важные визуальные элементы, превратив куклу в легко узнаваемый символ при проекции света и тени.

Пропагандистские плакаты периода Гражданской войны в России следовали аналогичной логике в графическом дизайне. Так, при создании серии плакатов «Окна РОСТА» Владимир Владимирович Маяковский стремился соединять изображение и текст, передавая политические послания через этот лаконичный, но ритмичный визуальный ряд. Ещё в 1914 году он начал сотрудничать с художниками-авангардистами, занимаясь созданием сатирических ксилографий, и хотя только начинал осваивать эту область искусства, но уже в этих ранних работах начинают формироваться характерные для Маяковского принципы плакатного языка: стремление к предельной лаконичности – минимизация мелких украшательных элементов, семантической емкости и графической выразительности.[2] Как уже отмечалось, военная пропаганда требовала быстрого выполнения и оперативной печати, поэтому на практике художники выработали высоко стилизованные персонажи и символические элементы. В области формы лица персонажей почти не прорабатывались детально; их образы создавались через сопоставление силуэтов и линий в сочетании со стихами для повествования. При этом рабочие всегда изображались молодыми и крепкими, а враги — толстыми, грузными, в целях сатиры. Как показано на рисунке 2, в плакате «Окна РОСТА» № 858 бастующий рабочий сведён

к наклонённому вперёд торсу и сжатому кулаку с инструментом, лицо очерчено лишь глазницами и контуром челюсти, образ врага же сжат до круглой, тучной фигуры. Такое чёткое противопоставление позволяло быстро донести классовую борьбу и политическую мобилизацию. Именно благодаря упрощённой форме плакаты «Окна РОСТА» можно было тиражировать цветной печатью, и они стали мощным визуальным оружием военной пропаганды.



Рис. 2. РОСТА № 858. Каждый прогул радость врагу... 1920. Художник Михаил Черемных. Текст Владимир Маяковский. Предположительно

С точки зрения стилизованного упрощения, и театр теней, и пропагандистские плакаты стремятся к обобщённому и лаконичному визуальному языку. Оба отбрасывают избыточные детали образов, выделяя наиболее узнаваемые контуры и черты, благодаря чему сложные ролевые идентичности, социальные отношения или политические идеи преобразуются в мгновенно понятные визуальные знаки, обеспечивая передачу визуальной информации. Хотя причины упрощения различны — в театре теней оно обусловлено материальными и техническими ограничениями, а в плакате — насущными потребностями коммуникационной эффективности — оба искусства приходят к одному и тому же результату, а именно к эффективной и ясной визуальной коммуникации.

2.2 Метафора цвета

В искусстве изготовления теневых кукол издавна существует поговорка: «три части — резьба, семь частей — раскраска» (3), что в полной мере свидетельствует о важнейшей роли цвета в театре теней. Цветовая гамма теневых кукол наследует традиционные нормы: используются минеральные и растительные пигменты на основе традиционных китайских пяти цветов — зелёного, красного, жёлтого, белого, чёрного. Путём послойного наложения красок формируется стилизованная символическая система. Так, красный цвет символизирует верность, храбрость и стой-



Рис. 3. Образ Гуань Юй в драме и театре теней: сборник автора

кость; чёрный — твёрдость и прямоту; белый — коварство и вероломство; зелёный и жёлтый — свирепость или странный, необузданный нрав. В одеждах и декорациях цветовые сочетания подчиняются гармонии тёплых и холодных тонов, светотеневому контрасту, что не только подчёркивает характеры персонажей, но и придаёт целостному образу насыщенность и единство, сочетая в себе повествовательность и декоративную красоту.

Как показано на рисунке 3, это образ «Гуань Юя» (4) в театре и театре теней. Будучи персонажем, известным своей верностью, храбростью и праведностью в романе «Троецарствие», в опере и театре теней его лицо украшает красный грим, что непосредственно перекликается с его основной характерной чертой. Зелёное платье также является его относительно постоянным атрибутом, что связывается с традиционным пониманием «рыцарской доблести» и «честности». Это показывает, что цвет в театре теней — не произвольное сочетание мастеров, а система выразительных средств, сложившаяся в китайской традиционной культуре и народных обычаях, обладающая стабильной метафоричностью.

Метафорическое использование цвета для повествования так же ярко выражено в конструктивистских плакатах России начала XX века. В период Гражданской войны художники-авангардисты часто использовали минималистичные цвета — красный, чёрный, белый — в сочетании с геометрическими фигурами и диагональными элементами, отражая веру искусства в социальные преобразования. Плакат Лисицкого переносит визуальный смысл на драму сталкивающихся геометрических фигур [3]. Как показано на рисунке 4, его политический пропагандистский плакат «Клином красным бей белых» применяет принципы супрематизма в графическом дизайне. Белый круг на чёрном фоне символизирует старый порядок, представленный Белой армией, а острый красный клин олицетворяет революционную силу большевиков. Красный треугольник

врезается в белый круг, что означает сокрушение Красной армией обороны Белой армии. Лозунг на плакате прямо призывает «бить белых красным клином»: цвету придаётся чёткое политическое значение, и он становится самым прямым визуальным языком идеологической борьбы.



Рис. 4. Эль Лисицкий. Клином красным бей белых. 1919–1920

Важно отметить, что смысловое наполнение «красного» и «белого» цветов на плакатах противоборствующих сторон в Гражданской войне в России было неодинаковым: противоположные лагеря придавали им прямо противоположные значения, и политическая пропаганда постепенно превращалась в цветовое «противостояние». С точки зрения белых, «красный» изображался как негативный символ, окрашенный в религиозные и националистические тона; на белых плакатах большевистские лидеры часто представали в образе «сатанинских интернационалистов», а красноармейцы — как обманутые невежды. «Красный» здесь олицетворял антихристианскую, предательскую по отношению к национальным интересам разрушительную силу, ассоциируясь также с «еврейством», «иностранным вмешательством» и т.п. Ибо многие сторонники белых видели в Октябрьской революции 1917 года не естественный результат социальных противоречий, а «предзнаменование апокалипсиса»; таким образом, красный стал символом сатаны и хаоса.

С точки зрения красных, «красный» воспринимался как символ революции, освобождения и рабочего класса, тогда как «белый» — как знак старого порядка, буржуазии и реставраторских устремлений. Красные плакаты реже прибегали к религиозной или национальной риторике, сосредотачиваясь на схематизации социальной идентичности и противопоставляя белых пролетариату. Классическая схема Лисицкого — красный клин, пронзающий белый круг — представляет собой имплицитное, но интенсивное политическое выражение: красный символизирует наступающую революционную силу, белый — прогнивший, обречённый на разгром старый мир. Подобная бинарная оппозиция «цветовой метафоры» является

чрезвычайно типичным приёмом политической коммуникации.

Хотя пятицветная символика китайского театра теней коренится в китайской конфуцианской этике и народной культуре, а красно-белое противостояние на плакатах Гражданской войны в России обусловлено смысловым наделением цветов противоборствующими сторонами в классовой борьбе, и их культурная природа совершенно различна, внутренняя логика у них едина: абстрактные категории добра и зла в характерах и правильности / неправильности позиций переводятся в наглядные цвета, оказывая направляющее воздействие на ценностные суждения аудитории.



Рис. 5. Представление театра теней, снятое Китайским национальным радио

2.3 Пространственная композиция

Что касается пространственной организации, то и театр теней, и пропагандистские плакаты должны в ограниченном двухмерном пространстве с помощью расположения визуальных элементов выстраивать повествование, направлять взгляд зрителя и передавать информацию.

Как показано на рисунке 5, сцена представления театра теней опирается на белый экран, на котором размещаются все персонажи, реквизит и декорации; при манипуляциях актёра и музыкальном сопровождении формируется целостное аудиовизуальное повествование, что по своей сути является плоской сценой. На рисунке 6 показана плоская фотография сцены из театра теней времён династии Цин «Три визита в соломенную хижину». Мебель, горы, вода и другие элементы окружения здесь значительно упрощены и плоскостно обработаны, что обогащает композицию сцены. Ключевое свободное пространство (негативное пространство) в кадре функционально резервирует место для последующего движения и перемещения персонажей во время представления. Это и есть основной нарративный приём театра теней — развитие сюжета через компоновку персонажей и сценических элементов.



Рис. 6. Фотография театра теней середины династии Цин, изображающая «Три посещения соломенной хижины», автор неизвестен



Рис. 7. 1-е Мая 1920 года. 1920 г. автор: Николай Михайлович Кочергин

Если композиция театра теней питается красотой свободного пространства и художественного настроения в традиционной китайской живописи, то пространственная организация пропагандистских плакатов советского периода находилась под влиянием религиозной культуры: она черпала вдохновение из иконописной парадигмы православной иконы, с помощью особых композиционных приёмов позволяя зрителю чётко различать «своих» и «чужих». Во-первых, это разделение на классы через вертикальное расположение в пространстве. Закон композиции иконы, согласно которому святые помещаются в центре или наверху, а грешники и демоны — на краю или внизу, был преобразован в пропагандистских плакатах в средство выражения классовой борьбы. Героические образы пролетариата занимают доминирующее положение в кадре, тогда как враги — офицеры Белой армии, духовенство — располагаются внизу или на периферии, и их пространственное размещение указывает на неизбежное крушение старых сил в новом порядке. Во-вторых, это монументализация героических образов. Положительные персонажи — рабочие, красноармейцы — не только занимают центральное место, но и устремляют твёрдый взгляд вперёд, что перекликается с позой святого на иконе, обращённого лицом к зрителю. Например, на рисунке 7, в пропагандистском плакате Николая Кочергина «1-е мая 1920 года», рабочий и крестьянин идут плечом к плечу, занимая центральное и высокое положение в композиции; их взгляды твёрдо устремлены вперёд, а руины под ногами символизируют крушение старого общества. Композиция этого произведения использует возвышенные, героизирующие формы иконописи, что было распространённым приёмом в плакатном творчестве того времени. Как указывает Сергеева: Благодаря иконописным визуальным паттернам, в частности, композиционным приемам, мир для смотрящего на плакат обретал понятные границы — "здесь свои, а вот чужие" — что легитимировало непримиримость борьбы [4]. Художники перенесли са-

кральный пространственный язык традиционной религиозной иконы в политическую пропаганду, искусно соединив большевистскую идеологию с русской традиционной мифологией, создав тем самым «новые иконы», служащие своей эпохе. Таким образом, и театр теней, строящий повествовательную сцену на свободном пространстве экрана, и пропагандистские плакаты, передающие информацию через упорядоченную организацию композиции и использование пространственной парадигмы иконы, — оба демонстрируют, исходя из общей предпосылки двухмерной плоскости, пространственные стратегии, направленные на достижение конкретных повествовательных или пропагандистских целей.

Таким образом, китайский театр теней и пропагандистские плакаты периода Гражданской войны в России демонстрируют ярко выраженное формально-эстетическое сходство в трёх измерениях: стилизованное упрощение формы, метафорическое использование цвета и пространственная организация (см. таблицу 1). Данное тройственное сходство представляет собой формальные принципы, выработанные обоими видами искусства под влиянием таких функциональных задач, как массовое представление и эффективная передача сложной информации.

Табл. 1. Трёхмерное сравнение формальной эстетики китайского театра теней и советских пропагандистских плакатов

Измерение	Китайский театр теней	Пропагандистские плакаты периода Гражданской войны в России
Стилизованное упрощение формы	Через силуэтные контуры и ажурную резьбу раскрываются типы персонажей	Через лаконичные и утрированные формы чётко обозначается классовая идентичность персонажей
Метафора цвета	Традиционная китайская пятицветовая система (зелёный, красный, жёлтый, белый, чёрный) обозначает характеры персонажей: красный — верность и храбрость, чёрный — твёрдость и прямоту, белый — коварство и вероломство и т.д.	Высококонтрастные цвета (красный, чёрный, белый) символизируют политическую позицию: красный — революционная сила, белый и чёрный — старые силы
Пространственная организация	Опираясь на плоский экран, через расположение сцен и персонажей регулируется повествовательный ритм, усиливается сценическая выразительность	Через композицию и пространственную организацию непосредственно транслируется ценностное суждение, служа идеологической передаче

3. Значение графического нарратива для современного плакатного дизайна

В предыдущем разделе на основе трёх измерений — стилизованное упрощение формы, метафора цвета и пространственная организация — был проведён анализ формально-эстетического сходства между китайским театром теней и советскими пропагандистскими плакатами. Эти формальные принципы, преодолевшие пространство и время, сохраняют непосредственное референциальное значение для современного визуального коммуникационного дизайна.

Как было показано выше, в пространственной организации советские пропагандистские плакаты через заимствование иконописных схем чётко разделяли «своих» и «чужих» по классовому признаку, тогда как театр теней через свободное пространство экрана создавал ритм для повествования. В 1965 году спектакль «Десять дней, которые потрясли мир» одновременно воплотил обе эти пространственные нарративные логики, перенеся их из плоскости в сценографию театра. Как показано на рисунке 8, художник-постановщик, точно контролируя расстояние между персонажами и источником света, спроецировал на задник гигантские человеческие силуэты, лишённые лишних деталей, оставив лишь самые выразительные контуры. Благодаря этому сама «тень» стала визуальным символом, выходящим за рамки конкретного образа и указывающим на грандиозную тему революции. При этом силуэты положительных персонажей были высокими и устойчивыми, а отрицательные — размытыми или фрагментарными, что перекликается с нарративными приёмами плакатов периода Гражданской войны и создаёт чёткую визуальную иерархию. В то же время пустые пространства на заднике оставляли место для движения актёров, что схоже с приёмом свободного пространства в театре теней.

В современном дизайне Одной из тенденций, прослеживаемой в современном плакате, является стремление к минимализму и простоте дизайна. Одной из главных задач дизайнеров становится удаление лишних элементов и упрощение композиции плаката, чтобы передать центральную идею или сообщение максимально ясно и эффективно [5]. Как показано на рисунке 9, польский графический дизайнер Лекс Древински в 1993 году создал плакат на тему борьбы с расизмом, используя концепции «порабощения» и «попрания». Работа фокусируется на синтезе стилизованного упрощения формы и метафоры цвета. В формальном отношении используется приём позитив-негатив: позитивная форма — белая ступня, негативная —

чёрный профиль лица. Белая ступня наступает на чёрное лицо, а чёрное лицо одновременно деформирует белую ступню, что означает взаимный вред, причиняемый расовой дискриминацией как угнетателю, так и угнетаемому. В цветовом отношении чёрный и белый напрямую соотносятся с чёрной и белой расой, что позволяет передать тему расовой дискриминации без лишних слов. Лаконичная графика и наглядные цвета придают плакату чёткую моральную направленность.



Рис. 8. Десять дней, которые потрясли мир: кадры из фильма

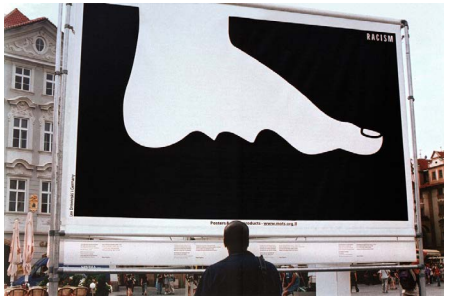


Рис. 9. Расизм. 1993. автор: Лекс Дрюински

Вернёмся к вопросу о применимости этих формальных принципов в современном контексте. С распространением искусственного интеллекта самообучающиеся алгоритмы могут быстро овладеть навыками плакатного дизайна: как текст, так и изображения генерируются по соответствующим командам, что значительно снижает порог вхождения в профессию. Такие плакаты часто встречаются в социальных сетях России и Китая, однако это может привести к гомогенизации работ и опустошению их смысла. Когда технологическое удобство порождает поток поверхностной, лишённой рефлексии визуальной продукции, академическое сообщество и профессиональная сфера должны заново осмыслить суть дизайна. То, что не может заменить искусственный интеллект — это способность к глубокому пониманию социальных эмоций, культурных метафор и актуальных проблем, а также накопленная в практике эмпатия и креативность, подобно тому, как это было у древних мастеров теневого театра или у советских художников-авангардистов. Именно поэтому мера стилизованного упрощения, выбор цветовых метафор и логика пространственной организации по-прежнему требуют от современного дизайнера принятия решений, исходя из конкретных коммуникативных целей. Только так можно создавать работы, способные вызывать отклик и побуждать к размышлению.

Заключение

Ретроспективный анализ формального сходства между театром теней и советскими пропагандистскими плакатами показывает, что даже в совершенно разных культурных контекстах и медийных условиях фундаментальный вопрос визуальной коммуникации неизменно вращается вокруг того, как передать максимум информации минимальными средствами. Повторное обращение к этим классическим произведениям ценно не столько воспроизведением той или иной формы или стиля, сколько пониманием размышлений и выбора, которые делали предшественники в своей художественной практике: какие ключевые детали сохранить, от каких избыточных элементов отказаться, как комплексное использование цвета и пространства служит эффективной передаче информации.

Спустя более ста лет современный дизайн сталкивается с новой коммуникационной средой: экран постепенно вытесняет ширму, динамика заменяет статику, а компьютерная генерация и интеллектуальное проектирование уже давно пришли на смену ручному рисованию. Однако ключевая проблема «управления сложным через простое» не исчезла. Как выстроить чёткую иерархию идентификации среди гомогенных изображений, быстро создаваемых алгоритмами? Как передать эмоции и ценностные суждения через цвет и композицию в условиях информационной перегрузки? Ответы на эти вопросы по-прежнему можно найти в художественной практике традиционного китайского театра теней и советских пропагандистских плакатов. Эта формальная эстетика, укоренённая в традиционном искусстве, остаётся важной точкой отсчёта, к которой стоит обращаться современному дизайну перед лицом новых вызовов.

Примечания:

1. Управлять сложным через простое. Означает передачу богатого содержания с помощью лаконичной формы. В статье — ключевой принцип визуальной коммуникации театра теней и пропагандистских плакатов (用简洁的形式驾驭复杂的内容。本文中指皮影与海报通过极简的造型传递丰富的信息。).

2. Царь обезьян из китайского романа «Путешествие на Запад». Обладает магическими способностями и непокорным нравом. Чрезвычайно узнаваемый литературный персонаж (中国神话小说《西游记》中的猴王。他神通广大、叛逆不羁，是辨识度极高的文学形象。).

3. Поговорка мастеров театра теней. Означает, что резьба составляет 30% работы, а раскраска — 70%. Подчёркивает главенствующую роль цвета в соз-

дании характера персонажа (皮影制作行业的俗语。指雕刻占三成功夫，上色占七成功夫。强调色彩对塑造角色的重要性。).

4. Прославленный полководец из романа «Троецарствие», одного из четырёх великих классических романов Китая. Символ верности, храбрости и справедливости. В опере и театре теней традиционно изображается с красным лицом. (中国四大名著《三国演义》中的历史名将。以忠、勇、义著称。在戏曲和皮影中常以红脸形象出现。).

Список литературы:

1. *Дин Кэси.* Иллюстрированный каталог искусства теневого театра западных регионов эпохи Цин [Текст] / Дин Кэси. — Шанхай : Издательство «Шанхай гуцзи», 2018. — С. 22. (丁克西. 清代西部皮影艺术图录[M].上海古籍出版社,2018:22.)

2. *Тюрина Е.А.* Визуально-вербальные стратегии агитации В.В. Маяковского в «Окнах РОСТА» (хроника сентября 1920 г.: Врангель, голод, холод и разруха) // Вестник Костромского государственного университета. — 2025. — Т. 31. — № 4. — С. 133–139.

3. *Котович Т. В.* Политический плакат Эль Лисицкого: "Красный клин" в смоленской типографии // Актуальные проблемы источниковедения: Материалы VIII Международной научно-практической конференции. В 2-х томах, Витебск, 24–26 апреля 2025 года. — Витебск: Витебский государственный университет им. П.М. Машерова, 2025. — С. 124–127.

4. *Сергеева О.В.* Визуальный язык "красных" и "белых" плакатов периода Гражданской войны в России // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2017. — Т. 20. — № 4. — С. 210-229.

5. *Ткачева В.А., Скрипачева И.А.* Визуальный язык плаката в тенденции развития дизайна // Цифровые технологии: настоящее и будущее: сборник статей по материалам II Национальной научно-практической конференции, Тольятти, 10 ноября 2023 года. — Тольятти: Частное образовательное учреждение высшего образования «Тольяттинская академия управления», 2023. — С. 395–401.

Т.В. ЛИТВИНА

кандидат искусствоведения, профессор кафедры средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

ХУ ЖУЙ

Аспирант РГХПУ м. С.Г. Строганова
e-mail: 1435841547@qq.com

T.V. LITVINA

Candidate of Art History, Professor of the Department of Environmental Design of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

HU RUI

Postgraduate student of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: 1435841547@qq.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_577_585

ИССЛЕДОВАНИЕ КУЛЬТУРНОГО ЗНАЧЕНИЯ «ОКНА» В КЛАССИЧЕСКИХ КИТАЙСКИХ САДАХ И ЕГО ВИЗУАЛЬНОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

RESEARCH ON THE CULTURAL CONNOTATION OF ”WINDOW" IN CLASSICAL CHINESE GARDENS AND ITS VISUAL TRANSFORMATION APPLICATION

«Окно» как важнейший элемент классических китайских садов формирует визуальную семантическую систему, объединяющую композицию, узоры и философские размышления. В статье на примере бренда «Окно — иллюстрация пейзажа» и с учётом концепций «единства неба и человека» и «взаимоподдержки реального и виртуального» анализируются символические значения окна, изучается его графическая логика, а с помощью совре-

менных информационных технологий раскрывается механизм перехода от декоративного узора к визуально-семантической структуре. Исследование показывает, что «окно» является структурированным и расширяемым визуальным культурным носителем, а информационные технологии расширяют границы его применения в современном дизайне, обеспечивая системное выражение и медиа-адаптацию.

As an important component of China's classical gardens, "window" has formed a visual semantic system integrating form, patterns, and philosophical thought. Taking the brand "Window Brightness and Multiple Scenes" as an example, this paper combines concepts such as "harmony between heaven and humanity" and "the interplay of reality and illusion" to explore the symbolic connotations of windows, analyze their graphic logic, and reveal the mechanism of their transformation from decorative graphics to visual semantic structures through modern information technology. The study suggests that "window" is a structural and extensible visual cultural carrier, and information technology has expanded its application boundaries in contemporary design through systematic expression and media adaptation.

Ключевые слова: оконные решётки; визуальная семантика; визуальный дизайн бренда; китайская культура удачи; классические китайские сады, предметно-пространственная среда, история и теория декоративного искусства и дизайна.
Keywords: Window lattice; visual semantics; Brand visual design; Chinese auspicious culture; Chinese classical garden, object-spatial environment, history and theory of decorative art and design.

Китайские классические сады, являясь важным носителем традиционной китайской культуры, при создании никогда не ограничивались лишь архитектурной конструкцией — они отражают духовный мир представителей особого направления в китайском искусстве художников-литераторов эпохи Юань и Мин, их перемещение и обретение уюта в саду [1]. Цзи Чэн из династии Мин (конец XIV — первая половина XVII в.) в труде «Юанье» («Садоводство») говорил: «Хотя сад создан человеком, он выглядит, будто возник сам по себе», что показывает, что «создание»

сада по сути представляет собой переосмысление взаимосвязи между природой и человеческой культурой [2]. В этом процессе «окно» как архитектурный элемент не только выполняет функциональные задачи, но и постепенно становится носителем культурного значения. Будучи ключевым звеном между внутренним и внешним пространствами, оно служит не только для вентиляции и освещения, но и на визуальном и эстетическом уровнях выполняет множество функций: «формирование пейзажа», «привлечение пейзажа» и «захват пейзажа». Исследования показывают, что сочетание конструктивной формы и узорных мотивов в решётке окон создаёт в пространстве иерархическую структуру, в которой «реальное и виртуальное взаимодополняют друг друга», формируя на ограниченных физических границах богатое визуальное пространство. В ходе данной практики модернизации дизайна были глубоко раскрыты благоприятные символические значения и культурное содержание решётки окон, сформирована визуальная система, в которой «окно» выступает формальным символом, а «решётка окна» — декоративным элементом, а также разработана структурированная система визуального языка вместо использования однотипных графических ресурсов.

Значение и символическая система понятия «окно»

В контексте классических китайских садов форма, конструкция и узоры «окон» в ходе долгой исторической эволюции постепенно сформировали устойчивую символическую систему, превратив пространство в символизацию удачи и благополучия. Создание классических китайских садов всегда тесно связано с духовным миром учёных и чиновников [3]. Хотя сады и являются искусственным сооружением, они стремятся к созданию атмосферы природы, что по сути отражает взаимоотношения человека и природы. Идеальный образ жизни учёных подчёркивает необходимость «не выходя за пределы города, наслаждаться красотой гор и лесов», стремясь к духовному уединению в ограниченном пространстве. Эта концепция пространства конкретно воплощается в форме «окна», которое становится важным связующим звеном между реальностью и идеалом, материальным и духовным.

На философском уровне значение «окна» можно понять через две ключевые концепции — «единство неба и человека» и «взаимное порождение пустоты и материального» [4]. Цветные окна, используя чередование вырезов и плотных элементов, визуально создают взаимо-

действие между «бытьем» и «небытием», формируя пространственную структуру с чёткими уровнями и ритмом [5]. Такая структура не только отвечает функциональным требованиям, но и отражает диалектическое мышление китайской философии о существовании и генезисе. Что касается конкретной формы окон, различные типы несут разные символические значения. Исследования показывают, что круглая форма часто символизирует полноту и цикличность, квадратная — порядок и стабильность, а окна нестандартной формы усиливают благоприятные значение с помощью сложения смыслового содержания многих знаков. Окна в форме тыквы и бутылки созданы с использованием подобного слияния: «тыква» символизирует «счастье и благосостояние», а «бутылка» — «мир и безопасность». Листья окон с рисунком ледяных трещин имитируют естественную структуру трещин, символизируя природное возникновение и следы времени. Окна с узором «руйи» означают успех и удачу, выражая стремление к идеальной жизни. Эти символы ярко отражают космологию «единства неба и человека». Дух конфуцианского ритуального порядка — «средоточенность и равновесие» — воплощается в форме окон: несмотря на внешние изменения, они передают древнекитайскую философию и культурные значения, становясь визуальным выражением китайской эстетики, при этом сама форма уже является носителем смысла.

В то же время система узоров в цветных окнах дополнительно укрепляет этот семантический контекст. Исследования показывают, что узоры в цветных окнах в основном с помощью символов [6], гомофоний (полифоничности) и метафор преобразуют культурные понятия вроде «фу» (счастье), «лу» (богатство), «шоу» (долголетие) и «си» (радость) в конкретные визуальные формы, формируя стабильную семантическую структуру через комбинаторные связи. Например, «рыба» символизирует «юй» (достаток), «осел» — «лу» (богатство), а «летучая мышь» — «фу» (счастье») [7]. Эти символы благодаря сочетанию визуальной формы и громкого звучания слов позволяют наглядно передавать смысл. Более того, «окно» несёт не только графическую семантику, но и расширяется в богатые культурные практики. Активности, которые литераторы вели перед окном — наблюдение за пейзажем, слушание дождя, наслаждение чаем, написание стихов — делают его важным носителем эстетического опыта. Пейзажи, создаваемые с помощью цветных окон, часто рассматриваются как «изображения внутри изображений», что усиливает их роль в качестве визуальных рамок и придает процессу наблюдения эстетическое и культурное значение.

Таким образом, «окно» в классических китайских садах обладает тремя основными характеристиками: во-первых, это элемент пространственного интерфейса, соединяющий внутреннюю и внешнюю среды; во-вторых, это визуальная структура, организующая процесс восприятия окружающей среды; в-третьих, это культурный символ, несущий определенные смысловые значения. Сочетание этих характеристик делает окно одним из наиболее характерных символов в визуальном выражении традиционной китайской культуры.

Логика трансформации архитектурного декора в графический дизайн

На основе семантической структуры оконных решёток традиционные узоры переходят от декоративных фигур к систематическому визуальному языку — это результат перестройки структуры, символов и смысла [8]. С точки зрения визуальной композиции узоры в цветных окнах обладают ярко выраженной структурой: их формирование основано на симметрии, повторении и разделении, создавая стабильный и ритмичный визуальный порядок [9]. Этот порядок отражает традиционную китайскую эстетику, стремящуюся к «гармонии» и «равновесию». На уровне символов узоры в цветных окнах характеризуются типичной «семантической парой» «семантический указатель — семантическое значение». Фигура как визуальный носитель несёт «семантический указатель», а соответствующее ей благоприятное значение — «семантическое значение»; через комбинаторные связи формируется семантическая структура. Такая структура позволяет преобразовать фигуру из простого символа в визуальную систему, обладающую сетью значений.

В современном дизайнерском контексте структурные отношения в оконных решётках превращаются в метод визуального выражения [10]. С помощью абстракции, рекомбинации и модульности осуществляется переход от традиционных узоров к современной визуальной системе, что проявляется в следующем: в форме — геометризация и упрощение традиционных узоров; в структуре — решётка окна становится логической основой визуальной организации; в комбинации — модульная рекомбинация узоров; в семантике — традиционные благоприятные значения скрыто интегрируются в современные визуальные формы выражения.

Данная трансляция подчёркивает структурные правила и стабильность культурного семантического контекста, суть которой — со-

здание «расширяемой системы визуального языка». В практике бренда «Чжунминь цзицзин» в качестве центрального прототипа используется «окно», что позволяет полностью переосмыслить логику конструкции традиционных цветных окон и семантическую систему. Система оконных решёток служит основой для разграничения зон изображения, обеспечивая чёткую иерархию информации. Узоры цветных окон преобразуются в расширяемые графические элементы, что подчёркивает важность извлечения и перестройки структурных характеристик для адаптации к различным медиа. Традиционные символы удачи через изменения формы и композиционных способов косвенно выражают культурный смысл.

Визуальный образ бренда сосредоточен на «окне» и объединяет графику, структуру и семантику в единый визуальный язык. Через последовательность «контур — пейзаж — смысл» формируется восточный способ эстетического выражения. Визуальная система «Окно светит — перед глазами пейзажи» представляет собой систематическое построение культуры цветных окон, делая «окно» отправной точкой визуальной организации бренда и обеспечивая современную интеграцию традиционных визуальных ресурсов. Современное выражение традиционных графических образов требует понимания культурного смысла и логики структуры, их систематической реконструкции, что позволяет обновить визуальный образ и найти новые формы выражения традиционной культуры.

Брендинговая практика и медийная адаптация

В современном культурном контексте, на фоне развития индустрии культурных и творческих продуктов и роста эстетического восприятия общественности, элементы традиционной культуры постепенно становятся важным ресурсом в визуальном дизайне. Однако на практике традиционные графические элементы часто используются в виде простых копий или символов; их глубокая культурная структура и семантическая логика не передаются и не преобразуются должным образом.

В проекте «Дизайн культурно-творческого бренда Музея садов Сучжоу» «окно» выступает ключевым прототипом визуальной системы, формируя культурно ориентированный визуальный контекст благодаря своим конструктивным особенностям и семантическому содержанию. С одной стороны, структура решётки окна может служить основной логикой композиции, позволяющей разделить информационные уровни и визуальные зоны; с другой стороны, узоры цветных окон могут использоваться как вспомогательные графические элементы, которые в зависимости от контекста комбинируются и расширяются, формируя единый, но при этом динамичный визуальный экспрессионный систем.

В ходе этого процесса современные информационные технологии предоставляют технические средства для расширения визуального восприятия. Первоначально существовавшая в трёхмерном пространстве структура «окна» преобразуется в визуальную форму на двумерной плоскости. Этот процесс проявляется не только в переходе контуров оконных профилей в логотипные графические элементы, но и в эволюции решётчатой структуры окон в геометрические узоры и вспомогательные графические системы.[2] Включение информационных технологий усиливает способность визуального языка к расширению: с помощью единых структурных правил формируются графические элементы, которые могут гибко комбинироваться, переформатироваться и повторно использоваться в визуальной системе бренда, что позволяет создавать систему вспомогательных графических элементов, сочетающую единообразие и изменчивость [10]. Такой способ преобразования обеспечивает не только чёткую визуальную узнаваемость форм, но и высокую адаптивность к различным медиаформатам. Информационные технологии позволяют преобразованию «окон» выходить за рамки простого извлечения формальных характеристик и переходить к визуализации структурной логики и систематическому представлению данных, тем самым расширяя возможности их применения в современном дизайне [9].

Применение элементов цветных окон в дизайне культурно-творческих продуктов становится всё более разнообразным. По сравнению с простым копированием узоров, подход, ориентированный на структуру и семантику, обладает большим потенциалом развития: выделение и реконструкция конструкции окна позволяет сформировать узнаваемый контур продукта, а переосмысление семантики узоров — реализовать тематическое выражение, что эффективно укрепляет целостность бренда. Бренд «Чжунминь Цзисин» делает окно визуальным центром: с помощью решётчатой структуры окна организуется композиция, узоры цветных окон формируют графические образы, а символические значения удачного знака закладывают культурную основу. Такой подход обеспечивает единый визуальный логический порядок в плоской визуализации, пространственной презентации, культурно-творческих продуктах и цифровых интерфейсах, формируя целостную систему культурного выражения.

Поэтому в современной практике продвижения и применения традиционные цветные окна не должны ограничиваться простым заимствованием формы, а должны опираться на свою структурную логику и семантическую систему. Практика преобразования «окна» показывает, что за счёт извлечения структурной логики, применения информационных технологий и создания систематической визуальной структуры можно эффективно осуществить переход от декоративного символа к семантической системе; одновременно систематическое проектирование обеспечивает сохранение и обновление культурного смысла. Это не только способствует углублению культурного содержания дизайнерских работ, но и открывает устойчивый путь для современной трансформации традиционных визуальных ресурсов.

«Окно» в классических китайских садах сочетает функциональность, эстетику и философские размышления, являясь важным культурным символом. В статье на примере культурно-творческого бренда «Окно — и пейзаж» анализируются форма оконных решёток, удачные узоры и их философский смысл, раскрывается механизм перехода «окна» от декоративных графических образов к системной визуальной семантической структуре. Исследование показывает, что пространственное интерфейсное пространство «окна», его визуальная структура и культурно-символические атрибуты вместе формируют визуальную языковую систему, сочетающую стабильность и гибкость. Благодаря информационным технологиям эта система способна перейти от извлечения форм до визуализации логики структуры и системного выражения, что повышает адаптивность графических решений к различным медиа и расширяет их возможности. Современная ценность традиционных графических образов заключается в том, что она активирует их внутреннюю логику структуры и культурный смысл, тем самым открывая практические пути для трансформации в культурной коммуникации средствами дизайна.

Список литературы:

1. *Цзинь Чэн*. «Юанье» [M]. Пекин: Издательство строительной промышленности Китая, 2016. （明）计成. 园冶[M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 2016.

2. *Вэй Чжибинь*. Исследование применения удачных мотивов из цветочных окон садов Сучжоу в дизайне культурно-творческих продуктов [D]. Университет науки и технологий Сучжоу, 2021. 魏持彬. 苏州园林花窗吉祥图案在文创产品设计中的应用研究 [D]. 苏州科技大学, 2021.

3. *Чэнь Цунчжоу*. Китайское искусство садоводства [M]. Пекин: Издательство «Жизнь, чтение, новые знания», 2006. 陈从周. 中国园林艺术[M]. 北京: 生活•读书•新知三联书店, 2006.

4. *Цзун Байхуа*. Эстетические прогулки [M]. Шанхай: Издательство народных изданий Шанхая, 2005. 宗白华. 美学散步[M]. 上海: 上海人民出版社, 2005.

5. *Чэнь Синь*. Исследование художественных форм дверных окон и цветочных окон в классических садах Сучжоу [D]. Сучжоуский университет, 2008. 陈鑫. 苏州古典园林的洞门花窗造型艺术研究 [D]. 苏州大学, 2008.

6. *Ху Сяосинь*. Краткий анализ культурного значения узоров в декоративных оконных решётках [J]. «Гуманитарные высоты», 2016. 胡晓昕. 浅析花窗图案纹样之文化涵义 [J]. 人文高地, 2016.

7. *Цао Линьди*. Фотографии цветочных окон садов Сучжоу [M]. Издательство «Шидай» (Time Publishing Media Co., Ltd.), 2010. 曹林娣. 图说苏州园林花窗[M]. 时代出版传媒股份有限公司, 2010.

8. *Ван Шоуцзы*. История современного дизайна мира [M]. Издательство молодёжи Китая, 2009. 王受之. 世界现代设计史[M]. 中国青年出版社, 2009.

9. *Сосюр Ф. де*. Курс общей лингвистики. — Москва: Эдиториал УРСС, 2004. — 256 с.

10. *Янь Цзинцзе*. Исследование языкового выражения дизайна садов Сучжоу с точки зрения символологии [J]. Вэньчжун Вэньи, 2024. 闫婧婕. 符号学视角下的苏州园林设计语言表达研究 [J]. 大众文艺, 2024.

ГЭ СЯОФАН

Преподаватель Школы дизайна и искусств при Техническом университете Сямыня
e-mail: arnold008@126.com

GE XIAOFANG

Lecturer, School of Design and Arts, Xiamen University of Technology
e-mail: arnold008@126.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_586_593

ПРОЕКТНЫЙ ПОДХОД В ИССЛЕДОВАНИИ РЕАЛЬНОСТИ И НЕКОТОРЫЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ КИТАЙСКОЙ ФОТОГРАФИИ

A PROJECT-BASED APPROACH TO REALITY RESEARCH AND SOME TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF CONTEMPORARY CHINESE PHOTOGRAPHY

Автор анализирует феномен документальной фотографии в Китае последней четверти XX века, подчеркивая осознанный проектный подход к выстраиванию сюжетной канвы съемки, отбору материала и его включения в систему медиа.

The author analyzes the phenomenon of documentary photography in China in the last quarter of the 20th century, emphasizing a conscious project-based approach to constructing the narrative of the shoot, selecting the material, and incorporating it into the media system.

Ключевые слова: проектный подход в фотоискусстве, китайская документальная фотография, тенденции развития современной китайской фотографии.
Keywords: project-based approach in photography, Chinese documentary photography, trends in the development of contemporary Chinese photography.

Развитие современной фотографии, фотодизайна невозможно без развития новых стратегий музейно-выставочной деятельности, поиска места и роли комплексных фотографических произведений и фотоинсталляций в культуре и социуме.

Сьюзен Сонтаг в своей книге «О фотографии», анализируя сущность фотоискусства и размышляя о ней как о современном культурном феномене, рассматривает взаимодействие между фотографией и живописью, взаимосвязь между фотографией и реальным миром и др. Автор подчеркивает проективность фотографии как медиа (имея ввиду целенаправленный характер съемки, проекцию эмоционального состояния фотографа и его концепции на окружающий мир). Фотография обучает визуальному восприятию, позволяет создавать концептуально организованные ряды и коллекции изображений, превращающиеся в элементы визуальной памяти.

«Обучая нас новому визуальному кодексу, фотографии меняют и расширяют наши представления о том, на что стоит смотреть и что мы вправе наблюдать. Они — грамматика и, что еще важнее, этика зрения. И, наконец, самый грандиозный результат фотографической деятельности: она дает нам ощущение, что мы можем держать в голове весь мир — как антологию изображений» [3, с. 2].

Заключительная фраза в этом фрагменте указывает на важнейшую роль фотографии в культуре — архивацию изображений мира, формирование своеобразной базы огромного количества визуальных данных. Именно это превращает фотографию в бесконечный источник проектного материала для генерации новых изображений в системе искусственного интеллекта. Вторая мысль — процесс отбора, совершаемый в процессе фотографирования, на основе осознанно сформулированной или интуитивно родившейся концепции. Последнее обстоятельство роднит фотоискусство с проектной деятельностью

Действительно, до изобретения фотографии почти невозможно было запечатлеть, сохранить драгоценные моменты жизни. Конечно, люди могли использовать для этого искусство рисования, но живопись подвержена влиянию многих факторов и зачастую не может похвастаться подлинностью передачи момента и визуальным подобием реальности.

Кроме того, когда люди смотрят на фотографию и на картину, их восприятие кардинально отличается. Если вы попросите художника нарисовать ваш портрет, то при взгляде на картину ваше внимание, как правило, будет сосредоточено на том, как она нарисована, каков цвет, как

положены мазки. Но если перед вами будет не картина, а фотография, ваш фокус будет совершенно другим. Некоторые подумают: на самом деле я взрослее, чем на фотографии, или не такой красивый; другие сочтут, что поза и выражение лица кажутся неестественными; третьи начнут вспоминать, когда и где было сделано фото и т.д.

В отличие от живописи, подсознательная реакция людей на фотографию такова, как будто она и есть сам изображенный предмет, событие или человек. Фотография не вызывает сомнений в том, что такой человек или вещь существуют или что такое событие действительно имело место. «Фотографию принимают как неоспоримое доказательство того, что данное событие произошло. Картинка может быть искаженной, но всегда есть основание полагать, что существует или существовало нечто, подобное запечатленному на ней» [3, с. 15], — пишет Сонтаг. В этом суть фотографии: она использует технологии, чтобы заморозить реальный мир, хотя на самом деле она предлагает лишь иллюзию реальности. В реальном мире, где течет время, в следующую секунду прошлый момент больше не существует. Однако зрителям фотография кажется реальной. Документальная фотография имеет ценность записи и сохранения истории и однозначно квалифицируется как социальный свидетель.

В процессе фотосъемки мы можем найти сцены, которые отражают особенности местных обычаев, или небольшие сцены из повседневной жизни. Обычно считается, что ключ к хорошей документальной фотографии — это люди, поэтому многие фотографы сосредотачивают все свое внимание на наблюдении за людьми и поиске уникальных типажей. Однако не менее важны место и окружающая среда. Хороший документальный кадр может рассказать историю и зафиксировать сюжет. Таким образом, в дополнение к яркому главному герою необходима отличительная или описательная среда, которая поможет аудитории понять тему произведения.

Для того, чтобы сделать хороший снимок, фотограф должен уметь терпеливо ждать. Понимание этого приходит с опытом. Это прекрасно иллюстрирует теория «решающего момента» Картье Брессона, считавшего, что в каждом событии есть решающий момент, который позволяет проявить смысл события и выстроить фотографическую форму [2].

Рассмотрим, на что обращает внимание поколение молодых фотографов, родившихся после 1985 года, какое влияние это оказывает на современную китайскую фотографию, художественную литературу, исследование реальности, кросс-медийные эксперименты.

Фотография пришла в Китай во времена династии Цин, а момент вступления Китая в современную фотографию обычно датируется кинофестивалем в апреле 1979 года. С тех пор китайская современная фотография постепенно вошла в художественные музеи и стала неотъемлемой частью современного искусства. В то же время разностороннее изучение фотографическими средствами массовой информации молодыми фотографами и их внимание к современным социальным проблемам также выходит на первый план при проведении международных фестивалей искусства и фестивалей фотографии.

У рожденных после 1985 года фотохудожников — в приоритете информация, это люди информационной эпохи. Большинство из них — выходцы из художественных школ или исследователи с профессиональным фотографическим образованием. По сравнению с фотографами 1970-х годов рождения или 1980-х, пост-85-е уделяют больше внимания своим собственным ощущениям в предмете обсуждения. Что касается творческих техник, молодые фотографы готовы к кросс-медийной и междисциплинарной интеграции, инсталляции, тексту и т.д. Видео, каллиграфия, биоинженерия, наука — все это переносится на их полигон искусства.

В 2016 году родился фотопроект «Естественноый рост» (“Natural Growth”) с участием сотен китайских фотографов, родившихся после 1985 года, ставший новой движущей силой в современной китайской фотографии.

Фотографический проект «Естественный рост» родился на Международной выставке фотографии в Пинъяо (1) в 2016 году. В октябре Куратор г-н Цуй Бо взял Ли Гуанбо и других молодых фотографов для выбора участников, и проект был официально запущен в начале 2017 года. Появились программа интервью с молодыми фотографами в прямом эфире, программа благотворительной резиденции Xiaba, программа художественных выставок и программа библиографических публикаций. В проекте участвовали сотни молодых фотографов 1985 года рождения (2). У них очень разные стили, они любят думать и преданы фотоискусству. Проект (выставки и издание) разделен на три части: общество, личность и эксперимент [4].

Общество, социальный ландшафт и повседневная жизнь

Традиционная документальная фотография больше не может удовлетворять растущие потребности людей в обществе потребления. Молодые фотографы берут на себя новую социальную ответственность, ищут сюжеты и темы, которые обладали бы более сложным внутренним миром, передавали бы образ некого «внутреннего пейзажа» личности.

В фотокомпозиции Цай Инли «Кусочек земли и океана» изображен фрагмент быстрорастущего города, окруженного сельской местностью, документируемый на фотографиях. Этот несколько призрачный ландшафт заведомо неудобен для жизни, напоминает скорее кинематографическую декорацию.

Ли Хэнлян уделяет больше внимания иронии репрезентации обычных сцен. В качестве героев своих фотоинсталляций он использует крупные по размеру деревянные куклы, с помощью которых обживает обычный ландшафт: парковую зону, район свалки, брошенную где-то у дороги старую лодку (работы 2013-2016 гг). Все это превращается в своеобразную серию фотоисторий о повседневности. Не случайно тема «совпадений» (разгадывания сюжетов зрителем) оказывается здесь одной из центральных.

Когда объектив фотографа переходит от документации окружающего к наблюдению за своим внутренним миром — один за другим появляются странные и необычные пространства. Лю Чэньюй в серии «Человек, которого нет» использует селфи, чтобы подтвердить свое бытие. Художник полон неуверенности в существовании своего «я». Желание быть узнанным, хрупкая и нежная красота возникают в его снимках одновременно, эпатируя неподготовленную публику.

В разделе «Я» (имеется ввиду раздел «Личность» упоминавшейся выше выставки) фотографы показали свой путь самоанализа, некоторые из них передавали эмоции, некоторые рассказывали о своих семьях. Они не стеснялись своих эмоций и общались с аудиторией прямым и откровенным художественным языком, который добавляет еще один слой к многоуровневой системе культурных значений фотографии. Фотограф стремится к примирению с самим собой в процессе диалога с внешним миром.

Эксперимент как одна из тенденций развития

Помимо исследования окружающего мира и своего собственного внутреннего мира, еще одна тема привлекает внимание молодых фотографов, — это онтологическая природа фотографии. Традиционное восприятие фотография конца XX века публикой относит ее к средству коммуникации, которое объединяет три функции: документацию новостей, изложение концепций и рекламно-коммерческую пропаганду. Но такого определения далеко недостаточно с современной точки зрения. С одной стороны, фотография как художественная среда может измерять и отражать характеристики различных художественных техник и направление развития современного искусства в интеграции с другими формами искусства и науки. Данные биология, физики и химии, концепции философия, социология, история и литературы — также входят в состав междисциплинарных творений. С другой стороны, фотография как своего рода наглядное свидетельство, слепок времени и пространства, сталкивая одновременное существование прошлого и настоящего, намечает вектор определения и конструирования будущего.

Проект «Крупица поэмы» Цзэн Жуй сочетает в себе каллиграфию и фотографию с ритуальным письмом. Художник превращает волнения, распространяющиеся в эмоциях, в физические образы. Долгая практика поиска единственного мазка в живописи и создания станковой картины заменилась другим способом художественного творчества. Каллиграфическое письмо плюс фотография сформировали новое эмоциональное напряжение, поставив зрителя лицом к лицу с культурой и дав новую веру и надежду.

Се Гуйсян в своей фотосерии «49 дней» зафиксировал короткую жизнь тутового шелкопряда, используя метод экспонирования в синей гамме для усиления рисунка теней. В таких произведениях рассказ о жизни и смерти переходит на уровень поэзии. Зрители начинают оценивать происходящее с точки зрения Божественного замысла, но быстро включают сюда и свой собственный опыт. Таким образом, серия «49 дней» фиксирует разнообразие жизни, представляя визуальный опыт, выходящий далеко за рамки традиционной фотографии.

В проекте "Zona Rossa" с помощью полевых исследований Чен Хайшу представил отчет о вулкане Везувий, воссоздавая возможную опасность. Вовлечение фотографии в жизнь общества больше не является чем-то новым. Естествознание и история региона могут легко стать предметом внимания фотографов с точки зрения самовыражения, способа вмешательства в течение жизни, ожидаемого эффекта, представления проблемы или решения. Для творческой молодежи эти вопросы также ставят новые проблемы для поисков.

Кто мы? Куда мы направляемся? Проект «23:47» Ху Чжаовэй представляет собой игровой виртуальный мир: войны, население и экологические кризисы вызвали вымирание человечества, и в таком обществе после катастроф рушится порядок, теряются вера и мораль. Это пророчество, больше похоже на притчу: что мы принесли, что осталось, что было потеряно, что было разрушено, как нам жить? В конце работы художник дал благовидный ответ: «Как бы плохо ни складывались дела, люди всегда могут выбирать».

Появились группы молодых фотографов, одержимых исследованием самой фотографии, взаимосвязью между фотографией и социаль-

ной символизацией, означающим и означающим в фотографии и текстовыми характеристиками фотографии. У молодых фотографов, вошедших в проект «Natural Growth» [4] в любой из разделов выставки (будь то «общество», «индивид» или «эксперимент»), есть много общего: страсть, настойчивость, размышления, искренность. Результат в чем-то сродни плакату по концентрации смыслов и силе визуального воздействия.

Приведенные примеры подтверждают, что в эпоху постмодернизма и компьютерных медиа само фотоизображение, а также способы его интерпретации становятся объектами проектирования. В этом процессе задействованы все основные принципы и методы дизайна: функциональный, потребительский и средовой анализ, эксперименты с технологиями и формами, тиражирование, маркетинг. И фотоискусство становится результатом комплексного проектирования: от разработки концепции — до сбора материала, организации среды и пространства для фотосъемки, организации самого процесса съемки, последующей обработки изображений, печати (или тиражирования) и формирования ситуации экспонирования (3).

Примечания:

1. Первый официальный Международный фестиваль фотографии в Пиньяо состоялся в 2001 г.

2. В 2017 г. был издан каталог выставки Natural Growth (Естественный рост: анализ примеров сотен китайских фотографов после 85 г. Том первый. Авторы концепции и вступительной статьи. Цуй Бо и Ли Гуанбо).

3. Данной теме посвящена статья автора: *Гэ Сяофан.* Исследование стратегий экспонирования фотоискусства и взаимодействия с публикой в фотомузеях России и Китая.

Список литературы:

1. *Гэ Сяофан.* Исследование стратегий экспонирования фотоискусства и взаимодействия с публикой в фотомузеях России и Китая // Научно-аналитический журнал Дом Бурганова. Пространство культуры. — 2025. — № 4. — С. 92–110.

2. *Надеждин Н.Я.* Анри Картье-Брессон. Решающий момент. — Москва: Майор, Осипенко А.И., 2011. — 192 с.

3. *Сонтаг С.* О фотографии. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013. — 272 с.

4. Цуй Бо и Ли Гуанбо. Natural Growth. Естественный рост: анализ примеров сотен китайских фотографов после 85 г. Том первый. — Пекин: Издательство Китайской Фотографии, 2017. 崔波、黎光波《自然生长：百名85后中国摄影师个案剖析》第一卷 [M]. 北京：中国摄影出版社，2017年.

Р.М. МУРЗАКАНОВА

Старший преподаватель кафедры архитектуры и дизайна КБГУ им. Х.М. Бербекова
e-mail: murzakanovar@bk.ru

Е.И. ИЛЬИНЫХ

Студент 4 курса направления Дизайн института архитектуры, строительства и дизайна КБГУ им. Х.М. Бербекова
e-mail: kaisy.able@yandex.ru

R.M. MURZAKANOVA

Senior Lecturer of the Department of Architecture and Design of KBSU named after Kh.M. Berbekov
e-mail: murzakanovar@bk.ru

E.I. ILYINYKH

4th year student of the Design direction of the Institute of Architecture, Construction and Design of KBSU named after Kh.M. Berbekov
e-mail: kaisy.able@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_593_598

НАРУКАВНИКИ КАК ЭТНОГРАФИЧЕСКИЙ МАРКЕР В КОСТЮМЕ АДЫГОВ: РЕТРОСПЕКТИВА И СОВРЕМЕННОСТЬ

ARMSLEEVES AS AN ETHNOGRAPHIC MARKER IN THE ADYGEI SUIT: RETROSPECT AND PRESENT

В статье анализируется эволюция и семантика нарукавников в адыгском женском костюме. Данный элемент рассматривается как ключевой маркер этнической идентичности, индикатор социального статуса и важная часть семейной преемственности. Особое внимание уделено современной интерпретации нарукавников в работах дизайнеров, в частности, Мадины Саральп. Исследование подтверждает роль этого элемента как инструмента сохранения этнокультурных ценностей и традиций.

The article analyzes the evolution and semantics of the sleeve cuffs in the Adyghe women's costume. This element is considered as a key marker of ethnic identity, an indicator of social status, and an important part of family continuity. Special attention is given to the modern interpretation of sleeve cuffs in the works of designers, particularly Madina Saralp. The study confirms the role of this element as a tool for preserving ethno-cultural values and traditions.

Ключевые слова: «нарукавники, традиции, костюм, этническая идентичность, символ, орнамент.
Keywords: sleeves, traditions, costume, ethnic identity, symbol, ornament.

Нарукавники занимают особое место в традиционной культуре адыгов, являясь практичным элементом национального женского костюма, важным символом этнической идентичности, статуса и художественного вкуса. От простых защитных накладок до искусно украшенных деталей праздничных платьев, этот аксессуар на протяжении веков эволюционировал, отражая особенности времени, социальные различия и региональные стили. Роль нарукавников в формировании адыгского костюма выходит далеко за рамки утилитарности. Уже с раннего детства девочек приучали заботиться о своей одежде, а нарукавники были первым элементом, который можно было заменить и декорировать по своему вкусу. Шитьё и украшение первых нарукавников были своего рода пробой пера для юных девушек, воспитывающей аккуратность, терпение и эстетическое чутье.

Их возникновение связано с необходимостью в прошлом защищать руки и платья от износа и повреждений в ходе хозяйственной и бытовой деятельности. Они были предельно простыми, их изготавливали из плотных и износостойких материалов, таких как сукно, кожа, позже бархат или шерсть, в зависимости от достатка семьи и назначения наряда. Нарукавники надевались поверх основных рукавов, обеспечивали защиту ткани, а при необходимости легко заменялись или стирались, что было особенно важно для праздничных и дорогих платьев. С течением времени нарукавники приобрели разнообразные формы и стили. В средние века они изготавливались уже как самостоятельная часть гардероба, украшались орнаментами, вышивкой, плетением и серебряным или золотым декором. Эта эволюция была тесно связана с обострением внимания к деталям национального женского костюма, который воспринимался как отражение материальной и духовной культуры рода и семьи. Выполненные вручную, такие детали олицетворяли труд мастерицы, украшения носили амулетную функцию, привлекая удачу, здоровье и благополучие. Некоторые мотивы украшений передавались по наследству, становясь семейными реликвиями.

В XVIII–XIX веках оформление женского нарукавника превратилось в самостоятельное искусство, перегоняя по красоте другие элементы наряда. В некоторых регионах появились собственные стилистические особенности такие как узор, цветовая палитра, методы вышивки различались, в зависимости от местных традиций. Материалы нарукавников также изменились — они приобрели все более выраженное декоративное значение, их стали изготавливать из деликатных тканей, украшать тесьмой, бисером, золотым и серебряным шитьем. В это время нарукавники становились частью парадных и религиозных ритуальных элементов. Изделия, выполненные для особых случаев, отличались богатством орнамента, обилием вышивки и сложностью цветового решения, а их изготовление занимало много времени и требовало высокого уровня профессионализма. Нарукавники, принадлежавшие представительницам влиятельных родов, могли украшаться драгоценными металлическими нитями и камнями. Они подчеркивали престиж семьи.

Нарукавники в женском адыгском костюме служили маркером возраста, семейного и социального положения женщины. Для девочек и молодых невест использовались нарукавники с более скромными, нежными орнаментами и светлыми тонами, что символизировало чистоту и невинность. Женщины постарше могли носить нарукавники с более насыщенными и сложными рисунками, подчеркивающими их статус и жизненный опыт. Замужние женщины могли позволить себе более сложные и дорогие украшения. Нарукавники часто присутствовали в составе свадебного наряда невесты и были элементом приданого, являясь самыми роскошными среди вышеперечисленных. В праздничные и ритуальные дни подбирались особенно выразительные варианты нарукавников, которые могли быть украшены национальными орнаментами, символизирующими достаток, благополучие или пожелания счастливой жизни. В некоторых районах традиция предусматривала изготовление нарукавников специально для дня свадьбы: их украшали по-особенному, добавляя

уникальные элементы, указывавшие на принадлежность к определённому роду. После свадьбы такие нарукавники высоко ценились в семье, передавались дочерям, а также хранились как особая семейная реликвия — как символ рода и связи поколений. Было принято, чтобы дочери учились мастерству у матерей, перенимая тонкости подбора узора, сочетания цветов, чтения символики орнамента.

В качестве символики часто использовались мотивы, связанные с природой и жизненным циклом. К числу популярных изображений относились стилизованные цветы, ветви, листья, а также геометрические фигуры, такие как ромбы, зигзаги и круги. Растительные мотивы в орнаментах адыгейского народного творчества свидетельствует о древней языческой религии, поклонению ритуальному священному дереву. Изображение дерева или отдельных его частей, изображаемые в адыгейском орнаменте является одним из древнейших культовых элементов. «Мировое дерево» — подземное, земное и небесное [2, с. 3]. Геометрические узоры символизировали гармонию, устойчивость, порядок и защиту от негативных влияний. Каждый элемент и цвет несли определенную смысловую нагрузку, закреплённую за ними в адыгской традиции. Цвет также являлся одним из показателей сословного различия, платья красного цвета разрешалось носить только женщине дворянского происхождения. Глубокие оттенки тканей были предпочтительнее еще и потому, что на них хорошо читается золотошвейный орнамент, которым украшалось платье в строго определенных местах [1, с. 501].

В современных адыгских костюмах нарукавники сохранились как важный элемент культурного наследия, но их форма и функции подверглись значительным изменениям. Практическая функция защиты рукавов от износа практически утрачена. Сегодня нарукавники чаще всего встречаются как социальный маркер и дань традициям. Современные нарукавники могут иметь любую длину, быть сделаны на подкладке, иметь более удобные застежки и резинки. Широко используется при шитье нарукавников бархат, атлас, креп-сатин, шелк, органза и другие благородные ткани, придающие костюму торжественный и элегантный вид. В последние годы также стали популярны качественные синтетические материалы и смесовые ткани, которые не мнутся, удобны в носке и легче поддаются уходу, при этом могут выглядеть очень презентабельно. Вышивку на рукавах современных адыгских платьев выполняют из разного рода нитей, в зависимости от стиля и назначения костюма. Традиционная золотая и серебряная нить по-прежнему используется для свадебных нарядов, для сценических костюмов применяют хлопковые и вискозные нитки, мерсеризированный хлопок, а также современные металлизированные нити различной толщины и цвета. Часто можно встретить машинную вышивку, которая ускоряет процесс и делает орнаменты более доступными. Также для декорирования нарукавников используется бисер, пайетки, тесьма и декоративные аппликации для создания сложных и выразительных узоров на рукавах (рис. 1).



Рис.1 Черкешенка. Шеуджен Хаджекиз Якутечевна, 1912

Современные дизайнеры все активнее интегрируют традиционные нарукавники в повседневные коллекции и уличную моду. Можно встретить элементы адыгского декора на платьях, пальто, а также на аксессуарах, таких как сумки, шарфы, браслеты. Молодежь часто сочетает сдержанную одежду нейтральных оттенков с яркими этническими нарукавниками, делая их ключевым акцентом образа. Благодаря этому, нарукавники заново осмысливаются как символ культурной памяти и источник вдохновения для современных тенденций. Коллекционеры и реконструкторы стремятся сохранять подлинные образцы XIX–XX веков, участвуют в выставках, научных конференциях, популяризируют традиции адыгского костюма среди широкой публики. В современной культуре наблюдается активное смешение урбанистического стиля с адыгскими мотивами. Например, нарукавники стали частью сценических образов музыкантов, участников конференций и выходов на модные подиумы. Это способствует расширению круга носителей традиционной культуры и формированию нового взгляда на национальную моду, основанного на уважении к прошлому и поиске индивидуальности.

Некоторые мастерские предлагают индивидуальный пошив нарукавников с уникальным орнаментом, что позволяет современным

женщинам выразить личную принадлежность к культурному наследию адыгов на праздниках и в повседневности. В городе Нальчик Мадина Сарапьп, основатель Арт-Центра Madina Saral'p, занимается популяризацией адыгского традиционного костюма среди молодого поколения. Наибольшее внимание в своем творчестве Мадина Сарапьп уделяет созданию свадебного платья. На Северном Кавказе молодежь предпочитает выходить замуж и жениться в национальном традиционном костюме [3, с. 35]. Также она интегрирует национальные адыгские орнаменты в современную одежду. В ее коллекциях традиционная символика, такая как растительные и геометрические мотивы, органично сочетается с лаконичным современным кроем. Так в ассортименте своего ателье она имеет множество сумок, рубашек, украшений, которые предназначены для ежедневной носки. Многие изделия Мадины Сарапьп сочетают узнаваемые адыгские мотивы и декоративные элементы с современной стилистикой, благодаря чему традиция ношения национального костюма становится ближе и интереснее для современного поколения.

Список литературы:

1. *Султанова А.М., Битокова Ж.Б.* Адыгский костюм от истоков до наших дней // Международная научно-практическая конференция «Научные междисциплинарные исследования» г. Саратов. — 2021. — № 2.

2. *Василенко Е.В., Василенко П.Г.* Особенности орнамента адыгского народного костюма, его применение в современном дизайне // Научный журнал «Костюмология». — 2019. — № 2. — Том 4.

3. *Рябчун Н.П.* Философия национального костюма в творчестве дизайнера Мадины Сарапьп // Научный и общественно-политический журнал Международный издательский центр «Этносоциум» г. Москва. — 2024. — Том 13. — Часть 7.

С.А. СМИРНОВ

Директор центра исследований и разработок РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: 6089990@gmail.com

S.A. SMIRNOV

Director of the Center for Research and Development of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: 6089990@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_599_607

ЭВОЛЮЦИОННАЯ ЗРЕЛОСТЬ ПРОДУКТА КАК ОБЪЕКТИВНЫЙ ЗАКОН В ПРОМЫШЛЕННОМ ДИЗАЙНЕ

EVOLUTIONARY MATURITY OF THE PRODUCT AS AN OBJECTIVE LAW IN INDUSTRIAL DESIGN DEVELOPMENT

В статье рассматривается феномен эволюционной зрелости продукта в промышленном дизайне. На основе анализа глобального рынка потребительской электроники, бытовой техники и транспортного дизайна автор доказывает, что конвергенция форм является не следствием недостатка креативности, а объективным законом в дизайн-отрасли. Исследование базируется на аналогии с биологической эволюцией (теория Ч. Дарвина, принцип конвергентной эволюции) и демонстрирует, как рыночный естественный отбор формирует устойчивые стандарты формообразования. Выделены три стадии развития поколений изделий: поиск оптимальной формы, стандартизация, работа с деталями (CMF-дизайн, брендинг). Показано, что понимание эволюционной зрелости позволяет дизайнерам избегать ошибок, связанных с излишней революционностью, и находить точки роста в нюансах. Автор предлагает методологический подход к работе со зрелыми продуктами дизайна через переход на микроуровень детализации в формообразовании, функциях и т.д.

The article examines the phenomenon of product evolutionary maturity in industrial design. Based on the analysis of the global market of consumer electronics, household appliances and transport design, the author proves that the convergence of forms is not a consequence of a lack of creativity, but an objective law in the design industry. The research is based on an analogy with biological evolution (the theory of Ch. Darwin's principle of convergent evolution) and demonstrates how market natural selection forms stable standards of shaping. Three stages of product generations development are highlighted: the search for the optimal form, standardization, working with details (CMF design, branding). It is shown that understanding evolutionary maturity allows designers to avoid mistakes associated with excessive revolutionary and find growth points in the nuances. The author proposes a methodological approach to working with mature products through the transition to the micro level of detail.

Ключевые слова: промышленный дизайн, эволюционная зрелость продукта, эволюция, конвергентная эволюция, конкурентоспособность, формообразование, CMF-дизайн, естественный отбор, стандартизация, стратегии дизайн-проектирования, история и теория декоративного искусства и дизайна.

Keywords: industrial design, product evolutionary maturity, evolution, convergent evolution, competitiveness, shaping, CMF design, natural selection, and standardization, design-strategies, history and theory of decorative art and design.

Введение

Современный промышленный дизайн сталкивается с парадоксальной ситуацией. Несмотря на рост числа дизайнерских студий, увеличение бюджетов на исследования и доступность технологий мирового уровня, продукты ведущих глобальных брендов демонстрируют поразительное сходство. Мультиварки Tefal, Krups, DeLonghi и Philips имеют единую цветовую колористику и схожую компоновку органов управления (рис. 1). Стиральные машины Samsung, Bosch, LG, Siemens используют идентичные тренды: чёрная рабочая панель на белом корпусе или наоборот. Даже победители престижной премии Red Dot в одном классе изделий часто демонстрируют единые стилистические решения.

Возникает вопрос на уровне теории дизайна: почему продукты, создаваемые разными командами с доступом к лучшим ресурсам, становятся такими «одинаковыми»? Разумеется, степень этой конвергенции зависит от направления: там, где доминирует инженерная логика, например, «Индустриальный и транспортный дизайн», она выражена ярче, чем в сферах, ориентированных на художественный нарратив или предметный дизайн. Традиционное объяснение через «утрату креативности» или «глобализацию вкусов» не выдерживает критики: те же дизайнеры работают в разных компаниях, проводят независимые исследования и конкурируют за внимание потребителя.

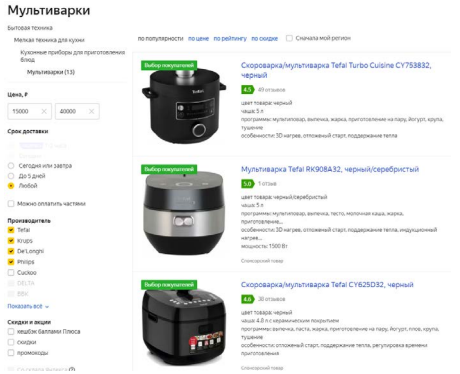


Рис 1. Скриншот характерной выборки в современной поисковой системе

Гипотеза: эволюционная зрелость продукта является объективным законом в промышленном дизайне, где конвергенция форм представляет собой результат рыночного естественного отбора, а не недостаток творческой свободы.

Цель статьи: раскрыть понятие эволюционной зрелости продукта, выявить закономерности формирования облика техники на глобальном рынке и предложить методологический подход к работе со зрелыми продуктами.

Для достижения цели решаются следующие задачи:

1. Проанализировать рыночные примеры конвергенции форм в различных отраслях (бытовая техника, мобильные устройства, автомобилестроение, авиастроение).

2. Обосновать аналогию между биологической эволюцией и развитием промышленных продуктов.

3. Выделить стадии эволюционного развития продукта.

4. Предложить стратегию работы дизайнера со зрелыми продуктами.

Наблюдение и анализ рыночной ситуации.

Анализ визуальных характеристик продуктов ведущих мировых брендов в сегментах потребительской электроники и бытовой техники за период 2010–2024 годы выявляет устойчивую закономерность: продукты ли-

деров рынка в зрелых категориях стремятся к унификации. Это наблюдается в следующих сегментах:

Бытовая техника. Мультиварки (рис. 1) и стиральные машины (рис. 3) топовых брендов имеют единую цветовую колористику, схожую компоновку органов управления и общие стилистические решения. Даже в сегменте швейных машин (Janome, Brother, Husqvarna) наблюдается схожесть декоративных композиций, приятных целевой аудитории, и место их размещения на корпусе.



Рис. 2. Эволюция форм мобильных телефонов: от разнообразия 2000-х к стандартизации 2020-х гг.

Мобильные устройства. В 2000-х и начале 2010-х годов рынок мобильных телефонов характеризовался невероятным разнообразием форм. Дизайнеры и инженеры искали оптимальный форм-фактор, экспериментировали с клавиатурами, экранами и корпусами (эксперименты Nokia). К 2020-м годам произошла полная стандартизация: скруглённый параллелепипед, большой экран, типовое расположение камер и кнопок. Различия ушли в детали: CMF-дизайн (Color, Material, Finish), брендинг и микро-нюансы эргономики.

Автомобилестроение. Серийные седаны 1950–60-х годов (рис. 4) демонстрировали широчайший спектр компоновочных и стилистических решений. Современные автомобили одного класса с точки зрения формообразования и общей компоновки практически идентичны. Разница считывается через «прищур» фар, форму радиаторной решётки и логотип — элементы, работающие на идентификацию бренда.

Авиастроение. Среднемагистральные гражданские самолёты середины XX века имели разнообразные схемы расположения двигателей и хвостового оперения. Современные лайнеры унифицированы не только из-за аэродинамики, но и из-за требований инфраструктуры аэропортов.



Рис. 3. Близость форм в сегменте стиральных машин: бренды Samsung, Bosch, LG, Siemens

Биологическая аналогия: естественный отбор в дизайне.

Процесс формирования ландшафта промышленных изделий идеально описывается теорией Чарльза Дарвина: «Новые и усовершенствованные разновидности будут неуклонно замещать и истреблять старые, менее совершенные и промежуточные разновидности» [4]. В дизайне это означает, что рыночный отбор оставляет только те решения, которые доказали свою эффективность. Потребитель «голосует рублём» за привычные и понятные формы. Попытка создать радикально иной продукт там, где рынок уже сформировал стандарт, несёт высокие риски неприятия.

Также работает принцип конвергентной эволюции: как акула и дельфин внешне схожи из-за среды обитания (воды), так и интерфейсы iOS и Android стали похожи из-за среды использования (человека и его психофизиологии), несмотря на разительные отличия интерфейсов в начале их появления. Человек выступает как среда, определяющая оптимальное устройство



Рис. 4. Близость форм в сегменте автомобилестроения. Седаны 1950-60х гг.

интерфейсов (виджеты, жесты, расположение элементов управления).

Стадии эволюционного развития продукта.

На основе сравнительного анализа визуальных характеристик продуктов в различных отраслях выделены три последовательные стадии эволюционного развития продукта в промышленном дизайне.

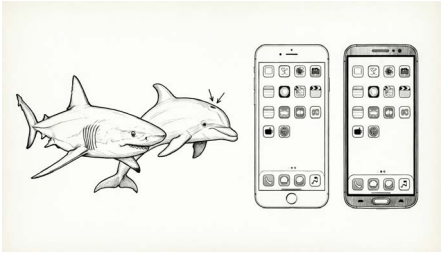


Рис. 5. Конвергентная эволюция в природе и дизайне: акула/дельфин и iOS/Android

Стадия первая: Поиск оптимальной формы. Характеризуется отсутствием устоявшихся рыночных стандартов и высоким разнообразием формообразующих решений. Дизайнеры и инженеры находятся в режиме активного экспериментирования с компоновкой, эргономикой и визуальным языком. Роль дизайнера на этом этапе — революционная: поиск принципиально нового форм-фактора, способного занять нишу на формирующемся рынке. Яркий пример — мобильные телефоны конца 1990-х — начала 2000-х годов, когда производители предлагали устройства с выдвижными клавиатурами, поворотными экранами, нестандартными корпусами.

Стадия вторая: Стандартизация. Рынок сформировал устойчивые предпочтения потребителей и технологические ограничения. Продукты разных брендов начинают демонстрировать сходство в ключевых параметрах: компоновке органов управления, габаритных пропорциях, цветовых решениях. Роль дизайнера смещается в сторону оптимизации: улучшение эргономики, снижение себестоимости, адаптация под производственные процессы. Пример — сегмент среднемагистральных пассажирских самолётов, где аэродинамические требования и инфраструктура аэропортов диктуют единую компоновочную схему.

Стадия третья: Работа с деталями (эволюционная зрелость). Форма продукта унифицирована, радикальные изменения невозможны без риска отторжения рынком. Конкурентная борьба перемещается в область нюансов: тактильных ощущений, микро-эргономики, визуальных акцентов. Роль дизайнера становится критически важной именно на этом уровне: дифференциация достигается через CMF-дизайн (Color, Material, Finish), интеграцию брендинга в конструкцию, проработку деталей, незаметных на первый взгляд, но формирующих целостное восприятие

качества. Пример — современные смартфоны, где различия между флагманами считываются через форму блока камер, текстуру задней панели, нюансов скругления боковых граней.

Большинство категорий промышленной продукции на глобальном рынке потребительской электроники и бытовой техники находятся на третьей стадии, что определяет стратегию работы промышленного дизайнера: не поиск радикально новых форм, а углублённая работа с деталями, материалами и пользовательским опытом.

Революция как исключение.

Несмотря на доминирование эволюционного пути, существуют примеры революционных прорывов. Однако важно понимать их природу:

Технологическая революция (Dyson). Успех компании Dyson основан на технологическом прорыве (циклонная система пылесборника малых габаритов и недорогие эффективные воздушные турбины). Дизайн сделал новую технологию видимой и понятной (прозрачные контейнеры и внешнее проявление форм циклонов), закрепив образ высокотехнологичного продукта.

Маркетинговая революция (Tesla Cybertruck). Революция заключается в задаче визуально «взорвать» рынок, создать новый тип транспортного средства. Это революция маркетинга, где дизайн выступает инструментом привлечения внимания.

Такие прорывы случаются редко. Для 95% проектов работает эволюционный путь, что требует от дизайнера иной стратегии. Большое счастье для дизайнера — поучаствовать в таких разработках.

Проблема большинства вузов, что готовят дизайнера именно к революционной работе, а не к «скучной» работе над нюансами эволюционно зрелых продуктов. Это зачастую приводит к большому разочарованию молодых специалистов после окончания учебных заведений и начале работы в реальных студиях промышленного дизайна.

Стратегия работы со «зрелым» дизайном.

Как работать с продуктом, который уже достиг эволюционной зрелости? Ключ к успеху лежит в переходе на более глубокий уровень детализации. Необходимо искать возможности в нюансах, проявлять терпение и находить микро-революционные решения.

Важные составляющие работы со зрелыми продуктами:

1. *Честный дизайн.* Соответствие формы содержанию и функции. Форма не должна обманывать пользователя.

2. *CMF-дизайн:* Color, Material, Finish. Работа с цветом, материалами и фактурами становится основным инструментом дифференциации, когда форма унифицирована. Именно здесь скрыт резерв для выделения продукта на полке.



Рис. 6. Примеры CMF-дизайна как инструмента дифференциации зрелых продуктов

3. *Брендинг.* Интеграция айдентики в продукт на уровне форм и деталей. Товарный знак и фирменные элементы должны быть вплетены в конструкцию, а не просто наклеены сверху.

Утверждение «всё равно всё станет одинаковым» может быть воспринято начинающими дизайнерами как демотивация. Важно акцентировать, что именно в условиях зрелости цена ошибки растёт, и роль дизайнера становится критичной именно в нюансах. Конкуренция смещается из области «формы» в область «смыслов и тактильности».

Человеческий мозг умеет различать микро-нюансы: как мы различаем лица людей (которые в целом построены по одинаковой схеме), так и пользователи различают продукты зрелых категорий через детали. Это открывает поле для профессиональной работы.

Заключение

Проведённый анализ подтверждает гипотезу: эволюционная зрелость продукта — это объективный закон развития в промышленном дизайне. Конвергенция форм в зрелых категориях представляет собой не недостаток креативности, а результат рыночного естественного отбора.

Дизайн, конкуренция и эволюция неразрывно связаны. Промышленный дизайн выступает орудием конкурентной борьбы, а сама конкуренция на насыщенном рынке представляет собой эволюционный процесс. Большинство продуктовых категорий на глобальном рынке находятся на стадии эволюционной зрелости, что диктует сытратегию работы дизайнера: переход на уровень детализации.

Важно отметить, что закон эволюционной зрелости не носит универсального характера для всей дизайн-отрасли. Как обосновано в минимально достаточной классификации направлений дизайна [5], данная закономерность объективно проявляется преимущественно в сфере «индустриального

и транспортного дизайна», а также частично затрагивает отдельные сегменты «коммуникационного дизайна». В остальных направлениях (интерьерном, средовом, предметном дизайне, в моде) развитие формы подчинено иным принципам, где авторский нарратив, пространственная специфика или культурные коды преобладают над рыночной конвергенцией.

Таким образом, научная новизна данного исследования заключается в том, что понятие эволюционной зрелости применяется как системный методологический инструмент для анализа промышленного дизайна.

Практическая значимость состоит в возможности применения предложенного подхода для оптимизации дизайн-процессов, снижения рисков неприятия продукта рынком и повышения эффективности инвестиций в разработку. Понимание законов эволюции продукта позволяет избегать ошибок, связанных с излишней революционностью там, где нужна шлифовка, и находить точки роста в деталях. CMF-дизайн, честный дизайн и брендинг становятся неотъемлемой частью работы с эволюционно зрелыми продуктами.

В конечном счёте, понимание принципов и этапов эволюции не ограничивает творческую свободу, а задаёт верное направление для усилий. Вместо борьбы с неизбежным единообразием форм, дизайнер получает инструмент для точной настройки продукта. В условиях глобальной конкуренции именно способность видеть возможности в деталях определяет, останется ли продукт на рынке или будет «истреблён» естественным отбором.

Список литературы:

1. Red Dot Design Award Winners 2022 [Электронный ресурс]. — URL: https://www.red-dot.org (дата обращения: 05.12.2022).

2. *Norman D.A.* The Design of Everyday Things. Revised and expanded ed. — New York: Hachette Book Group, 2021. — 384 p. — ISBN 978-0-465-05065-9.

3. *Papanek V.* Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. — New York: Thames & Hudson, 1985. — 311 p. — 978-0500273586.

4. *Дарвин Ч.* Происхождение видов путем естественного отбора, или Сохранение благоприятных рас в борьбе за жизнь. — Происхождение видов путем естественного отбора. — Москва: Тайдекс Ко, 2003. — 472 с. — ISBN 5–94702–011–4.

5. *Смирнов С.А.* Классификация направлений дизайна: минимально достаточная модель на основе ключевых принципов проектирования. // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Москва: Вестник РГХПУ им. С. Г. Строганова. — 2025. — № 4, часть 2. — С. 21–35.

6. ГОСТ Р 7.0.5–2008. Библиографическая ссылка. Общие требования и правила составления. — Москва: Стандартинформ, 2008. — 32 с.

Е.А. ЖИТКОВА
Аспирант кафедры «Дизайн среды» Российского государственного университета им. А.Н. Косыгина (Технология. Дизайн. Искусство)
e-mail: ilinaGitkowa18@yandex.ru

Ю.В. НАЗАРОВ
Доктор искусствоведения, профессор, профессор кафедры «Дизайн среды» Российского государственного университета им. А.Н. Косыгина (Технология. Дизайн. Искусство)
e-mail: nazaret48@yandex.ru

Н.Ю. КАЗАКОВА
Доктор искусствоведения, профессор, профессор кафедры «Дизайн среды» Российского государственного университета им. А.Н. Косыгина (Технология. Дизайн. Искусство)
e-mail: Kazakova-nu@rguk.ru

E.A. ZHITKOVA
Postgraduate student of the Department of «Environment Design» Russian State University named after A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art)
e-mail: ilinaGitkowa18@yandex.ru

Y.V. NAZAROV
Doctor of Art History, Professor, Professor of the Department of «Environmental Design» Russian State University named after A.N. Kosygina (Technologies. Design. Art)
e-mail: nazaret48@yandex.ru

N.Y. KAZAKOVA
Doctor of Art History, Professor, Professor of the Department of «Environmental Design» Russian State University named after A.N. Kosygina (Technologies. Design. Art)
e-mail: Kazakova-nu@rguk.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_608_617

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ (НА ПРИМЕРЕ ДЕТСКИХ ОНКОЛОГИЧЕСКИХ ЦЕНТРОВ)

DIGITAL TECHNOLOGIES IN ARTISTIC DESIGN OF THE SUBJECT-SPACE ENVIRONMENT FOR CHILDREN (ON THE EXAMPLE OF CHILDHOOD ONCOLOGY CENTERS)

В статье рассматривается опыт интеграции цифровых технологий в художественное проектирование предметно-пространственной среды детских онкологических центров. Анализируются международные и российские кейсы, демонстрирующие переход от функциональной архитектуры к созданию эффективной терапевтической среды. Особое внимание уделяется технологиям виртуальной и дополненной реальности, иммерсивным пространствам, BIM-проектированию и интерактивным образовательным решениям, трансформирующим опыт пребывания ребенка в стационаре медучреждения.

The article examines the experience of integrating digital technologies into the artistic design of the material and spatial environment of children's oncology centers. It analyzes international and Russian cases that demonstrate the transition from functional architecture to creating an effective therapeutic environment. Special attention is given to virtual and augmented reality technologies, immersive spaces, BIM design, and interactive educational solutions that transform the experience of a child's stay in a medical facility.

Ключевые слова: цифровые технологии, детские медицинские центры, цифровые технологии, проектирование детских больниц, проектная культура.
Keywords: digital technologies, children's medical centers, digital technologies, design of children's hospitals, and design culture.

Введение

Традиционное проектирование медицинских учреждений подчинялось строгим функциональным нормам, санитарным требованиям и стандартам безопасности. Однако в последнее десятилетие наметился

кардинальный сдвиг в сторону «Дизайна, ориентированного на человека» («Human-centered design», «HCD») [1], особенно, когда речь идет о детях с онкологическими заболеваниями. Длительное и изнурительное лечение требует не только стерильных стен и надёжного технологичного оборудования, но и эмоциональной поддержки, отвлечения от боли и страха и сохранения когнитивной активности.

Сегодня цифровые технологии становятся инструментом, позволяющим художникам и архитекторам «оживлять» лечебное пространство, превращая больничную палату или процедурный кабинет в место для исследований, игр и релаксации. Главная задача такого проектирования — минимизировать психотравмирующее воздействие больничной среды [2].

Использование цифровых технологий при проектировании детского медицинского центра крайне необходимо, поскольку стресс от госпитализации у детей усугубляется их особой чувствительностью к жизненному окружению. Поэтому дизайн лечебной среды детских клиник играет важнейшую роль для нормального состояния маленьких пациентов. Так как дети активно исследуют мир на ощупь, ключевым фактором становятся материалы и их применение в отделке и оборудовании лечебных помещений. При всем многообразии потребностей маленьких пациентов, именно приоритеты безопасности и развития являются основой для окончательного выбора подобных материалов. В данном случае интерактивные технологии используются как инструмент терапии. Последние тенденции в дизайне детских медицинских учреждений тесно связаны с цифровыми технологиями. Внедрение в лечебную среду интерактивных элементов позволяет ребенку ощутить контроль над обстановкой, что укрепляет у него чувство безопасности. Такие решения служат позитивным и отвлекающим фактором, способствующим скорейшей реабилитации. Они стимулируют любопытство и удивление, не позволяя негативным эмоциям доминировать над маленькими пациентами. Палаты современных детских больниц оснащаются трансформируемой мебелью (например, выдвижными кроватями для родителей), а также ориентированными на детей деталями: потолками с эффектом звездного неба, красочной графикой и управляемым освещением.

Световая среда в медучреждениях играет особую роль. Она выступает существенным регулятором биоритмов и может положительно влиять на эмоциональное и клиническое состояние пациента. В коридорах и холлах свет и видеопроекции на стенах и на полу используются в игровом виде для снижения стресса.



Рис. 1. «Природная тропа» Джейсона Брюгге

Примером такого подхода является проект Джейсона Брюгге «Природная тропа» (рис. 1). Это интерактивный проект, созданный для детской больницы и «скрашивающий» путь маленького пациента в операционную. Стены коридора превращаются в цифровой лес, заполненный животными. Светодиодные панели со встроенными датчиками реагируют на движение пациентов, создавая анимированные световые узоры.

Еще один уникальный пример — интерактивная скульптура в Королевской Манчестерской детской больнице, реагирующая на сердцебиение пациента. Когда ребёнок в спокойном состоянии, она пульсирует синим светом, имитируя частоту дыхания человека. Когда ребенок касается поручней, скульптура считывает его пульс и проецирует его ритм импульсами красного света, превращая медицинский процесс в игру [3].

Рассмотрим роль интерактивных технологий для снижения уровня беспокойства пациентов детской больницы. Основным требованием к проектированию будущего «учреждения, основанного на людях» [англ. Human-Based Institution (HBI)], является организация пространства таким образом, чтобы люди могли чувствовать себя комфортно, работая, живя, общаясь и существуя в нем. С появлением технологий «интеллектуального строительства» становится реальным воспринимать, обнаруживать, делать выводы и модифицировать различные объекты. Однако люди, госпитализируемые в больницы, медицинские центры или другие медучреждения, сталкиваются с дополнительной проблемой, которую необходимо учитывать: им необходимо узнать больше о своих симптомах, о болезни или о текущем лечении, а также о симптомах, болезни или состоянии здоровья тех, кого они навещают. Подобное состояние неопределенности обычно приводит к повышенной тревоге, вызванной ожиданием новостей. Такое состояние может усугубляться при входе в незнакомое здание, часто вызывающее сильные негативные ассоциации. Следовательно, необходимо уделять еще больше внимания проектированию лечебных пространств, чтобы не

усиливать тревогу, а, наоборот, создавать комфортные условия для пациентов и посетителей. Это особенно сложно для специализированных медучреждений, например, детских больниц, имеющих свои особенности. Таким образом, проектирование приемных зон в больницах — это не простое обеспечение большего «комфорта» за счет создания приятной обстановки. Исследования показывают, что более эффективной стратегией является снижение тревоги путем особого проектирования, направленного на существенное отвлечение внимания. В качестве эвристического подхода это может рассматриваться наряду с другими требованиями к медучреждениям, касающимися функциональных, практических, эстетических и гигиенических аспектов. Однако степень отвлечения внимания с помощью технологий варьируется, поэтому при выборе стратегии для организации зоны ожидания такой экономный и простой вариант, как размещение телевизионного монитора на стене, может оказаться менее эффективным. Наконец, исследование показало, что отвлечение внимания может быть позиционировано как центральный принцип проектирования, помогающий смягчить негативное эмоциональное состояние, связанное с болезнью и клинической средой. Здесь существенным становится выбор системы проектирования и размещения интерактивных инсталляций, предназначенных для различных категорий людей. Наблюдения за приемной зоной больницы ГОШ (от англ. GOSH) показали преимущество использования интерактивного напольного дисплея в зоне ожидания больницы. Взамен использования интеллектуальных сенсорных технологий как способа измерения степени отвлечения внимания и регулирования его влияния на тревожность была доказана эффективность применения качественных методов для выявления и детального понимания того, как интерактивный опыт отвлекает внимание на эмоциональном, психологическом и социальном уровнях. При проектировании больниц будущего необходимо учитывать не только функциональные, эстетические, комфортные и медицинские потребности пациентов, но и обеспечивать



Рис. 2. Первоначальный проект архитектора по реконструкции зоны приема посетителей в больнице ГОШ

их безопасность и снижать уровень тревоги на входе и при ожидании в приемной зоне [4] (рис. 2).

Далее будут рассмотрены иммерсивные среды, виртуальная и дополненная реальности (VR/AR). Наиболее ярким примером совокупности дизайна и технологий является создание иммерсивных процедурных кабинетов. Традиционный химиотерапевтический или лучевой кабинет — это место с большими аппаратами, вызывающее страх. Цифровые технологии позволяют полностью изменить его облик. В Госпитале Голизано при «Lee Health» для детей (город Неаполь, штат Флорида, США) был реализован проект виртуальной процедурной комнаты. Стены помещения представляют собой экраны с проекцией 270°. Ребенок, проходящий химиотерапию, может оказаться «на дне океана», «в космосе» или «на пляже». Система включает интерактивные элементы, для этого в космическом сеттинге можно нажать кнопку, заставляющую астронавта танцевать. Это переключает внимание ребенка с процесса лечения на окружение, снижая уровень тревоги [5] (рис. 3).



Рис. 3. Процедурный кабинет в детском госпитале Голизано

В Гонконгском политехническом университете разработали программу «HEROCARE» с использованием гибридной иммерсивной виртуальной среды (HiVE). Это система из 15 проекторов, создающая полный эффект присутствия (шестисторонний «CAVE-метод»). Перед началом лучевой терапии детям транслируется виртуальная копия процедурного кабинета, где им в игровой форме объясняют, как работает аппарат и что будет происходить. Результаты показали: если обычно дети 5–8 лет боятся процедур, то после подготовки в «HEROCARE» более 86% пациентов смогли проходить лечение без наркоза, что значительно снижает нагрузку на организм [6; 7].

Художественное проектирование лечебной среды не ограничивается разработкой архитектурных аспектов. Здесь важнейшую роль играет дизайн коммуникаций: иными словами то, как клиническая информация доносится до ребенка.

В России студенты Британской высшей школы дизайна разработали серию иллюстраций для Центра лучевой терапии «ОнкоСтоп». Перед ними стояла задача создать брошюры и стикерпаки, объясняющие работу аппарата «КиберНож» (англ. Accuray CyberKnife). В результате появились истории о «роботе с руками-КиберНожами», отдающим свою руку, чтобы помочь ребенку; также были разработаны «карты выздоровления» со стикерами в виде бонусов за каждый пройденный этап. Такой подход превращает непонятную и пугающую машину в персонажа-помощника [2] (рис. 4), (рис. 5).

Другой пример — приложение «Дыхание ветра», разработанное для детского хосписа в Екатеринбурге. Это VR-игра, где дети с онкологией учатся управлять стрессом и купировать боль через дыхательные техники. В сценарии «Снежная гора» ребенок повторяет движения за Котом в сапогах, что помогает снизить болевые ощущения за счет переключения внимания и освоения новых двигательных паттернов [8] (рис. 6).

Лечение ребенка может длиться месяцами, что приводит к его социальной и образовательной изоляции. Современные цифровые классы становятся частью клинического пространства.



Рис. 4. Плакаты для центра лучевой терапии «ОнкоСтоп» (фото: https://britishdesign.ru/about/news/334506/)

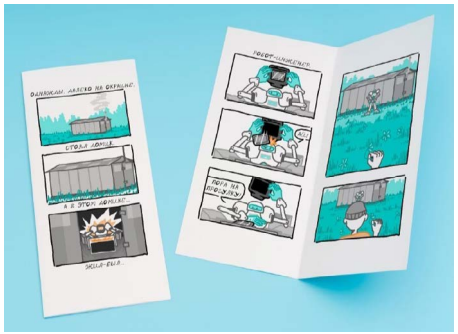


Рис. 5. Брошюры для центра лучевой терапии «ОнкоСтоп» (фото: https://britishdesign.ru/about/news/334506/)

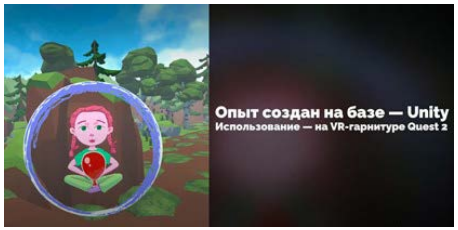


Рис. 6. Фрагмент VR-игры «Дыхание ветра» (фото: https://likevr.ru/vr/proekty/kvesty/vr-prilozhenie-dyhanie-vetra/)

В Астраханской областной детской клинической больнице открылся интерактивный класс в рамках проекта: «Учим-Знаем». Данное пространство спроектировано не как обычный медицинский кабинет, а как гибкая среда с интерактивными панелями и планшетами. Дизайн здесь подчинен задаче эскапизма: через цифровые интерфейсы ребенок продолжает учиться, общаться и участвовать в олимпиадах, не чувствуя себя оторванным от мира [9] (рис. 7).



Рис. 7. Интерактивный класс проекта «Учим-Знаем» (фото: https://www.xn--30-9kcl4aw.xn--p1ai/ru/news/v-astrakhani-otkrylsya-interaktivnyy-klass-obrazovatelnoy-ploschadki-uchim-znaem)

Говоря о художественном проектировании, нельзя обойти стороной и предпроектный этап. Технология информационного моделирования зданий (BIM) позволяет архитекторам и дизайнерам создавать сложные многофункциональные пространства с учетом мельчайших деталей.

При проектировании детско-взрослой поликлиники в ТиНАО (Москва) и детского корпуса в Цзянмэне (Китай) «BIM-технологии» использовались для создания точных 3D-моделей. Это позволило не только скоординировать инженерные системы, но и заранее «увидеть», как будет выглядеть интерьер с позиции ребенка: где будут падать тени, как организована навигация, насколько доступна лечебная среда. Например, в московском проекте особое внимание уделялось 3D-визуализации элементов благоустройства и безбарьерной среды. Это позволило спроектировать не просто «коробку», а еще на стадии чертежей создать эмоционально комфортное пространство [10; 11].

Также цифровые технологии служат инструментом для исследований в области эстетических предпочтений. Ученые из Индонезии использовали симуляции виртуальной реальности, чтобы понять цветовые склонности детей в возрасте от 9 до 17 лет в контексте химиотерапевтических кабинетов. Оказалось, что дети старшего возраста обладают четкими приверженностями, влияющими на колористику помещений. Здесь использование VR-технологий выступает мостом между абстрактным дизайном и реальной психоэмоциональной реакцией пациента [12].

Заключение

Цифровые технологии в художественном проектировании детских онкологических центров перестали быть просто экзотическим дополнением — они выполняют важнейшие терапевтические функции, в том числе:

1. Седативную функцию (отвлечение от боли и купирование страха через VR и иммерсивные комнаты);

2. Образовательную функцию (объяснение сложных медицинских процессов через игру и анимацию);

3. Социальную функцию (поддержание связи с миром через интерактивные классы);

4. Аналитическую функцию (исследование реакций детей для создания более комфортной среды).

Опыт показывает, что использование «цифровой эстетики» дает измеримый медицинский результат, включая снижение потребности в наркозе, уменьшение уровня тревоги и, как следствие, более быстрое и эффективное лечение. Главная задача современного художественного проектирования — сделать инновационные технологии «невидимыми», но ощутимыми, превратив лечебное заведение в место, где ребенок чувствует себя в комфорте и безопасности.

Список литературы:

1. *Алмомани Х.Н.А., Панкина М.В.* Происхождение и подходы human-centered дизайна // Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина Екатеринбург: онлайн-издание. — URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/141414/1/978-5-8295-0923-1_2024-02.pdf (дата обращения: 19.02.2026).

2. Нестрашное лечение: медицинские плакаты от студентов Британки // Британская Высшая школа дизайна: онлайн-издание. — 2025. — URL: https://britishdesign.ru/about/news/334506/ (дата обращения 19.02.2026).

3. *Иванченко А.В.* Влияние современных технологий при проектировании детского медицинского центра // Матрица научного познания. — 2021. — № 12-1. — С. 460–464.

4. *Бохён Лим, Ивонн Роджерс, Нил Себир*. Дизайн, отвлекающий внимание: могут ли интерактивные технологии снизить тревожность посетителей в детской больнице? // Ассоциация вычислительной техники, Нью-Йорк, США. — 2019. — Т. 26. — № 2. — С.19. — URL: https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3301427 (дата обращения 19.02.2026).

5. Иммерсивная виртуальная операционная комната меняет опыт химиотерапии для молодых пациентов с раком // Medical Construction&Design: онлайн-издание. — 2022. — URL: https://mcdmag.com/2022/08/immersive-virtual-reality-treatment-room-changes-chemo-experience-for-young-cancer-patients/ (дата обращения 19.02.2026).

6. PolyU HEROCARE получает мировое признание и достигает нового рубежа в детской онкологической помощи // The Hong Kong Polytechnic University: онлайн-издание. — 2026. — URL: https://www.polyu.edu.hk/rio/news/2026/20260115---polyu-herocare-earns-global-recognition/?sc_lang=en (дата обращения 19.02.2026).

7. Промышленный центр PolyU запускает гибридную иммерсивную виртуальную среду для детей, больных раком, готовящихся к лучевой терапии // The Hong Kong Polytechnic University: онлайн-издание. — 2025. — URL: https://www.polyu.edu.hk/rio/news/2025/20250507---the-polyu-industrial-centre-initiates-the-hybrid-immersive-virtual-environment/ (дата обращения 19.02.2026).

8. VR-приложение «Дыхание ветра» // LikeVR: онлайн-издание. — URL: https://likevr.ru/vr/proekty/kvesty/vr-prilozhenie-dyhanie-vetra/ (дата обращения 19.02.2026).

9. В Астрахани открылся интерактивный класс образовательной площадки «Учим-Знаем» // Государственное бюджетное учреждение здравоохранения Астраханской области «Областная детская клиническая больница им. Н. Н. Силищевой»: онлайн-издание. — 2019. — URL: https://www.xn--30-9kcl4aw.xn--p1ai/ru/news/v-astrakhani-otkrylsya-interaktivnyy-klass-obrazovatelnoy-ploschadki-uchim-znaem (дата обращения 19.02.2026).

10. Детско-взрослую поликлинику на 320 посещений в смену в ТиНАО спроектируют с применением BIM-моделирования // Информационный Центр Правительства Москвы: онлайн-издание. — 2020. — URL: https://icmos.ru/news/detsko-vzrosluyu-polikliniku-na-320-poseshcheniy-v-smenu-v-tinao-sproektiruyut-s-primeneniem-bim-modelirovaniya (дата обращения 19.02.2026).

11. Муниципальный центр управления строительством провел специальный обучающий семинар по применению технологии BIM в строительных проектах с примерами из инженерной практики // Центр управления строительством инвестиционных проектов правительства города Цзянмэнь: онлайн-издание. — 2025. — URL: https://www.jiangmen.gov.cn/bmpd/jmszftzgcjsglzx/zwgk/gzdt/content/post_3306429.html (дата обращения 19.02.2026).

12. *Ручитра А.А., Сетиджанти П., Динапрадиптра А.* Цветовые предпочтения, зафиксированные детьми в космосе с помощью симуляции виртуальной реальности. Анализ в кабинете детской химиотерапии // Международная конференция IEEE по промышленному инжинирингу и управлению инженерией 2022 года (IEEM). — 2022. — стр. 0006-0010.

Декоративное искусство
и предметно-пространственная среда
Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова

Научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения

Издание зарегистрировано в Роскомнадзоре

Свидетельство о регистрации средств массовой информации
ПИ № ФС77-84243
от 28.11.2022

Подписной индекс 81174
В каталоге Урал-Пресс

Свободная цена

16+

Подписано в печать 20.06.2026
Формат 60x90/16; Усл.-изд. л. 38,7.
Бумага офсетная, гарнитура PT Serif
Тираж 500 экз.

Адрес редакции:
125080, Москва, Волоколамское ш., д. 9