С.В. КУРАСОВ

Доктор искусствоведения, профессор. Ректор МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: info@mghpu.ru

А.А. КИРИНЮК

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

Ф.И. РАГИМОВ

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

О.А. ЕФРЕМОВА

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры академической скульптуры МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: o.efremova@mghpu.ru

S.V. KURASOV

Doctor of Arts. Professor. Rector of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: info@mghpu.ru

A.A. KIRINUIK

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

F.I. RAGIMOV

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

O.A. EFREMOVA

Candidate of pedagogy, assistant professor of the department of Academic sculpture of the Russian Academy of Arts, Stroganov Academy
e-mail: o.efremova@mghpu.ru

ART&SCIENCE В СТРОГАНОВКЕ: ПЛОЩАДКА ДЛЯ МОДЕЛИРОВАНИЯ БУДУЩЕГО

ART&SCIENCE IN STROGANOVKA: A PLATFORM FOR MODELING THE FUTURE

В статье рассматривается проблема сопряжения научно-технической и проектно-художественной культуры в контексте современного художественно-промышленного образования. Авторы анализируют опыт организации и проведения на базе МГХПА им. С.Г. Строганова форума Art&Science, приводится программа мероприятий и тематика мастер-классов, лекционных и практических занятий.

The article considers the problem of combining scientific, technical and design-artistic culture in the context of modern art and industrial education. The authors analyze the experience of organizing and conducting on the basis of the Stroganov Academy (MGHPA) forum Art & Science, provides a program of events and topics of master classes, lectures and practical classes.

Ключевые слова: искусство и наука, художественное и научное познание, форум, занятия, дизайн.
Keywords: art and science, artistic and scientific knowledge, forum, classes, design.

Наука и искусство — эти две области человеческой деятельности сегодня, на первый взгляд, столь обособлены друг от друга и имеют столь сложную внутреннюю спецификацию, что встречи их в едином творческом проекте кажутся едва ли уместными и малоперспективными. На наш взгляд, эта автономность видимая. Объективное, рациональное научное познание и интуиция художественного творчества всегда шли рука об руку в культуре. Среди искусств, входивших в пантеон муз Древней Греции, была и Урания, муза науки. Вспомним титанов Возрождения. Разве не проявили себя Брунеллески и Альберти с равным успехом как архитекторы, геометры, археологии? Разве не почитался Пьеро делла Франческа за свои математические трактаты, наравне с созданными им фресками и алтарными картинами? И, наконец, разве

мы можем отделить в многообразном наследии Леонардо да Винчи художника от естествоиспытателя и инженера?

Создавая Академию наук в России, Петр I переосмыслил опыт европейских стран. Он ее основал, стараясь сохранить единство наук, образования и искусства. Первое название было: «Академия наук и Художеств». Ученому и изобретателю Андрею Нартову, занимавшемуся в те годы также и созданием памятных медалей, принадлежит один из первых проектов создания самостоятельной Академии Художеств, но это уже в 1724 году [1].

XX–XXI века дали этому содружеству новый масштаб и тематику. Институт Атомной энергии им. И.В.Курчатова в 1960-е годы стал площадкой для экспериментальных художественных выставок. В 1967 году перед зданием института была установлена динамическая пространственная композиция «Атом» Вячеслава Колейчука с динамической подсветкой и музыкальным сопровождением электромузыкального инструмента Льва Термена [2]. Сегодня иногда бывает трудно отличить научное исследование от художественного проекта, где все больший объем работы начинают занимать статистические или социологические исследования, феномены зрительного восприятия, необычные визуальные эффекты новых лазерных, проекционных или биотехнологий, приручeнных художниками. Вопрос не в том, что мы знаем о современных научных и технических достижениях, вопрос в том, в какую образную знаковую, символическую форму это знание переходит, как меняется наше чувство мира, понимание Вселенной, времени, самих себя.

В строгановских стенах всегда культивировался идеал универсальной творческой личности. И сейчас в учебном процессе, при освоении будущих специальностей, студенты тесно соприкасаются с обширными сферами научного знания, обретая прочный профессиональный фундамент.

Проблемы сопряжения научного и художественного творчества постоянно затрагиваются в исследованиях, проводимых в Строгановской академии. В 2012 году была проведена крупная научная конференция «Искусство, наука, технология и проблемы художественно-промышленного образования» [3]. Участники всероссийской научной конференции «Цифровая революция-2017» говорили о тенденциях цифрового искусства и широком использовании элементов программирования в художественном творчестве [4]. Лейтмотивом уже международной конференции «Материал-технология-форма как универсальная триада в дизайне, архитектуре, изобразительном и декоративном

искусстве» [5] снова стала та же проблема, рассмотренная уже в более широком контексте исследования самого понятия «технология», ключевого для развития творческих, образовательных, информационных технологий в искусстве. Популярными стали и хакатоны, проводившиеся на базе Строгановской академии в 2016–2018 годах.

Наука и научные представления, образы, достижения, научная информация, инструменты научного исследования могут, таким образом, оказывать мощное влияние на процессы художественного творчества.

Коллективный характер творчества на стыке искусства и науки оправдан необходимостью синтеза знаний и образного видения. При правильной организации процесса в небольших творческих группах может зародиться совсем не тривиальная идея, проект, подход. Дизайнерское творчество коллективно не только потому, что дизайнер контактирует с самыми различными специалистами из области науки, техники, технологии, психологии, эргономики и т.д. Оно еще имеет и интегрирующий характер, поскольку его цель свести воедино разнородные факторы, добиться комплексности и цельности продукта.

Развивая идею инновационных междисциплинарных экспериментов ноябре 2019 г., академия им. С.Г.Строганова при поддержке Российского союза молодежи организовала проведение Всероссийского молодежного культурно-образовательном фестиваля «Art and Science». Фестиваль проводился в два этапа. Первый — отборочный, в онлайн-режиме.

Фестиваль был направлен на развитие творческой инициативы, на популяризацию и поддержку молодежного творчества, на развитие системы творческого проектирования. Новизна постановки задач привлекла внимание молодежи к фестивалю. Желающие принять участие в фестивале присылали свои проекты по одиннадцати номинациям. Жюри рассмотрело более 4 500 заявок и проектов, которые были присланы из 46 регионов Российской Федерации. Второй — основной — этап проходил в Москве, он предполагал новые формы получения знаний в виде форсайт-сессий с мастер-классами ведущих специалистов в области культуры и искусства, новых форм коллективной работы, дискуссионных площадок, образовательными тренингами и т.д.

Во втором этапе приняли участие авторы проектов, которые были отобраны жюри. Всего более пятисот человек из многих городов Российской Федерации от Владивостока до Калининграда, в том числе из Москвы и Подмосковья. Среди участников были не только студенты

профильных художественных вузов и колледжей, но и те, кто интересуются предложенной тематикой.

Фестиваль проводился на нескольких площадках: в академии, во Всероссийском музее декоративного искусства, в конференц-зале гостиницы «Салют». На разных площадках использовались различные формы работы. Они во многом зависели от содержания и тематики проектов, которые отрабатывались на той или иной площадке.

Например, в конференц-зале гостиницы «Салют» работа шла, в основном, в форме хакатонов. По содержанию это были темы, связанные с проблемами экологии, использованием вторичных материалов и т.д. Сами вопросы, предложенные к работе весьма актуальны. Кэмбриджский словарь в 2019 г. признал «словом года» «upcycling», что означает использование вторичных материалов [7]. Действительно, молодежь весьма интересует дизайн, работающий в техниках арт-пластик, кинусайгу и т.д., чем свидетельствует темы работ победителей в этих номинациях: «Устойчивый дом», «Уважай право на жизнь», проект «Хлам», акция «Чистый берег», арт-объект «Природа гармонии», «Муромский лес», «Пластик удушает», «Эхо цивилизации» и другие. Кроме хакатонов, здесь работали мастер-классы, связанные с номинациями по созданию доступной среды. На дискуссионных площадках обсуждались проекты-победители: Концепция благоустройства территории Нагорного парка в г. Владивостоке, Детско-юношеский центр Аэрокосмического образования, Дизайн детской среды и другие [6].

На площадке Всероссийского музея декоративного искусства шла работа по номинациям: «Современные тренды в искусстве и дизайне», «Футуристическая среда», «Воспоминания о будущем» и другие. Пожалуй, самым успешным здесь было использование инновационных образовательных технологий: фрирайтинга, брейнторминга, геймторминга, но нельзя пройти мимо и проектов-победителей по этим номинациям, вызвавших неподдельный интерес. Например, Коллекция «Особенные люди», дизайн-проект «Врата в Арктику», «Ритм города, банкомат для единого банка тоталитарного государства Fobos, Панно «Из жизни улитки», Детская площадка на основе изобретений Леонардо да Винчи, графика «Moscow city». Отдельным направлением работы на этой площадке были темы и номинации, связанные с исторической тематикой: «Традиционные ремесла в современном дизайне» и «История дизайна». Можно назвать такие проекты, как «Пасхальная композиция» выполненная в технике северодвинской росписи по дере-

ву, золотое шитье «Серебряное наследие», декоративное панно в технике надглазурной росписи «Чаепитие», серию кириллических плакатов «Забытые буквы», квасник «Мастера Гжели». По номинации «История дизайна» такие проекты, как «Серия из 5-ти плакатов в стиле школы Баухаус», «Скульптура против цензуры», «Дизайн мебели. Готические тенденции» и другие также привлекли внимание аудитории [6].

Самая интенсивная работа по количеству направлений деятельности, мероприятий и числу участников велась на площадке академии.

В лабораториях workshop, креативной индустрии и технологий работали участники по направлению «промышленный дизайн». Здесь проводились мероприятия, посвященные темам: «Эргономика в промышленном дизайне», «Лофт и трендсеттеры», «Промышленный дизайнер — системный менеджер с большой компетенцией в области эстетики и эргономики», «Цифровые и аналоговые технологии в дизайне средств транспорта: стереотипы и реальность». Мастер-классы — «Мыслить, как дизайнер, «Скетчинг сухой техникой», «Основы 3D печати». Основная цель организаторов состояла в стремлении донести до будущих дизайнеров мысль, что представление о дизайне как о форме вещей является слишком узким. Современные представления о дизайне включают в это понятие инновационную деятельность, т.е. дизайнер — это в широком смысле разработчик инновационных продуктов. Сегодня нередко речь идет о «дизайн-инжиниринге» или о «дизайне программного обеспечения» и так далее. При этом вещная среда предлагалась самая различная — дизайн средств транспорта, мебель, жилые интерьеры. Эта концепция позволила обсудить проекты, которые предлагали участники фестиваля: серия светильников «ATUM», коллекция одежды «Конструктивизм», интерьер кухни.

Направление «Реставрация» было представлено, в первую очередь, интерактивными лекциями и образовательными тренингами. Тематика была предложена самая разнообразная: «Техника художественного набора — маркетри», «Полихромная (многоцветная) роспись», «Реставрация фрагментов стенописи XVII века», «Авангардные направления в европейской мебели первой трети XX века» [6].

Очень привлекательны для участников были номинации: «Ивент-пространство», «Интерактивный дизайн», «Science art». Такие проекты, как «Концепция организации познавательно-тематической среды Алгебрарий», «Венера в падении», «Гиперкуб», «Гиперсфера», «BIO Art», обсуждались очень бурно и с пристрастием. Привлекли вни-

мание проекты: «Приложение к навигации для парка Лосинный остров», арт-объект «Синтез нитевых структур», «Мультимедиа контент для Останкино», «Экспозиционная медиасреда выставочного пространства MILKA», арт-коллаж «Наука в твоей жизни».

А формами работы стали, прежде всего, дискуссии — «от эскиза к предмету, от предмета к продукту», «Интерактивный бренд», обзоры различных мультимедиа программ и другие.

Важной частью культурной программы Форума стала выставка, посвященная одному из ведущих иллюстраторов, художников, дизайнеров журнала «Знание — Сила» — Юло Соостера. В его творчестве наука обрела свое особое метафорическое измерение. Иллюстрирование статей о многомерности пространства, элементарных частицах или психологии требовало яркой образной интерпретации процессов, которые трудно поддаются визуализации. Однако созданные художниками образы науки оказывали обратное действие на ученых, поскольку научное познание мира невозможно без образной составляющей. На это указывали многие деятели наук о природе.

В строгановских стенах всегда культивировался идеал универсальной творческой личности. И сейчас, при освоении будущих специальностей, студенты тесно соприкасаются с обширными сферами научного знания, обретая прочный профессиональный фундамент. Большие художники всегда находят применение научно-техническим открытиям своего времени — без освоения ими математических и оптических законов мы бы не имели сегодня возможности наслаждаться живописью Ван-Эйка и Гольбейна, Каналетто и Тернера, Моне и Сера. Искусство же, в свою очередь, способно развить творческую интуицию ученого, обогатить его видение мира, придав ему большую цельность и сложность.

В наши дни тесное взаимовлияние лидирующих областей интеллектуальной сферы — технологии, информационных медиа и культуры — обусловило стремительное развитие когнитивных процессов, находя реализацию в новейших проявлениях киберкультуры, стремительном развитии социальных сетей, общем возрастании интереса к сайнс-арт и его отдельным представителям — иными словами, определяя характер актуального междисциплинарного дискурса.

Сайнс-арт неслучайно оказывается в центре внимания современных художников и теоретиков искусства — это перспективное направление складывается на перекрестке искусства и науки, пользуясь коммуникационными возможностями медиатехнологий. Мы видим,

что растущее число сайнс-артистов активно инструментализирует регулярно обновляющийся ряд цифровой техники, служащей палитрами и кистями мастерам нового тысячелетия.

Однако же, это не мешает им поднимать общегуманистические проблемы, определяющие общее направление биомодификационных поисков лидера этого направления, Ф.Стеларка или последних экспериментов на стыке перформанса и нейробиологии М.Абрамович. Результаты подобных изысканий далеки от сугубо лабораторных или спекулятивных выводов — они выстраивают захватывающую перспективу форм и смыслов постбиологического мира будущего, создание которого и есть наша прямая цель.

Мы надеемся, что проведенный на площадках Московской государственной художественно-промышленной академии им. С.Г.Строганова и Центра моды и дизайна Всероссийского музея декоративного искусства фестиваль со временем станет успешной платформой для реализации инновационных междисциплинарных экспериментов, где молодые российские ученые и художники смогут в полной мере реализовать свой мощный творческий потенциал, формируя основные траектории развития искусства, дизайна и науки завтрашнего дня.

Список литературы:

1. *Гизе М.Э.* Очерки истории художественного конструирования в России XVIII — начала XX в. — Санкт-Петербург: СПбГУ, 2008. — 640 с.: ил.

2. Азбука Колейчука. Издание к выставке В.Ф.Колейчука в МГХПА им. С.Г.Строганова. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2012. — 88 с.: ил.

3. Искусство, наука, технология и проблемы художественно-промышленного образования. Тезисы межвузовской научной конференции. 15–16 марта 2012. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2012. — 128 с.

4. Цифровая революция-2017. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий. Материалы всероссийской научной конференции. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2017.

5. Материал-технология-форма как универсальная триада в дизайне, архитектуре, изобразительном и декоративном искусстве. Материалы международной научной конференции. 18 мая 2018. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2018. — 538 с.: ил.

6. Art&Science. Каталог. — Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2018. — 538 с.: ил.

7. Новости Mail. ru от 13.11.2019 г.