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

ДЕКОРАТИВНОЕ ИСКУССТВО И ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА

Вестник МГХПА

Сборник подготовлен в рамках разработки научных направлений:

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

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

1/2021
Часть 2

ББК 30.182
ISSN 1997-4663

Научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения

«Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА» / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. – МГХПА, 2021. – № 1. Часть 2 – 292 с.

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

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

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

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

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

Подписной индекс 81174 в каталоге Роспечати

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

© Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова, 2021

Scientific-analytical magazine of art studies

«Decorative Art and environment. Gerald of the MGHPA» / Moscow State Academy of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov. – MGHPA, 2021. – № 1. Part 2 – 292 p.

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

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

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

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

Subscription index 81174 in the Rospechat catalogue

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

© Moscow State Academy of Applied Art and Design named after Sergei Stroganov, 2021

СОДЕРЖАНИЕ / SUMMARY

Ю.В. Назаров
Y.V. Nazarov
Мобильный дизайн (фронтовая версия)
Mobile design (front-end version) 10

Ю.В. Назаров
Y.V. Nazarov
Фэшн-пандемия или дизайн костюма в период локдауна
Fashion pandemia or costume design during lockdown 18

Е.А. Лисина, С.В. Курасов
E.A. Lisina, S.V. Kurasov
Всемирная урбанизация (planetary urbanization) в современной урбанистической дискуссии
Planetary urbanization in the modern urban debate 26

Е.А. Лисина
E.A. Lisina
Концепт «архитектурный текст» в контексте философии архитектуры
The «architectural text» concept in the context of the philosophy of architecture 34

О.Н. Поварова
O.N. Povarova
Константин Худяков: «Глаз Ангела» — размышления о небесном и обыденном
Konstantin Khudyakov: «Angel's Eye» — reflections on the heavenly and ordinary 41

В.В. Богданова, П.Г. Василенко, Е.В. Василенко
V.V. Bogdanova, P.G. Vasilenko, E.V. Vasilenko
Художественное стекло в творчестве Райко Георгиева Райкова
Art glass in the works of Raiko Georgieva Raikov 48

В.В. Богданова, Е.В. Василенко
V.V. Bogdanova, E.V. Vasilenko
Художестенные особенности витража в современной архитектуре
The artistic features of the stained-glass window in modern architecture 54

Д.М. Чавушьян
D.M. Chavushyan
К вопросу об устройстве серебряного дела в Нижегородском Печерском монастыре в XVII в.
On the question of silversmithing in the Nizhny Novgorod Pechersk monastery in the XVII century 60

И.С. Насонов
I.S. Nasonov
Формирование архитектурных, объемно-пространственных и художественных решений частных деревянных домов в США с 1970-х гг. по н.в. Анализ и обобщение
Forming and development of architecture and spatial planning in private U.S. wooden houses during 1970 — nowadays 69

А.В. Уваров, В.В. Ставицкий
A.V. Uvarov, V.V. Stavitsky
Дизайн в рамках концепции креативной экономики
Design in the concept of creative economy 83

А.В. Уваров, В.В. Ставицкий
A.V. Uvarov, V.V. Stavitsky
Термин «дизайн»: от энтропии к определенности
The term «design»: from entropy to certainty 91

С.А. Смирнов, Н.Ю. Казакова, А.В. Стрижак, Д.Н. Щербаков
S.A. Smirnov, N.Y. Kazakova, A.V. Strizhak, D.N. Sherbakov
К вопросу об уточнении дефиниции и границ современного промышленного дизайна
On the question of clarifying the definition and boundaries modern industrial design 103

С.В. Мкртчян
S.V. Mkrtchyan
Homo projectus 114

С.В. Мкртчян, Г.В. Буханов
S.V. Mkrtchyan, G.V. Bukhanov
Проектное мышление — пути и методы развития
Project thinking — ways and methods of development 123

Л.Б. Фрейверт, Шэнь И
L.B. Freivert, Shan I
О вещности и пространственности в современной проектной культуре: Китай и Европа
About thingness and spaciousness in contemporary design culture: China and Europe 134

Цао Сяомин, Ю.В. Назаров
Cao Xiaoming, Yu. V. Nazarov
Создание системы визуальных искусств для расширения культурной коннотации пространства кампуса
Creating a visual arts system to expand the cultural connotation of campus space 149

М.В. Горелов
M.V. Gorelov
Социальные и эстетические особенности дизайна и архитектуры Норвегии начала XXI века
Social and aesthetic features of Norwegian design and architecture in the early 21st century 157

В.О. Рыжиков, Д.М. Харитонова
V.O. Ryzhikov, D.M. Kharitonova
Преподавание проектирования интерьеров: перспективы развития
Interior Design teaching perspectives 169

Д.С. Девятко
D.S. Devyatko
Анализ выпусков журнала Ульмской школы дизайна «Ulm»
The analysis of «Ulm» journal issues of Ulm design school 176

Д.С. Девятко
D.S. Devyatko
Экспериментальные подходы представителей Ульмской школы дизайна к системе преподавания: специальные дисциплины, образовательный процесс, инновации
The experimental approaches of Ulm school representatives concerning the educational system: special disciplines, educational process, innovations 191

Д.С Девятко
D.S. Devyatko
Эстетика немецкого модернизма на примере теоретических работ Вальтера Гропиуса
The aesthetics of German modernism in case of Walter Gropius theoretical studies 197

И.А. Чернийчук
I.A. Cherniychuk
Тотальный пластик в промышленном дизайне и культуре
Total plastic in industrial design and culture 209

И.А. Сазыкина
В.В. Попова
Сакральный образ птицы в современном дизайне костюма
The sacred image of a bird in modern costume design 215

Е.В. Драгунова
E.V. Dragunova
Современное искусство как часть молодежной креативной культуры: институционализация и партизанинг (на примере молодежного форума «Таврида»)
Contemporary art as a part of youth creative culture: institutionalization and partisaning (on the example of the youth forum «Tavrida») 226

Е.А. Кузнецова, Т.В. Литвина
E.A. Kuznetsova, T.V. Lytvyn
Сториборд для дизайнеров
Storyboard for designers 231

П.В. Орешкин
P.V. Oreshkin
Развитие возможностей 3D-моделирования и 3D-печати в дизайне: история эволюции
Developing 3D Modeling and 3D Printing Capabilities in Design: A History of Evolution 239

Я.А. Глотова
Y.A. Glotova
Об академическом нагрудном знаке
About the Academic Badge 247

М.Б. Удальцова
M.B. Udaltsova
Геометрические мотивы в дизайне наручных часов 1960–1990-х гг. От декоративности до минимализма
The geometrical motifs in 1960s–1990s wristwatch design. From decorativity to minimalism 255

М.А. Ким
M.A. Kim
Графический дизайн обложек виниловых пластинок США и Великобритании в XX в.
Graphic design of US and UK vinyl covers in the 20th century 261

И.А. Гаджиев
I.A. Hajiyev
Современный подход к организации процесса обучения на примере тестирования по художественной деятельности
A modern approach to organizing the learning process on the example of testing for artistic activities 279

Момин Садиа Ролан, В.Д. Уваров
Momine Sadia Roland, V.D. Uvarov
Художественное проектирование ручной таписсерии из алюминиевых полос
Artistic design of handmade tapestry made of aluminum strips 283

Ю.В. НАЗАРОВ

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

Y.V. NAZAROV

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

МОБИЛЬНЫЙ ДИЗАЙН (ФРОНТОВАЯ ВЕРСИЯ)

MOBILE DESIGN (FRONT-END VERSION)

«Можно предсказать траекторию астероида, продолжительность солнечного затмения, а вот пандемия непредсказуема. И совершенно невидима. В отличие от войны она не поражает инфраструктуру, не разрушает здания. Она атакует только живое. Нет ни мемориалов, ни братских могил, когда она сметает все на своем пути».

Франк Тилье

В статье приводятся рассуждения, касающиеся опыта дизайнерского проектирования в условиях пандемии коронавируса «Covid-19», захватившего планету в период 2019–2021 гг. Особое внимание уделяется достижениям и неудачам профессионалов в этой ожесточенной борьбе человечества за выживание. Анализируется, как дизайн справился со своей ролью драйвера проектных разработок, везде ли удалось проектировщикам адекватно ответить на вызовы в условиях практически боевой обстановки. Прослеживается, как быстро производители внедрили актуальные дизайнерские разработки и насколько новая продукция и актуальные проектные тренды оказали положительное влияние на нормализацию ситуации в мире.

The article provides considerations regarding the experience of design in the context of the Covid-19 coronavirus pandemic, which took over the planet in the period 2019–2021. Special attention is paid to the achievements and failures in this bitter struggle of humanity for survival. It analyzes how the design coped with its role as a driver of design developments, whether the designers managed to adequately respond to challenges everywhere in a practically combat situation. It is traced how quickly manufacturers have implemented the latest design developments and how new products and current trends have had a positive impact on the normalization of the situation in the world.

Ключевые слова: пандемия, самоизоляция, эпидемия, дизайнерский подход, вызовы времени, временные ограничение, удаленная работа, карантин.
Keywords: pandemic, self-isolation, epidemic, design approach, time challenges, time constraints, remote work, lockdown.

Введение

Эпидемиологическая обстановка (Covid-19) в Китае обострилась в декабре 2019 года, а уже в феврале 2020 года вирус охватил всю планету. Люди вынуждены были долгое время находится в режиме самоизоляции. Рабочий и учебный процессы, досуг и даже дружеское общение перенеслись в виртуальное пространство. Новости, приходившие из глобальной сети, напоминали фронтовые сводки: в Европе небывалое количество заболевших; рекордное число госпитализированных в США; Россия вышла на второе место по уровню заболеваемости коронавирусом и т.п.

По выходу из самоизоляционного режима люди и поныне, находясь в общественных местах, вынуждены придерживаться ряда определенных ограничений. Разнообразные продукты дизайна, реализованные в общественном пространстве, призваны ежедневно помогать и напоминать людям о внимательном отношении к своему здоровью и самочувствию ближних (театры, больницы, метрополитен, музеи). Организация виртуального пространства сегодня также требует грамотных решений от дизайнеров. Люди не были готовы к новому укладу своего существования, поэтому для удобства жизнедеятельности сегодня следует пристально задуматься о новой организации жилой и общественной среды, и здесь существенную пользу призваны оказать проектные дизайнерские средства. Особый интерес вызывают методы организации общественного и личного пространства, позволяющие повысить уро-

вень человеческого комфорта в условиях эпидемиологической обстановки. В частности, становится значимым дизайн всех профилей, создающий необходимые изделия и формирующий пространственную среду, обеспечивающую безопасность, уют, навигацию и т.д. Подобный анализ невозможно провести без изучения дизайнерских методик, использованных во времена других глобальных катаклизмов, без изучения проектов, реализованных в период эпидемии Covid-19.

Уроки пандемии

Поклонники функционализма уверены, что облик дизайнерского продукта целиком должен соответствовать его содержанию. В действительности с позиций удобства любая деталь, да и вещь в целом должны быть эргономичными, понятными в обращении, с этой целью в процессе серьезных разработок проводятся специальные научные исследования. Не ускользают от внимания специалиста и удачные аналоги, перспективные тренды, пожелания пользователей. На облик изделий также оказывают влияние социум, культурный уровень потребителей, развитие технологий, использование новых или традиционных материалов, профессионализм проектировщиков. В обществе, живущем в сегодняшнем безумном темпе, специалист обязан учитывать влияние различных контекстов. Ситуация резко обострилась в связи с пандемией. Многие профессионалы прервали свою активную работу в период эпидемии и публикуют в различных изданиях свои порой тревожные наблюдения. Отдельные фирмы проводили специальные исследования, в частности, отечественная 2050.ЛАБ. Специалисты выбрали три вектора для своего анализа. Начать пришлось с обстоятельного изучения сегодняшнего состояния дизайн-индустрии. В процессе изучения отечественного и зарубежного материала были выявлены актуальные тренды и предпринята попытка составить прогноз на ближайшее десятилетие. Естественно, была осуществлена необходимая коррекция, учитывающая влияние пандемии. Воздействие эпидемии, по мнению экспертов 2050.ЛАБ, приведет к обострению конкуренции на производственном рынке и в сфере дизайна. Усиление внимания к защите здоровья населения вызовет повышенный спрос на инновационные цифровые разработки. В частности, особый интерес представляют устройства, позволяющие дистанционно открывать дверные полотна и другие ограждающие створки, барьеры и преграды, сенсорные водопроводные краны и т.п.

Сегодня становится очевидно, что прошедший год с его локдаунами, самоизоляцией, переполненными инфекционками и интенсивной терапией радикально изменил наше окружение. Удалось ли дизайнерам, наравне с другими специалистами, адекватно ответить на вызовы времени? Попробуем разобраться в этом непростом вопросе. Очевидно, что значительно возросла продолжительность времени, которое люди разных возрастов вынуждены были проводить у себя дома, в больничной палате или в другом изолированном помещении, что неизбежно привело к ревизии всех привычных бытовых, медицинских и производственных зон, не стало исключением и рабочее место.

Рабочий угол

Локдаун заставил многих специалистов перейти к удаленной работе на дому. Эта необходимость выявила ряд проблем: привычные зоны в квартирах многих людей не были приспособлены для продолжительной работы. Стало актуальным обустраивать свой домашний офис по всем законам эргономики и насыщать его гаджетами. Не у всех дома оказалось достаточно места, чтобы для этих целей выделить отдельное помещение, пришлось всерьез задуматься об организации специальной рабочей зоны. Немаловажную роль здесь сыграли и факторы психологического комфорта и минимальной изоляции при постоянном присутствии в жилище всех членов семьи. Стало очевидным, что традиционные ежедневные челночные перемещения из дома в офис и обратно порой бессмысленны, следовательно, можно и нужно радикально изменить эту ситуацию в сторону оптимизации. Специалисты обращают внимание на рабочие столы, позволяющие трудиться стоя, и на комфортные рабочие кресла с удобной фиксацией и поддержкой поясницы.

Зоны релакса

Во всем мире локдауны привели к ограничению времени и дистанции прогулок на свежем воздухе. Поиск альтернативы заставил переоценить функциональную нагрузку привычных помещений и зон в квартире. Кладовки, балконы и коридоры со шлюзами и прихожими в первую очередь попали под вынужденную ревизию. Естественные цвета и фактуры отделки помещений и конструкций мебели способствуют психологическому комфорту. Физкультура, отдых, глоток кислорода, мини прогулка — все пришлось пересматривать и приспосабливать для

новых задач. Косвенно эта суета затронула и внешний облик, и оснащение привычных зон квартиры. По мнению экспертов, в любом доме содержится порядка 250,0–330,0 тысяч вещей, большая часть этих запасов не используется вообще или требуется крайне редко. Налицо целесообразность масштабной ревизии ненужных запасов, что позволит освободить зоны хранения для более полезных функций.

Природа в доме

Изнурительная и продолжительная самоизоляция внесла изменения не только в перераспределение функциональных зон, но и в облик жилища. Многие горожане по разным причинам избегали заводить растения в домашнем интерьере. Отсутствие прогулок и монотонность привычного окружения заставили значительную часть домочадцев пересмотреть свое отношение к зелени. Пускай в гомеопатических дозах, но реально растения стали проникать в квартиры ранее этим не озабоченных горожан. В традиционных горшках или в виде вертикальных композиций «зеленые братья» стали появляться наяву. Специалисты пришли к заключению, что любые природные и растительные мотивы, хотя бы в виде принтов или фотообоев, нанесенные на любые поверхности, включая пол и потолок, оживляют заурбанизированные интерьеры городских квартир. В качестве отделки для стен вновь стали популярны кора, ветки, стебли и букеты. Возможно, это реально поможет компенсировать дефицит общения с настоящей природой и поможет переоценить изначальные, корневые ценности, несправедливо забытые в бытовой суете.

Климат в жилище

Свежего воздуха в режиме самоизоляции явно не хватало, особенно тем, кто постоянно находился в помещении. Отсюда — существенный вопрос воздухообмена. Эксперты отмечают, что для достижения полного проветривания квартиры необходимо не менее получаса, но эта мера эффективна только при полном отсутствии людей. У воздушных судов современного типа (Airbus A321neo) такая рециркуляция происходит каждые три минуты. Во многих современных квартирах уже стояли кондиционеры, необходимость в дополнительной обработке воздуха возникла именно в связи с пандемией, и возможность ионизировать и увлажнять воздушный поток, приходящий через приточную

систему вентиляции, уже выглядела не как прихоть, а как существенное санитарное требование. Естественным выглядит и полный отказ от материалов, содержащих формальдегид и другие токсичные вещества типа ДСП, МДФ и подобных им. Не лишним в сложившейся карантинной ситуации выглядит и надежный фильтр для воды. Особый смысл приобрела прихожая, где в сложившейся обстановке в обязательном порядке следовало оставлять верхнюю одежду и уличную обувь. Эту зону можно было выделить цветом, либо фактурой пола, а также организовав небольшой визуальный и физический барьер. В этой же зоне стали размещать средства дезинфекции, маски для лица и защитные перчатки.

Ресторан на дому

Кухня вместе с камином или печью изначально была функциональным и эмоциональным центром жилища. Об этой особенности зоны приготовления пищи, существенно сжавшейся в последнее время, пришлось вспомнить в период локаутов и самоизоляции. Конечно, более или менее успешно работала доставка из общепита, но процесс приготовления и потребления пищи в замкнутом пространстве вновь приобрел характер ритуала, а жильцам многоквартирных домов заново пришлось учиться приготавливать еду самим. Шутки шутками, но специалисты повторно сняли шляпы перед талантливой Маргарете Лихоцки, спроектировавшей в конце 20-х годов прошлого века знаменитую «Франкфуртскую кухню». Модульность и компактность в условиях бюджетного жилья еще никто не отменял, и этот тренд вновь актуализировался в связи с пандемией и вынужденным домашним затворничеством. Сейчас выбор бытовой техники существенно расширился, интернет выдавал множество рецептов, что позволило даже неумелым поварам быстро освоить технологию приготовления еды. Что касается семейного или дружеского домашнего застолья, то при закрытых кафе и ресторанах это стало удобной альтернативой общепиту. Естественно, новации потребовали дополнительного внимания к зонам хранения продуктов и приема пищи, где требовалось не только пространство, но и уют. Для фрагментирования пространства и частичной изоляции домочадцев в малогабаритных помещениях вновь целесообразно вспомнить о легких и трансформируемых перегородках и ширмах. Специалисты едины во мнении, что в новых условиях кухня должна отвечать только своему прямому назначению: хранению продуктов и приготовлению

пищи, это позволит повысить гигиеничность этой важной домашней зоны. Не исключено, что кухня дооснастится дополнительными холодильными камерами для долговременного хранения резервного запаса продуктов на случай жесткой изоляции.

Колористика и стилистика

Сегодня уже мало вспоминают прихотливые тренды довирусного времени, отличавшиеся небывалой яркостью и активными фактурами. Совсем другой принцип пришлось закладывать в дизайн квартир пандемического периода. Не нужно быть великим психологом, чтобы оценить отрицательное воздействие любых активных элементов интерьера при длительном и тревожном нахождении в ограниченном пространстве. Щадящие цвета, сдержанные, неназойливые фактуры стен и обоев, больше гуманности и вкуса в доме — вот тренд на ближайшее будущее, которое таит в себе печальные сюрпризы. При этом сама цветность из-за отсутствия контакта с живой природой снижаться не должна, задача дизайнеров интерьера — компенсировать вынужденные ограничения горожан. При этом любовь некоторых специалистов к так называемым «скандинавским» или «японским» стилистикам видится чрезмерно вычурной, поскольку они рождены другой культурой, а в тревожные времена люди всегда тянутся к корням, привычным с детства и связанным с исторической памятью предков.

Заключение

Так что же нам ждать в будущем? Вновь обратимся к мнению экспертного сообщества. Многие специалисты считают, что проектирование резко сместится в виртуальное пространство, ставшее незаменимым атрибутом дизайнера в период самоизоляции. Возможно, на этом цифровом поприще успех придет к тем, кто наиболее основательно оснащен компьютерной и периферийной техникой, у кого продолжительней опыт удаленной работы. Электронный ресурс РБК отмечает, что к числу наиболее востребованных специалистов в период пандемии относятся: педагогические дизайнеры (люди, разбирающиеся в педагогике и владеющие современными цифровыми технологиями), телемедицина также привлекла дизайнеров к созданию виртуальной оболочки для наглядной диагностики; веб-дизайнеры потребовались для онлайн-ретейла; графические дизайнеры стали востребованы в FoodTech сфере;

VFX-дизайнеры оказались необходимы для работы со стриминговыми платформами, отвечающими за сферу онлайн-развлечений. В ситуации жестких локдаунов актуальными станут дизайнерские навыки, позволяющие создавать виртуальные туры по странам, музеям, заповедникам и т.д. Особый спрос возникнет на специалистов, организующих онлайн ивенты: презентации, церемонии, премьеры, вернисажи и т.п., а также на проектировщиков, имеющих опыт создания успешных цифровых продуктов. Что касается социальных вопросов, то чрезвычайно актуальной стала осмысленная работа по организации взаимоподдержки и созданию коммуникации между поколениями, сюда, разумеется, входит помощь старшим и немощным, а также активное применение принципа «разумного потребления» и целенаправленное формирование «здорового» образа жизни.

Осталось ждать не столь уж и долго, пандемия идет на спад, но наша жизнь в прежнее русло, видимо, уже никогда не вернется! Что ж, на войне, как на войне! «A la guerre comme a la guerre!».

Список литературы:

1. URL: https://www.interior.ru/place/9712-dom-v-epohu-pandemii-11-idei-kak-izmeniti-i-uluchshiti-interier.html. Дом в эпоху пандемии: 11 идей как изменить и улучшить интерьер. Дарья Маслова (дата обращения: 27.02.2021).

2. URL: https://trends.rbc.ru/trends/innovation/5ef4e5989a7947ea6b101cc4. Стиль нового века: как пандемия повлияла на промышленный дизайн. Дарья Топильская, генеральный директор Национального центра промышленного дизайна и инноваций 2050.ЛАБ (дата обращения: 27.02.2021).

3. URL: https://www.domofond.ru/statya/poslekarantinnye_trendy_chto_pandemiya_privnesla_v_dizayn_interera/101008. Послекарантинные тренды: что пандемия привнесла в дизайн интерьера. Мария Гуреева, журналист Domofond.ru (дата обращения: 27.02.2021).

4. URL: https://www.vedomosti.ru/management/blogs/2020/04/28/829213-koronavirus-menyaet-promishlennogo-dizaina. Как коронавирус меняет рынок промышленного дизайна. *Дизайнеров ждет новый фронт работ. Стас Жицкий,* дизайнер, основатель студии Open! Design & Concepts (дата обращения: 27.02.2021).

5. URL: Https://geekbrains.ru/posts/kak-pandemiya-povliyala-na-dizajn-intererov. Дом в эпоху пандемии: 11 идей как изменить и улучшить интерьер. Лиза Турлычкина (дата обращения: 27.02.2021).

Ю.В. НАЗАРОВ

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

Y.V. NAZAROV

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

ФЭШН-ПАНДЕМИЯ ИЛИ ДИЗАЙН КОСТЮМА В ПЕРИОД ЛОКДАУНА

FASHION PANDEMIA OR COSTUME DESIGN DURING LOCKDOWN

Минувший год для всего мира в целом и для легкой промышленности или, точнее, производства модной одежды был таким же депрессивным, как и для других тиражных отраслей промышленности. Эксперты ООН отмечали, что убыток, нанесенный продолжительным локдауном, превысил $50 млрд., как минимум один процент этих потерь относится к «модному» сектору экономики. По своей уязвимости, напрямую зависящей от потребительского спроса, эта сфера бизнеса оказалась в критическом состоянии, заставившем многие ведущие модные бренды изменить свои проектную и маркетинговую парадигмы и в спринтерском темпе приспосабливаться к рыночным реалиям. Удаленный режим создания новых цифровых разработок, снижение спроса на дорогие изделия, режим экономии, запрет на многолюдные показы и дефиле, падение интереса к «глянцу» — вот далеко не полный перечень факторов, повлиявших на радикальные изменения в политике большинства крупных игроков на фэшн-рынке. Пришедшая беда обернулась и рядом положительных моментов: энтузиасты и «модной» лидеры отрасли пошли на эксперименты с целью завладеть вниманием и бюджетами потребителей, особый интерес на трансформировавшемся рынке вызывало поколение «Z», задающее актуальные тренды через FB и Instagram.

The past year for the whole world as a whole and for the fashion industry or the production of fashionable clothes was as depressing as for other circulation industries. UN experts noted that the loss caused by the prolonged lockdown exceeded $ 50 billion, at least one percent of these losses related to fashion production. In its sensitivity, which directly depends on consumer demand, this business area has found itself in a critical state, forcing many leading fashion brands to change their design and marketing approach and to adapt to market realities at a sprint pace. The remote mode of new digital developments, a decrease in demand for expensive products, a saving mode, a ban on shows and fashion shows, a decline in interest in gloss — this is not a complete list of factors that influenced radical changes in the policy of most major players in the fashion market. As the trouble went, it turned out to be a number of positive aspects: enthusiasts and leaders went on experiments in order to grab the attention and budgets of consumers, generation «Z» aroused particular interest, setting the current trends through FB and Instagram.

Ключевые слова: локдаун, пандемия, коронавирус, удаленка, цифровое проектирование, дефиле, VR — виртуальная реальность, AR-художник, дизайн-костюма.
Keywords: lockdown, pandemic, coronavirus, remote, digital design, fashion shows, VR-virtual reality, AR-artist, costume design.

Удар по живому

Еще в сравнительно успешном 2019 году многие эксперты фэшн-рынка отмечали устойчивый экономический рост в этой привлекательной сфере производства, однако на пути оптимистических планов встал трагический 2020-й с его пандемическими сюрпризами. Итогом минувших локдаунов стало падение производства одежды, обуви и аксессуаров в целом по миру почти вдвое! Естественно, такой резкий спад повлек за собой череду банкротств. Не устояли даже весьма устойчивые бренды, среди них — североамериканский Marcus Newman (известная ритейлерская сеть) и крупный британский игрок Arcadia Group. Синхронно кризис захватил как масс-маркет, так и сектор класса «люкс». Падение отмечалось в известных компаниях LVMH и H&M, где был отмечен спад реализации ниже 20 %, и это, видимо, не предел! А что

же происходило с онлайн продажами? Отметим, что в режиме строгих ограничений их объем вырос повсеместно. Так охарактеризовали эту тенденцию многие ведущие ритейлоры: Inditex, McKinsey & Company, ASOS, Farfetch, Revolve и Zalando. Подвижные потребители резко перекочевали из офлайна в онлайн и сектор. Такая же трансформация произошла и в российской розничной сети. Отечественная компания Lamoda резко увеличила свои обороты, юркие авто с логотипом этой фирмы мелькали на улицах многих городов страны, и это радовало российских покупателей. Компания активно инвестирует в развитие своих digital-products, Lamoda уже освоила AR-примерочные, консультационные цифровые приложения, основанные на глобальной базе данных, применяет идентификацию товара по изображению и многое другое.

Да здравствует цифровизация!

Локдаун, естественно, заставил перенести многие публичные мероприятия в Zoom, Google Meet, YouTubeLive, WebEx и другие онлайн сервисы. Этот фактор подтолкнул дизайнеров к активному созданию цифровой одежды. По сравнению с обычными представительскими нарядами, эта бесплотная одежда стоит гораздо дешевле, и ее создание практически не наносит вреда окружающей среде. С точки зрения занятости, цифровая одежда предоставляет неограниченный творческий простор для AR-художников (AR — Augmented Reality — «дополненная реальность»). Так, например, Йоханна Ясковска — известный немецкий дизайнер — создала цифровое платье с помощью блокчейн технологии и продала его за $10,0 тыс. гендиректору стартапа Quantstamp Ричарду Ма для его любимой жены. Такие виртуальные наряды не знают силы тяготения, зато идеально садятся на любую фигуру, да и параметры своего обладателя могут скорректировать в лучшую сторону. Под занавес пандемического 2020 года японская фирма EmbodyMe Inc. презентовала цифровую новинку — онлайн приложение Xpression camera, позволяющее в удаленном режиме менять наряд потребителя на костюм, в наибольшей степени соответствующий конкретному моменту.

Следует отметить, что AR-проекты возникли еще до локдауна, но режим самоизоляции придал их развитию определенную динамику. В сфере игровых развлечений в марте 2020 года появился ресурс Animal Crossing: New Horizons, его рейтинг неожиданно взлетел в период локдауна. Благодаря цифровым технологиям, геймеры получили возможность облачать персонажей этой увлекательной игры в наряды известных брендов: Louis Vuitton, Dior, Raf Simons и Off-White. В игре не остались без внимания и представители масс-маркета Supreme, Stüssy и Carhartt WIP. В реальности цифровой костюм не помогает самому процессу игры — он лишь разнообразит геймплей, позволяя мобильно менять «скины» (наряды) игровых персонажей. Вслед за пионерами разработок на гейм-рынок вышли и лидеры «высокой моды». Так, в позапрошлом году специалисты Louis Vuitton разработали «скины» для героев популярной игры League of Legends, эти виртуальные находки закономерно нашли применение и при создании материальной коллекции одежды и аксессуаров, прочертив поверх известного паттерна, состоящего из логотипов LV, сине-белые штрихи.

Этот рынок принес его лидерам (Covet Fashion) за несколько последних лет свыше $300,0 тыс. прибыли, а это уже серьезная заявка на расширение виртуального бизнеса! Особый интерес у пользователей вызвали проекты, позволяющие им на время превращаться в модных стилистов и самостоятельно подбирать наряды для топ-моделей и различных аватаров, для этого созданное компанией цифровое приложение предлагает потребителю широчайшую палитру вариантов, состоящую из одежды свыше двухсот известных брендов.

Всемирно известны израильские цифровые разработки, одна из самых востребованных — сервис Zeekit — в сочетании с инновационным ресурсом See My Fit активно используется английским сетевым ритейлером Asos, успешно использующим AR-технологии. Известен интерес потребителей к проведению модных фотосессий. Asos применил AR для виртуальных съемок, позволившим пользователям сети устроить примерки цифровых нарядов на различных типажах. Статистика показывает, что эпидемия содействовала росту интернет-покупок, а AR-технологии способствовали снижению процента их возврата.

В наш электронный век цифровая одежда становится все доступнее, даже футболки становятся интерактивными, принтованный рисунок на них может быстро меняться с помощью AR-технологии. На многих сайтах в сети можно обнаружить разнообразную киберодежду за сравнительно невысокую цену. Есть в этой области и фирмы, отвечающие за сектор haute couture. Примером может служить проект из Нидерландов, именуемый The Fabricant. Топ-менеджеры известных брендов Puma, Napapijri и Tommy Hilfiger с удовольствием воспользовались технологическими разработками энтузиастов digital-дизайна.

Отечественный эксперт С. Рабимов утверждает, что с 2020 года начнется новый отсчет AR-технологий, поскольку локдаун лишил многих дизайнеров возможности осуществлять примерки на реальных демонстраторах. Эта ситуация, по всей видимости, подтолкнет профессионалов к использованию виртуальных манекенов, практически не создающих хлопот для разработчиков одежды.

Виртуальные дефиле

История свидетельствует, что глобальные катаклизмы не только наносят ущерб, вносят сумятицу, но и способствуют развитию общества. Известно, что вызванный продолжительными войнами скачок в потреблении оружия в целом способствовал техническому прогрессу. Такая же ситуация возникла в минувшем 2020 году и с традиционными Неделями моды. Обладатели брендов задумались о безумных затратах, исчисляемых семизначными цифрами в валюте, и подошли к этапу осмысления этой дорогостоящей традиции и поиска новых путей для рекламы и продвижения своих торговых марок. Для начала пришлось отказаться от офлайн показов или до минимума сократить число моделей, выходящих на подиум. Дом моды Valentino заказал фильм, посвященный коллекции Couture. Конкуренты из Дома Balmain арендовали прогулочный корабль и устроили дефиле прямо на палубе, пользуясь в качестве фоновых декораций архитектурными достопримечательностями Парижа.

Не был забыт и популярный ныне Instagram: его ресурсом воспользовался знаменитый Джон Гальяно, выложив на цифровой площадке документальный фильм о новой коллекции Дома моды Maison Margiela Couture. Мэтр дизайна оказался не только талантливым разработчиком одежды, но и увлекательным рассказчиком, объяснившим детали подготовки к нетрадиционному, виртуальному показу новой коллекции Artisanal. Дом моды Balmain впервые для дефиле задействовал цифровой ресурс TikTok: зрители расположились на мосту и сверху наслаждались показом моделей с плывущих лодок, а картинка тем временем транслировалась в сети. Пристальному вниманию почитателей компании была представлена подборка из архива бренда под именем #BalmainSurSeine.

Своей находчивостью превзошел коллег креативный директор Дома моды Loewe Джонатан Андерсон: дизайнер заменил традиционный показ рассылкой упакованных в коробочки презентов, разосланных критикам, экспертам и богатым клиентам. В миниатюрном размере в небольшой объем упаковки были вложены конфекционные карты, уменьшенные модели разработанной одежды, фрагменты сценографии показа и даже оцифрованный фоновый саундтрек.

Другие участники фэшн-рынка пошли еще дальше. Так, например, Дом Schiaparelli не без основания презентовал публике креативные эскизы главного дизайнера бренда Дэниэла Госберри, и креаторы не ошиблись, публикация получила положительные отзывы, а сами скетчи выглядели очень свежо и привлекательно.

Отличился в локдаун и лидер отрасли Дом моды Dior. Организаторы намеченного показа заказали известному итальянскому режиссеру Маттео Гарроне анимационную кукольную кино-сказку, реплику послевоенного дефиле ведущих домов моды Парижа, также осуществленного из-за дефицита финансирования в 1945 году на масштабных куклах. Тема марионеток увлекла и менеджеров Дома моды Moschino. Этот необычный показ без гостей возложили на кукол, а зрительный зал также заполнили куклы с чертами известных лидеров фэшн-индустрии. Следуя за известными брендами, отечественная компания Ulyana Sergeenko также отсняла видео, где поведала о появлении свежей коллекции, дополненной прекрасной вышивкой российских мастериц.

Некоторые российские эксперты (Владислав Новожилов) не испытывают энтузиазма в связи с ростом в зарубежной фэшн-индустрии цифровых технологий. По их мнению, этот тренд огульной цифровизации отрасли является ответом на оскудение креативных идей. Об отечественных игроках «модного» рынка их отзывы еще пессимистичнее, поскольку цифровые потуги не приносят никаких творческих инноваций, а лишь дублируют сложившийся рутинный производственный цикл.

Другие российские специалисты обнаруживают в этом цифровом увлечении социально значимую тенденцию, позволяющую поведать широкой потребительской аудитории о накопившихся в мире проблемах, связанных с перепроизводством ненужных товаров, деградирующей экологией и бессмысленным расходованием дефицитных ресурсов. Энтузиасты диджитализации хотят увлечь поколение «Z» новым, креативным, цифровым ресурсом, активно использующим в мире дизайнерской одежды инновационные приемы и всемирную сеть с ее многочисленными сетями.

Вместо резюме

Сегодня становится понятно, что пандемия повлияла не только на основные отрасли производства, но и захватила фэшн-индустрию. Потребители перепуганы локдауном, и многие из них просто отказываются покупать дорогие модные товары. Доходы производителей реально упали, но пауза, вызванная пандемией, заставила кардинально пересмотреть рыночную политику «модной» отрасли, ведущую к раскручиванию неконтролируемого потребления. Лозунг предстоящего периода сформулировал великий Мисс ван дер Роэ: Less is more! Сегодня на лидерские позиции выходят показатели качества, соблюдение функциональных характеристик, проявление эстетической сдержанности, грамотное социальное поведение.

Возможно, общество вернется к теме «одежды на прокат», вспомнит о подгонке и перелицовке использованных нарядов… Режим самоизоляции заставил всех потребителей пересмотреть свой гардероб, освободиться от лишней одежды, упростить стилистически свои любимые «луки». Достойно выглядеть можно и в обычном костюме, а самовыражаться целесообразнее в интеллектуальной сфере, а не в потребительской нише.

Но есть в дизайне одежды вопросы чисто профессиональные, не связанные напрямую с экологией и экономикой. Последние годы фэшн-индустрия, как и все другие производства, была чрезмерно ориентирована на рост объемов и оборота продаж. Без необходимого внимания оставались художественные, творческие вопросы, снизился процент создания экспериментальных коллекций. И, главное, непосредственные запросы широкого круга потребителей остались вне поля зрения производителей, таким образом «распалась связь времен…», была утрачена коммуникация между отраслью и живыми людьми. Хочется, чтобы вновь Дизайн стал служить Человеку, а не Человек жил в плену у Дизайна! Одним словом — Viva la Mode!

Список литературы:

1. URL: https://www.forbes.ru/forbeslife/416699-vyzhivet-tolko-silneyshiy-kak-v-2020-m-industriya-mody-osvaivala-onlayn-i-uchilas. «Выживет только сильнейший». Аня Елисеева. Forbes Contributor (дата обращения: 27.02.2021).

2. URL: https://special.kommersant.ru/pandemic/moda_pereodelas.html. «Мода переоделась». Елена Кравцун, исполнительный редактор отдела «Стиль» (дата обращения: 27.02.2021).

3. URL: https://www.bbc.com/russian/news-52283164. «Коронавирус и мода: пять признаков того, что фэшн-индустрия уже не будет прежней». Алина Исаченко. Би-би-си (дата обращения: 27.02.2021).

4. URL: https://fashionunited.ru/novostee/beeznyes/kak-transformiruetsya-moda-v-epokhu-postpandemii/2020070329281. Как трансформируется мода в эпоху постпандемии. Natalia Popova (дата обращения: 27.02.2021).

5. URL: https://ru.euronews.com/2020/09/21/the-future-of-fashion-week. Мода в эпоху пандемии Вероника Доваль (дата обращения: 27.02.2021).

6. URL: https://marketmedia.ru/media-content/fashion-brendy-bolshe-ne-budut-riskovat/. Fashion-бренды больше не будут рисковать. Анна Лебсак-Клейманс, генеральный директор Fashion Consulitng Group (дата обращения: 27.02.2021).

7. URL: https://theblueprint.ru/fashion/industry/kak-moda-opravitsya-ot-pandemii. Будущее модной индустрии: цифры, факты, прогнозы. Ольга Бушуева (дата обращения: 27.02.2021).

8. URL: https://static.s7cdn.online/files/magazine/2021/s7-magazine-1-2021.pdf. Великая иллюзия. Ольга Распопова (дата обращения: 27.02.2021).

Е.А. ЛИСИНА
Кандидат философских наук. Советник при ректорате. Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова
e-mail: lisina@mghpu.ru

С.В. КУРАСОВ
Доктор искусствоведения, профессор, ректор Московской государственной художественно-промышленной академии им. С.Г. Строганова
e-mail: info@mghpu.ru

E.A. LISINA
PhD in philosophy. Adviser to the Rector›s Office. Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts
e-mail: lisina@mghpu.ru

S.V. KURASOV
Doctor of arts, professor. Rector of the Stroganov Moscow State Academy of Design and Applied Arts
e-mail: info@mghpu.ru

ВСЕМИРНАЯ УРБАНИЗАЦИЯ (PLANETARY URBANIZATION) В СОВРЕМЕННОЙ УРБАНИСТИЧЕСКОЙ ДИСКУССИИ

PLANETARY URBANIZATION IN THE MODERN URBAN DEBATE

Целью работы является уточнение концепта planetary urbanization (всемирная урбанизация) и его развитие в современной философии урбанизации, а также развитие его концептуального содержания, исходя как из работ Henri Lefebvre, так и из современных подходов к урбанизации как таковой.
Методология работы основана на проблемно-текстуальном сравнительном анализе оценок урбанизации как глобального явления (на материале статей и монографий последнего десятилетия).

Результаты и дискуссия
Исследователи XXI века спорят о потенциале урбанизации как общемирового явления. Любую статистику по урбанизации необходимо тщательно перепроверять. Neil Brenner исследует теорию Lefebvre на современном уровне и уделяет внимание конвенциональным бинарным оппозициям внутри темы (городское — сельское, город — не город, общество — природа). Город — сложная система, и его анализ должен проводиться по законам анализов сложных систем. Теория глобальной урбанизации как минимум не вполне точна: она учитывает только города и их развитие, смотрит на мир из-за городских стен. Нужно избавиться от объективистского подхода к городу как явлению самоочевидному, подвергнуть пересмотру его основания.
Выводы
Литература о планетарной глобализации все еще не содержит в себе достаточно глубоких заключений о том механизме, с помощью которого урбанизация способствует концентрации капитала, и более того — как урбанизация соотносится с социальным неравенством, каким образом провоцирует его либо же борется с ним. Город XXI века отличается не только от средневекового, но и от города XX века: это уже не локальное большое сообщество, но звено в сети «глобальной деревни» — мира, объединенного горизонтальными связями.

The purpose of the work is to clarify the concept of Planetary Urbanization and its development in the modern philosophy of urbanization, as well as the development of its conceptual content, based on both the works of Henri Lefebvre and modern approaches to urbanization.
The methodology of the work is based on a problem-textual comparative analysis of assessments of urbanization as a global phenomenon (based on the material of articles and monographs of the last decade).
Results and discussion
21st century researchers debate the potential of urbanization as a global phenomenon. Any statistics on urbanization should be carefully checked. Neil Brenner explores Lefebvre›s theory at a modern

level and pays attention to conventional binary oppositions within the topic (urban versus rural, city versus city, society versus nature). A city is a complex system, and its analysis should be carried out according to the laws of analysis of complex systems. The concept of Planetary Urbanization is at least not entirely accurate: it takes into account only cities and their development, looks at the world from behind the city walls. It is necessary to get rid of the objectivist approach to the city as a self-evident phenomenon, to revise its foundations.

Conclusions

The literature on planetary globalization still does not contain sufficiently deep conclusions about the mechanism by which urbanization contributes to the concentration of capital, and, moreover, how urbanization relates to social inequality, how it provokes or fights against it. The city of the XXI century differs not only from the medieval one, but also from the city of the XX century: it is no longer a local large community, but a link in the network of a «global village» — a world united by horizontal connections.

Ключевые слова: философия урбанизации, Henri Lefebvre, planetary urbanization, всемирная урбанизация, социология города, философия города.

Keywords: philosophy of urbanization, Henri Lefebvre, planetary urbanization, global urbanization, sociology of the city, philosophy of the city.

Введение

Современный мир погружен в обсуждение проблем глобальной урбанизации. Современные урбанисты актуализировали предложенный французским социологом Henri Lefebvre во второй половине XX века термин Planetary Urbanization (planétarisation de l'urbain), который не только отражает объективные масштабы урбанизации, но и предлагает подойти к ней как к глобальному социально-экономическому механизму, который можно не только фиксировать в наблюдениях и измерениях, но и использовать как инструмент предсказания.

Planetary Urbanization — это концепт, который в том числе намекает на марксистское учение; согласно теории Henri Lefebvre, урбанизация — это новый глобальный синоним капитализации, а города — это место накопления капитала [3; 5; 11].

Отвечает ли эта теория французского социолога-марксиста действительному процессу урбанизации? Об этом спорят современные исследователи, не только теоретики урбанизма, но и исследователи конкретных городов и деревень.

Кроме того, мы применяем понятие Planetary Urbanization в более широком смысле — как исследование урбанизации в глобальном смысле. Ведь сегодня урбанизация тесно взаимосвязана с глобальными тенденциями, что порождает такие концепты, как post-modern city, ведет к переосмыслению культуры и субкультуры, свободы и социальных групп, различных культурных, социальных аспектов [2].

Материалы и методы

Статья основана на рассмотрении современных подходов к термину, предложенному Henri Lefebvre: Planetary Urbanization. При этом термин рассматривается не только в отношении теории Lefebvre, но и как самостоятельное понятие, удачно результирующее современное состояние (и ближайшее будущее) урбанизации.

В данной статье мы рассмотрели ряд монографий, посвященных теории Henri Lefebvre: это монографии N. Brenner (2014, 2016), N. Brenner и C. Schmid (2015), A. Merrifield (2013), S. Soederberg, A. Walks (2018), а также статья K. Shaw (2015) и M. Arboledo (2016). Для более широкого контекста понятия мы привлекли монографию M. Ganis (2015), статью A. Harper (2017), а также две коллективных монографии по актуальным проблемам глобальной урбанизации: под редакцией A. Bergmann (2008) и S. Huston (2017).

Для анализа данного объема материалов применялся текстуальный анализ, сравнительный анализ, методы анализа и синтеза.

Результаты и дискуссия

Обычно рассуждения и теории урбанистов базируются на том основном заключении, что сегодня более половины населения Земли живет в городах. Однако, как уточняет Kate Shaw, эта статистика не только трудно подсчитываема, но и, вполне возможно, не верна: «Relative levels of urbanisation were and still are sometimes represented quite bizarrely — to show entire continents as being urbanised when the majority of the

population is clustered in coastal agglomerations, for instance» [10, p. 589]. Неточности измерения подобных данных в каждой стране, связанные с различным размером населения, наличием допущений и округлений, а также важнейшими различиями в наименовании административных единиц, приводят к тому, что любую статистику по урбанизации необходимо тщательно перепроверять. И аксиомы бывают неверны.

Концепция Planetary Urbanization, как указывают исследователи Susanne Soederberg и Alan Walks, связана с марксистскими трудами французского социолога Henri Lefebvre, который предсказывал урбанизацию всего мира и предвещал, что именно урбанизация, а не индустриализация, станет движущей силой аккумуляции капитала [11].

Действительно, книга Lefebvre The Urban Revolution (1970) установила новые основания для теоретизации урбанизации: подключив к понятию роста городов марксистскую теорию формаций и накопления капитала, Lefebvre практически уравнял капитализм и урбанизацию. Neil Brenner исследует теорию Lefebvre на современном уровне и уделяет внимание конвенциональным бинарным оппозициям внутри темы (городское — сельское, город — не город, общество — природа) [3]. Вообще, Neil Brenner and Christian Schmid предлагают расширить теорию Lefebvre и увидеть ее как «a new epistemology of the urban» [5].

Теорию Lefebvre разбирает и Andy Merrifield в своей монографии «The Politics of the Encounter: Urban Theory and Protest Under Planetary Urbanization». Он ставит цель — в монографии начать там, где закончил Henri Lefebvre, «to mobilize Lefebvre's specifically urban writings, to use and apply him, and maybe sometimes even to abuse him, but always propelling him beyond himself» [9, p. xv]. Он отмечает, что анализ понятия urban приводит к сознанию его растяжимости и недоопределенности: «Urban <…> is apparently shapeless and seemingly boundless and formless, riven with new contradictions and tensions in which it's hard to tell where borders reside and what's inside and what's outside» [ibid., 4]. Использование термина «планетарный» в отношении урбанизации, как считает Andy Merrifield, ставит человечество перед проблемой действительно «последнего фронтира» — цели, к которой стремился мир в экономическом и социальном отношении.

При этом схема мировой урбанизации, происходящей в последние 5000 лет, по точному наблюдению Antony Harper, не так проста в отслеживании: «The pattern of urbanization as part of the immensely

complex world system exhibits non-linearity in that it is neither smooth nor continuous but rather is punctuated by periods of rapid change interspersed between periods of stasis» [7, p. 86]. В то время как в архитектуре XXI века архитекторы предлагают органические формы зданий, философы глобализации предлагают органические схемы для понимания этого процесса: города развиваются, подобно растениям и животным, рывками. Город — сложная система, и его анализ должен проводиться по законам анализов сложных систем: «Change in complex systems is neither simple in occurrence nor in mechanism» [ibid., 122].

Что же происходит с городом в эпоху урбанизации? Растет потребление всех без исключения ресурсов. Наблюдаемый рост городов и агломераций ведет к изменению условий со-жительства больших масс людей, что требует новых подходов к обустройству городской среды, перестроения города, его перепланировки — как архитектурной, так и социальной [6]. Эти новые подходы получили общее выражение в концептах smart city и smart urban regeneration [8].

Martín Arboleda исследует Planetary Urbanisation с позиций маленькой деревни (Huasco, a small agricultural village in northern Chile). Он приходит к выводу, что теория глобальной урбанизации как минимум не вполне точна: она учитывает только города и их развитие, смотрит на мир из-за городских стен. В теории урбанизации деревни, по сути, не существует; однако в реальности деревни не только существуют, но и дополняют города. Деревни в глобальном мире могут быть вполне самостоятельными участниками экономико-производственного процесса, и это подтверждает пример чилийской Huasco: «Focus on cities needs to be radically decentred in order to include other morphological expressions of urbanisation» [1, p. 247].

Kate Shaw задается обоснованным вопросом: как тогда определяется граница города? Если существует большое промышленное пространство, обслуживающее город, такое, как oil sands in Alberta, Canada, заполненное активно используемыми месторождениями, как оно может мыслиться и исследоваться отдельно от города [10]? Именно города приводят к изменению экологических условий, к переменам рельефа и даже климата, как тогда исследовать эти процессы вне контекста урбанистических исследований? Последствия деятельности города, процессы, обеспечивающие его функционирование, являются полноправной частью урбанизации, которая должна попадать в предмет исследования специалиста по городским проблемам.

Kate Shaw, исследовав состояние вопроса по теории урбанизации, предлагает семь принципиальных тезисов:

• город и урбанизация — теоретические категории, а не эмпирические объекты;

• город — не универсальная форма поселения, а исторический процесс;

• урбанизация включает три тесно связанных компонента: урбанизацию — как в узком смысле, расширенную и дифференцированную (concentrated urbanisation, extended urbanisation and differential urbanisation);

• ткань урбанизации многомерна;

• урбанизация стала всемирной;

• урбанизация реализует себя через различные схемы и пути сложного пространственного развития;

• город — это коллективный проект, в котором создаваемые урбанизацией возможности многочисленны и конкурентны [10, p. 591].

В общем, как предлагает Neil Brenner, нужно избавиться от объективистского подхода к городу как явлению самоочевидному, подвергнуть пересмотру его основания: тогда и только тогда мы подойдем к пониманию города как внутренней сущности современных процессов всепланетной урбанизации [4].

Выводы

Несмотря на ряд глубоких заключений, направленных на понимание урбанизации как глобального процесса, литература о планетарной глобализации все еще не содержит в себе достаточно глубоких заключений о том механизме, с помощью которого урбанизация способствует концентрации капитала, и более того — как урбанизация соотносится с социальным неравенством, каким образом провоцирует его либо же борется с ним.

Кроме того, работы последних лет правильно акцентируют вопрос на том, что именно считать урбанизацией. Как различать город и село? И даже если мы проводим между ними точную теоретическую грань, то необходимо понимать, что граница эта проницаема и должна быть представлена как явление не статичное, а процессуальное.

И более того, понятия города, урбанизации должны быть обязательно пересмотрены с социально-философской точки зрения. Город

XXI века отличается не только от средневекового, но и от города XX века: это уже не локальное большое сообщество, но звено в сети «глобальной деревни» — мира, объединенного горизонтальными связями.

Список литературы:

1. *Arboleda M.* In the Nature of the Non-City: Expanded Infrastructural Networks and the Political Ecology of Planetary Urbanisation // Antipode. — 2016. — Vol. 48. — №. 2. — P. 233–251.

2. *Bergmann A., ed.* Music-City. Sports-City. Leisure-City: A reader on different concepts of culture, creative industries and urban regeneration attempts. — GRIN Verlag, 2008.

3. *Brenner N.* Implosions/explosions: Towards a Study of Planetary Urbanization. — Jovis, 2014.

4. *Brenner N.* Critique of Urbanization: Selected Essays. — Birkhäuser, 2016.

5. *Brenner N., Schmid C.* Towards a new epistemology of the urban? // CITY. — 2015. — Vol. 19. — P. 151–182.

6. *Ganis M.* Planning Urban Places: Self-Organising Places with People in Mind. — Routledge, 2015.

7. *Harper A.* The Punctuated Equilibrium Macropattern of World System Urbanization and the Factors that Give Rise to that Macropattern // Social Evolution & History. — 2017. — Vol. 16. — №. 1. — P. 86–127.

8. *Huston S., ed.* Smart Urban Regeneration: Visions, Institutions and Mechanisms for Real Estate. — Routledge, 2017.

9. *Merrifield A.* The Politics of the Encounter: Urban Theory and Protest Under Planetary Urbanization. — University of Georgia Press, 2013.

10. *Shaw K.* Planetary urbanisation: what does it matter for politics or practice? // Planning Theory & Practice. — 2015. — Vol. 16. — №. 4. — P. 588–593.

11. *Soederberg S., Walks A.* Producing and Governing Inequalities Under Planetary Urbanization: From Urban Age to Urban Revolution? — Elsevier Limited, 2018.

Е.А. ЛИСИНА

Кандидат философских наук. Советник при ректорате, Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова
e-mail: lisina@mghpu.ru

E.A. LISINA

PhD in philosophy, Adviser to the Rector›s Office, Stroganov Moscow State Academy (MGHPA)
e-mail: lisina@mghpu.ru

КОНЦЕПТ «АРХИТЕКТУРНЫЙ ТЕКСТ» В КОНТЕКСТЕ ФИЛОСОФИИ АРХИТЕКТУРЫ

THE «ARCHITECTURAL TEXT» CONCEPT IN THE CONTEXT OF THE PHILOSOPHY OF ARCHITECTURE

Актуальность работы обусловлена важностью доработки терминологического аппарата искусствоведения, исходя из достижений современных наук. Цель работы — исследование понятийной природы понятия концепта «архитектурный текст». Метод работы — когнитивный анализ, текстуальный анализ. Результат связан с выяснением семантического наполнения понятия «архитектурный текст». Выводы: обращение к архитектуре как к тексту способно обогатить методологию искусствоведения не только терминологически, но и понятийно.

The relevance of the work is due to the importance of refining the terminological apparatus of art history on the basis of the achievements of modern scholarship. The purpose of the work is the study of the conceptual nature of the term «architectural text». Method of work is the cognitive analysis and the textual analysis. The result is connected with the clarification of the semantic content of the «architectural text» concept. Conclusions: referring to architecture as a text can enrich the methodology of art criticism not only terminologically, but also conceptually.

Ключевые слова: архитектурный текст, архитектура, стили архитектуры, искусство, градостроение, город, урбанизация.
Keywords: architectural text, architecture, architecture styles, art, town planning, city, urbanization.

Впервые тему архитектуры как книги разработал в новое время, вероятно, именно Гюго в своем романе «Собор Парижской богоматери». Он выдвинул идею о том, что язык архитектуры был одним из важнейших системных знаковых образований человеческой культуры до эпохи распространения книгопечатания. И устами своего героя предрек утрату языка архитектуры под наплывом текста: «Увы! Увы! Малое берет верх над великим; один-единственный зуб осиливает целую толщу. Нильская крыса убивает крокодила, меч-рыба убивает кита, книга убьет здание!» [Гюго, 2006, 212].

Однако причудливым образом лингвистический поворот в философии и гуманитарных науках, характерный для XX века, вернул текстуальную идентичность практически любому объекту исследования. Как отмечает А.Р. Водяник, «города подобны книгам — их нужно научиться читать. Научившемуся они говорят правду даже тогда, когда пытаются солгать» [Водяник, 2017, 173].

Архитектура, облик города или селения, выраженный в совокупности зданий, также стала пониматься и восприниматься как своеобразный текст. Вскоре и термин появился — «архитектурный текст». Пусть ему пока не хватает научной строгости трактовки, но он отражает важную тенденцию к текстуализации любого объекта понимания. Поскольку мы мыслим текстом, нарративами, то вполне логично признать нарратив/текст не только объектом, но и методом нашего познавания реальности. В том числе — реальности архитектурной.

Концепт «архитектурный текст» разрабатывают в современном научном дискурсе такие ученые, как В.В. Федоров, А.В. Левиков, В.А. Давыдов, Т.А. Коновалова и некоторые другие. Очевидно, что подобный мультидисциплинарный подход связан с поиском нового языка разговора и суждения о пластических искусствах.

В.В. Федоров предлагает следующее понимание архитектурного текста:

«1) «система жесткой фиксации авторского замысла» <…>, совокупность знаков, визуально выражающих структуру и архитектонику предметно-материального наполнения пространств социального бытия;

2) пространство смысла, актуализируемое в акте восприятия» [Федоров, 2015, 3].

Подход к архитектуре как к «тексту» предполагает у двух различных видов искусств, архитектуры и словесности, некоторые общие основания, общую предметность. В.В. Федоров видит следующую общность: как и текст, архитектура выступает продуктом своей эпохи; она отражает материальную сторону жизни индивида и социума; она является собой материальный способ хранения и передачи информации; она — способ коммуникации и форма существования культуры [Федоров, 2015, 1]. Кроме того, архитектура, как и текст, «предстает как система элементов-знаков, упорядоченных (в композиционном, гармоническом и смысловом отношении) по «синтаксическим» правилам» [там же].

Если говорить о некоем исходном единстве источника культуры, то очевидно, что любое проявление культуры упорядоченно в коллективном бессознательном человечества; в этом смысле архитектурный текст так же восходит к мифам и сказаниям, как и литературный: «Архитектура как знаковая система всегда имеет мифосимволическую составляющую» [Федоров, Левиков, 2013, 95].

Каковы характерные признаки текста, которые можно выделить в архитектурной реальности? Прежде всего, это связность: связность архитектурного текста выражается в визуальном единстве (стилевое родство, цвет, сомасштабность объемных решений), в логике зонирования и взаимосвязи формы и функции. Как отмечают исследователи, «районы массовой застройки изначально не являются архитектурным текстом. Скорее это множественное повторение одного “абзаца” — группы зданий» [Федоров, Овчарова, 2012, 72].

Другой характерный признак текста — логичность. Логичность архитектурного текста определяется через непротиворечивость его визуальной, стилистической организации и, как правило, легко воспринимается даже на подсознательном уровне (как «упорядоченность» архитектуры). С другой стороны, логика эта может быть абсурдной, как в текстах литературы абсурда: «Иногда логика архитектора неочевидна для обывателя, более того — кажется абсурдной, но, возможно, он преследовал вполне определенную цель — привлечь внимание, сломать стереотипы» [Федоров, Левиков, 2013, 97].

Связность и целостность как признаки текста отражают его структурно-содержательную упорядоченность; связность архитектурного текста проявляется через читаемую визуально взаимосвязь компонентов строений. Целостность текста архитектуры «определяется как общая связь его компонентов на содержательном уровне (скажем, это именно жилой или промышленный комплекс)» [Федоров, Левиков, 2013, 97].

Архитектурный текст, как и текст литературный, построен на сочетаемости и контрастах: «Контрастные черты очевидны, когда воспринимаются как визуально противопоставленные друг другу (высокий/низкий, симметричный/асимметричный, темный/светлый, гладкий/шероховатый и т.д.). Но архитектурный контраст может включать противопоставления и других свойств архитектурного текста, вступающих в отношения контраста в процессе функционирования (удобно/неудобно, далеко/близко, досягаемо/недосягаемо и пр.)» [Федоров, Левиков, 2014, 106].

Важной чертой архитектурного текста остается и контекст — то есть он воспринимается в окружении хронологических подробностей, в контексте соседних поселений, в социальном срезе, в аспекте его функциональности и так далее. Расшифровка архитектурного текста требует исторического подхода: «Город как пространство социального бытия представляет собой сложно организованную совокупность сообщений, гипертекст или “котел текстов” (Ю.М. Лотман). Тексты эти написаны в разное время, разными языками, имеют более поздние вкрапления, подчистки, исправления и т.д.» [Федоров, Левиков, 2013, 95]. Визуальный «срез» архитектурного текста — лишь верхушка его содержательного «айсберга».

Город как явление существует в хронологической протяженности; в метафоре текста это будет хроника, дописываемая веками, дополняемая и вымарываемая, наполненная словами разных эпох. Город — это палимпсест: «Архитектурная среда больших исторических городов представляет собой палимпсест, т.е. текст, “написанный на материале, который был частично или целиком очищен от прежнего текста”» [Федоров, Давыдов, 2017, 121]. Если города могут существовать тысячелетиями, то составляющие их «слова» и «буквы» (дома, кварталы, площади) имеют срок жизни и рано или поздно сменяются. При этом понятие архитектурного палимпсеста позволяет результативно работать с исторической памятью архитектуры: «Архитектурный палимпсест — как феномен преемственности — объединяет все случаи реконструкции/переустройства и приспособления существующих зданий и сооружений для новых функций» [там же].

Говоря же об интерпретации архитектурного текста, Т.А. Коновалова определяет этот процесс как «деятельность по созданию ментальных репрезентаций в процессе восприятия гетерогенных невербально-вербальных комплексов с целью извлечения и осмысления текстовой информации о реальности на основе интересов, ожиданий, убеждений и знаний реципиента о мире» [Коновалова, 2015, 50].

Восприятие архитектурного текста строится на уровне двух главных «срезов» перцепции:

1) непосредственно-чувственный (уровень образов);

2) ассоциативно-образный (уровень мышления и восприятия), который также включает эмоционально-эстетический и социально-символический аспекты [Федоров, Давыдов, Скибина, 2013, 27].

Исследователи предлагают типологию архитектурных текстов сообразно особенностям их восприятия:

1) салюберогенные (гармоничные, многообразные по ландшафту и стилю, композиционно завершенные);

2) драматические (с активным ритмическим построением пространства, контрастами в цвете и свете, ярко выраженным природным или технически модифицированным рельефом);

3) принудительные (подчеркнутая упорядоченность, соподчиненность частей, подчиненность одной оси, отсутствие мест свободного движения или отдыха, плоский ландшафт);

4) депрессивные (подчеркнуто однородные объекты, безликие спальные районы, с примитивным озеленением);

5) патологические (пространство пенитенциарных учреждений, городских руин, последствия катаклизмов, любые деформированные объекты) [см. подробнее: Федоров, Овчарова, 2012].

При применении подобного подхода исследователь получает ряд новых понятий для исследования архитектуры: это прагматика и семантика, лексика и словарь, сигнальная система, знаковая система, синтаксис, перцепция, малые и большие формы, абсурд, самоорганизация, архитектурная коммуникация, интерпретация, многозначность и так далее. Так, «слово» — это «элемент архитектурного текста», например, окна [Федоров, Давыдов, Левиков, 2014, 104].

Восприятие архитектуры как текста многомерно: каждое здание может быть трактовано как отдельный текст [Федоров, 2015, 2], также текстом может быть и группа зданий [Федоров, Давыдов, Левиков, 2014, 104]. И, более того, если архитектура — это текст, то у нее может быть прототекст: архетип, символ, культурный миф [Федоров, Левиков, 2014, 109]. А значит, архитектурные тексты могут быть интерпретированы в самых различных направлениях: историческом, мифологическом, генетическом, стилистическом, и так далее, и так далее.

И более того, возможно сопоставление архитектурных текстов в компаративном плане; не просто зданий или национальных вариантов стилей, но и групп зданий. При этом сам архитектурный текст становится в метатексте города лишь одним из выразительных средств: «Тексты города, в частности, архитектурные, и тексты о городе, метаописания, планы, геральдика, топонимика, визуальные материалы повседневности (продукты рекламы, средств массовой информации, PR-технологий), экспозиции музеев создают своеобразное семиотическое поле, конституирующее особую городскую виртуальную реальность» [Туркина, 2009, 53].

Таким образом, концепт «архитектурный текст» предлагает искусствоведению важное междисциплинарное направление, способное без потери научной специфики предложить расширение методологической перспективы обращения к произведениям архитектуры. И дальнейшее расширение данного терминологического поля, в частности, за счет понятия «архитектурный дискурс», представляющего архитектурный текст в аспекте его социальной реализации.

Список литературы:

1. *Водяник А.Р.* К вопросу об «идее города» // Новое прошлое. The new past. — 2017. — № 3. — С. 172–176.

2. *Гюго В.* Собор Парижской Богоматери. — Москва: Эксмо, 2006. 591 с.

3. *Карнаухова О.С.* Город как текст // Новое прошлое. The new past. — 2017. — № 3. — С. 168–171.

4. *Коновалова Т.А.* Архитектурный текст как актуализация поливариантности интерпретации реальности // Национальная ассоциация ученых (НАУ). — 2015. — № II (7). — С. 49–51.

5. *Туркина В.Г.* Город как виртуальный феномен // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. — 2009. — № 16 (71). — С. 52–60.

6. *Федоров В.В.* Архитектурная среда как текст // Пространство и Время. — 2015. — Т. 10 (выпуск 1). — С. 1–10.

7. *Федоров В.В., Давыдов В.А.* Пространственный текст как палимпсест // Пространство и время. — 2017. — № 1 (27). — С. 120–125.

8. *Федоров В.В., Давыдов В.А., Левиков А.В.* К проблеме установления границ, уровней и языка архитектурного текста // Пространство и Время. — 2014. — № 1 (15). — С. 102–106.

9. *Федоров В.В., Давыдов В.А., Скибина Е.В.* Малые формы в структуре архитектурного текста // Архитектура и строительство России. — 2013. — № 06. — С. 25–29.

10. *Федоров В.В., Левиков А.В.* Архитектурно-ландшафтное наполнение пространств бытия // Вестник ТвГУ. Серия «Философия». — 2013. — Выпуск 4. — С. 94–101.

11. *Федоров В.В., Левиков А.В.* Архитектурный текст: границы и структурная организация // Вестник Тверского государственного технического университета. — 2014. — № 1 (25). — С. 104–110.

12. *Федоров В.В., Овчарова А.Ж.* Архитектурный текст и дискурс // Вестник ТвГТУ. — 2012. — № 180 (выпуск 20). — С. 84–90.

О.Н. ПОВАРОВА

Начальник управления кадров Федерального государственного бюджетного учреждения «Российская академия художеств»
e-mail: povarova.o@rah.ru

O.N. POVAROVA

Head of the Personnel Department of the Federal State Budgetary Institution «Russian Academy of Arts»
e-mail: povarova.o@rah.ru

КОНСТАНТИН ХУДЯКОВ: «ГЛАЗ АНГЕЛА» — РАЗМЫШЛЕНИЯ О НЕБЕСНОМ И ОБЫДЕННОМ

KONSTANTIN KHUDYAKOV: «ANGEL'S EYE» — REFLECTIONS ON THE HEAVENLY AND ORDINARY

В работе анализируется интерактивная инсталляция «Глаз Ангела» одного из отечественных первопроходцев в освоении цифровых технологий в изобразительном искусстве К. Худякова. Автор статьи указывает, как привлекаемые художником новые выразительные средства дают художнику возможность вовлечения зрителя в процесс взаимодействия с художественным объектом, реализуя извечную мечту о взаимодействии произведения и зрителя.

The paper analyzes the interactive installation «Angel's Eye» by one of the Russian pioneers in the development of digital technologies in the visual arts, K. Khudyakov. The author of the article points out how the new means of expression attracted by the artist give the artist the opportunity to involve the viewer in the process of interaction with the artistic object, realizing the eternal dream of interaction between the work and the viewer.

Ключевые слова: цифровое искусство, образ, интерактивность, инсталляция, «Глаз Ангела», К. Худяков.
Keywords: digital art, image, interactivity, installation, «Angel's Eye», K. Khudyakov.

Как утверждают современные искусствоведы, «единственно верным и технологически оправданным сценарием развития современного реализма является его изучение стремительно развивающихся цифровых миров и поиск адекватного этой задаче визуального языка» [1, с. 3].

Искусство последних десятилетий демонстрирует впечатляющий опыт внедрения цифровых технологий в изобразительное искусство, которые способствуют появлению новых средств художественной выразительности и способов художественного самовыражения и отражаются в ярком акцентировании визуально-зрелищного аспекта художественных форм. Дигитальные произведения искусства становятся не просто объектом наблюдения, но средой, в которой зритель непосредственно вовлекается в художественное действо: использование новейших технологий позволяет художнику предложить зрителю бесконечное множество сценариев общения с работой, из пассивной воспринимающей стороны стать соавтором мастера [2].

Один из первых отечественных экспериментаторов в области цифрового искусства Константин Худяков получил широкую известность и признание благодаря своим опытам в постижении художественных возможностей 3D пространства, по созданию «дополнительной реальности» и освоению новаторской художественной формы «мультитач-арт» и цифровых стерео-зеркал. О Худякове принято говорить — «пионер высокотехнологичного искусства», «хедлайнер digital art». Верно и то, что цифровое в этих произведениях даже для внимательного зрителя затмевает образное [3].

Константин Васильевич Худяков родился 2 января 1945 года в селе Царевщина Саратовской области в семье учителей, закончил Московский архитектурный институт (МАРХИ) в 1971 году. Учась в институте, увлекся живописью — особенно экспериментами с наследием авангарда и модернизма, уводившего начинающего художника за пределы традиций советского реализма. После окончания института был распределен в качестве главного художника в Центральный музей В.И. Ленина. Впрочем, это не помешало ему участвовать в диссидентских живописных выставках в подвалах Горкома графиков в Москве на Малой Грузинской, 28 — на «островке творческой свободы» художников-нонконформистов, мечтавших творить вне рамок соцреализма. К концу 1990-х годов Худяков полностью переключился на искусство с применением цифровых технологий, став лидером в российском искусстве высоких

технологий, художником, находящимся в поисках новейших инструментов, осваивающим самые прогрессивные прикладные программы и новейшую техническую аппаратуру. Говоря о цифровых выставках Худякова, можно назвать проекты «Я кликаю, следовательно, существую», 2004 г. (ART DIGITAL, Международная первая московская биеннале современного искусства); «Оцифрованная любовь», 2005 г. (там же, Центр современной культуры М'АРС, Москва); проект «Hotel Russia», 2006 г. (включающий экспозиции «Омут», «Прощание славянки», «Новый русский шрифт» и др., М'АРС, Москва); «ВЕРЮ!», 2007 г. (Центр современного искусства «Винзавод»); «Новый ангеларий», 2007 г. (Московский музей современного искусства, далее — ММСИ); Мультитач-артпанель «Утро стрелецкой казни», «Глаз Ангела», «Не ждали», 2009 г. (Пермский музей современного искусства); «Предстояние / Deisis», 2009 г. (Государственная Третьяковская галерея, Усольский историко-архитектурный музей, Пермский край); «Происхождение Дарвина», 2009 г. (Государственный Дарвиновский музей, Москва); «Искусство высокого разрешения», 2010 г. (ММСИ); «Искусство глубокого погружения», 2014–15 г. (ММСИ); «Восточный экспресс», 2015; «Цифровое зазеркалье 1.0, 2.0», 2016 (галерея «Нагорная», Москва) и др.

Если говорить о цифровом искусстве Худякова в целом, то, при его видимом разнообразии, демонстрируемой многозначности, можно сделать вывод о мощной академической подготовке художника, его обращении к мотивам русской истории и культуры, что обусловлено как фундаментальным культурным багажом, так и жизненным опытом, связанным с анализом различных политических обстоятельств. Кроме того, налицо очевидные философские мотивы, столь важные для современного искусства, отражающего противоречивый процесс глобализации мира [4]. Также следует отметить отказ от системы традиционных этических координат, приводящий к злободневным, неудобным и провокативным вопросам, свойственным современному искусству [5]. Этот своеобразный имморализм выражает состояние острого социального и нравственного напряжения, беспокойства, невольным виновником которых становится сам художник, ведущий беспощадную борьбу за сохранение некоего идеального мироустройства, где нет места несправедливости. Критики отмечают ясную и даже жесткую систематизацию художественного мировоззрения Худякова, напоминающего об особенном «взгляде архитектора-практика», профессионально реализовавше-

го целый ряд своих проектов еще в советском прошлом. Помимо того, важной составляющей образного строя его произведений становится традиционный постмодернистский дискурс, апелляция к наследию (с его решительным переосмыслением). Так, например, по мнению одного из критиков, анализирующих произведения мастера, «давящий, назойливый магнетизм персонажей и многослойные сюжеты вплавлены в жестчайшую схему — геометрическую. Переизбыточность ювелирно втиснута в базовую минималистскую структуру, словно вступая с ней в брань, словно проверяя ее на прочность, на растяжение» [6]. Вместе с тем, как справедливо отмечает современный искусствовед С. Попов, за технологическими экспериментами Худякова стоит «авторская инверсия агрессивной визуальности современной индустрии развлечений. Зрителю предстоят невозможные, казалось бы, в своей спектакулярности «антиблокбастеры», в которых интеллектуальная нищета массовой культуры беспощадно критикуется с ее же технологической платформы» [7, с. 4]. Примером такого рода критики и, вместе с тем, столь же ярким образцом укоренности в освященных веками пластических ценностях искусства прошлого является интерактивная картина Худякова «Глаз Ангела» (3 х 10 м, 2011 г.).

В этом произведении Худяков впервые в отечественном искусстве обращается к новому формату произведения, представляющему собой интерактивный экран высокого разрешения с авторским контентом, использующим тысячи файлов в их бесконечном разнообразии и невероятных сочетаниях.

Поводом для создания картины «Глаз Ангела» послужили многочисленные наблюдения, приведшие к цифровой макросъемке невероятных по структуре и физиологии глаз насекомых и людей. В основе замысла картины — созданная автором трехмерная модель глаза человека. Так, в результате различных обработок, трансформаций, использования зеркальных и авторских пейзажных текстур в программе Cinema 4-D появилась базовая модель «Глаза Ангела». В дальнейшем художник приступает к созданию на основе этого опыта различных по формату и технологиям произведений на тему «Глаза Ангела».

Интерактивные свойства художественного произведения «Глаз Ангела» радикально меняют роль зрителя, выводя его на путь активного взаимодействия: из безмолвного наблюдателя, созерцающего произведения художника, зритель превращается в соучастника действий, которыми «заряжена» картина. Для интерактивного художественного произведения, каковым и является работа «Глаз Ангела», взаимодействие со зрителем — непременное условие существования. Именно зрителю автор предоставляет возможность «оживления» своего творения. При этом опыт общения с произведением искусства становится реальностью, своего рода игрой, увлекательным аттракционом, легким и в то же время очень эффективным и убедительным способом познания. Эффект присутствия и даже игровая ситуация как бы вовлекают зрителя, помогая стереть несокрушимый барьер между пространством картины и реальностью, позволяя зрителю стать соавтором произведения искусства.

В 2011 году в Центре современного искусства М'АРС был продемонстрирован очередной вариант описанной нами выше интерактивной инсталляции «Глаз Ангела» с использованием видеопроекторов и компьютеров, созданный Константином Худяковым в соавторстве с молодыми художниками Яном Калнберзиным и Евгением Афониным. В данном случае инсталляции придали грандиозный масштаб, составив ее из трех интерактивных картин (размеры 3 х 10 м) так, что огромный «Глаз», напоминающий, быть может, «божественное око», был вытянут по периметру выставочного зала. Цифровое «всевидящее око», которое внимательно «следит» за зрителем, вступает с ним в непосредственный контакт, реагируя на каждое движение посетителя. Таким образом создается ощущение встречи с чем-то потусторонним, метафизическим, незримо скрывающимся за цифровой оболочкой. Инсталляция тотально включает каждого зрителя в свои виртуальные объятия. Каждый очутившийся внутри этого зала буквально погружался в атмосферу произведения, становясь частью инсталляции, ощущая на себе пристальный и завораживающий взгляд.

«Глаз Ангела» легко и непредсказуемо реагирует на действия зрителя. В этом странном объекте будто бы скрыт созданный художником бесконечный и непостижимый мир. Это и интерактивное зазеркалье, и, одновременно, рефлексия происходящего в режиме реального времени.

Кажется, нередко у зрителя, созерцающего это творение, возникает вопрос — возможно ли его отнести к изобразительному искусству? По мнению самого Худякова, ответ, безусловно, положительный, с той лишь разницей, что, в отличие от живописца, наш творец сочетает в себе и художника, и режиссера, и оператора, и программиста, и даже ученого-исследователя — философа и социолога.

Создавая варианты картины «Глаз Ангела» в формате стерео-лайт-панелей, художник Константин Худяков словно воссоздает реальный трехмерный объем, форсируя пространственную глубину, во многом — благодаря взаимодействию с инженером Алексеем Горяевым.

Со слов Худякова, работа с мотивом «Глаз Ангела» еще не завершена. Бесконечно развивающиеся цифровые возможности и талант автора, как кажется, делают эту работу поистине неисчерпаемой. «Художественные стили и шедевры прошлого обладают высокой ценностью и вполне могут являться источниками вдохновения, — писал Константин Худяков. — Но я уверен в том, что с подобным вдохновением надо обращаться очень осторожно, так как оно может повести по ложному пути. Художник должен доверяться чувству времени; времени, которое, как известно, состоит из прошлого, настоящего, и будущего. В глубине души я, по всей видимости, футурист» [8].

В заключение хотелось бы привести крылатую фразу известного австрийского композитора Густава Малера (1860–1911): «Традиция — это передача огня, а не поклонение пеплу». Кажется, будто в этих словах музыкального гения и заключается творческое кредо Константина Худякова!

Примечания:

1. *Гаврилин К.Н.* Виртуальный реализм 1.0. Инновационные технологии в изобразительном искусстве: каталог, приуроченный одноименной выставке. Альбом. — М., 2018. — 116 с.: ил. — С. 2–5.

2. *Гаврилин К.Н., Кошелев Г.К.* Вступительная статья // Искусство глубокого погружения: Константин Худяков: каталог. — М., 2014. — С. 5–6.

3. *Попов С.* Визионер последней истины. — URL:http://www.tcxp.ru/articles/vizioner-posledney-istiny-sergey-popov-o-konstantine-hudyakove (дата обращения: 16.12.2020).

4. *Гаврилин К.Н., Кошелев Г.К.* Константин Худяков: каталог, приуроченный к выставке «Цифровое зазеркалье». — М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — С. 34–36.

5. *Гаврилин К.Н.* Восточный экспресс // Как жить вместе? Взгляд из центра города в самом сердце острова Евразия: каталог VI Московской биеннале современного искусства. — М.: Институт проблем современного искусства, 2015. — С. 200–203.

6. *Попов С.* Визионер последней истины. — URL:http://www.tcxp.ru/articles/vizioner-posledney-istiny-sergey-popov-o-konstantine-hudyakove (дата обращения: 16.12.2020).

7. *Гаврилин К.Н.* Виртуальный реализм 1.0. Инновационные технологии в изобразительном искусстве: каталог, приуроченный одноименной выставке. Альбом. — М., 2018. — 116 с.: ил. — С. 2–5.

8. Худяков, Константин Васильевич. — URL:https://ru.wikipedia.org/wiki/Худяков,_Константин_Васильевич (дата обращения: 14.09.2020).

В.В. БОГДАНОВА
Кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Художественное стекло» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: bogdanova_leta@bk.ru

П.Г. ВАСИЛЕНКО
Кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дизайн и прикладное искусство» МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ), магистрант кафедры «Художественное стекло» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: pavelvasilenko@list.ru

Е.В. ВАСИЛЕНКО
Кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дизайн и прикладное искусство» МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ), магистрант кафедры «Художественное стекло» МГХПА имени С.Г. Строганова
e-mail: elenalopasova@mail.ru

V.V. BOGDANOVA
Candidate of Pedagogical Sciences. Associate Professor of the Art Glass Department of the Stroganov Moscow State Art Academy
e-mail: bogdanova_leta@bk.ru

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

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

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ СТЕКЛО В ТВОРЧЕСТВЕ РАЙКО ГЕОРГИЕВА РАЙКОВА

ART GLASS IN THE WORKS OF RAIKO GEORGIEVA RAIKOV

В статье проводится исследование применения стекла в кинетической области искусства на примере работ художника из Болгарии Райко Георгиева Райкова. Художник ищет свои подходы, новые оптические эффекты, используя при этом способ прессования стекла или его обработки методом шлифования. В работах художника форма, пропорциональные соотношения, графика гармонично соединяются, образуя выразительные, пластичные произведения, обладающие практической значимостью и целесообразностью.

The article studies the use of glass in the kinetic field of art on the example of the works of the Bulgarian artist Raiko Georgiev Raikov. The artist is looking for his own approaches, new optical effects, using the method of pressing glass or processing it by grinding. In the works of the artist — form, proportional relations, graphics are harmoniously combined to form expressive, plastic works that have practical significance and expediency.

Ключевые слова: стекольный объект в реальной среде, объемно-пространственная композиция, камерная пластика, художественное стекло, художник-скульптор, новые оптические эффекты, прессования и шлифования стекла.
Keywords: glass object in a real environment, three-dimensional composition, chamber plastic, art glass, artist-sculptor, new, new optical effects, pressing and grinding of glass.

Перед художником всегда встает задача обнаружения предмета «современного» в любой области искусства, он, естественно, отправляется на поиск сходных свойств в многообразных художественных исканиях.

В 1970–80-х годах тема пространства захватила воображение большинства художников стекла возможностью передать представление о мире. Пространственные поиски понимались и проявлялись по-разному: как создание условного «стекольного» пространства в самом объек-

те, как осознание пространственных связей в отношении между предметами в декоративных композициях и как непосредственная жизнь стекольного объекта в реальной среде [1; 4]. Пространство, понятие широкое, мировоззренческое, как философская категория обрело разные художественные формы в искусстве, меняя устоявшиеся представления о традиционном и типичном. Поворот к этой задаче сопровождался рождением новых идей, открытием технических приемов [2].

Художественное стекло Болгарии занимает достойное место в художественном мире. Основными творцами в этой области являются выпускники Софийской Академии художеств. Одним из представителей этого направления искусства является Райко Георгиев Райков [6].

Учителем этого художника был профессор Коларов на отделении керамики. После второго курса, в 1964 году, Райко Георгиев Райков принял участие в Государственном конкурсе по специальности «художественное стекло». Художник был отмечен на этой выставке и получил право продолжить обучение в Высшей художественной школе в Праге.

Закончив аспирантуру у профессора Станислава Либенского и посвятив свою научную работу изучению систем обучения художественному стеклу в вузах разных стан, одним из первых в Болгарии стал обучать студентов художественному стеклу, передавая им свои знания, вкладывая опыт и талант.

Райко Георгиев Райков в своем творчестве раскрывается как художник-скульптор. Скульптурное мастерство проявляется в любой его работе: монументальная, объемно-пространственная композиция для архитектурных объектов общественного назначения; камерная пластика, выполненная в хрустале; формы бутылей для различных напитков.

Эстетическая и практическая функция тонко сочетается в бытовых изделиях художника. Форма, пропорциональные соотношения, графика его творческих работ гармонично соединяются, образуя выразительные, пластичные произведения, обладающие практической значимостью и целесообразностью.

В своих произведениях Райко Георгиев Райков продолжает идеи школы Либенского. Он отказывается от предшествовавшего технологического опыта выявления оптических свойств материала способом алмазной грани или гутными приемами. Художник ищет свои подходы, новые оптические эффекты, используя при этом способ прессования стекла или его обработки методом шлифования. Он добивается интересных, новаторских результатов на тот период, его опыт применяют художники и дизайнеры и в наше время [7; 8].

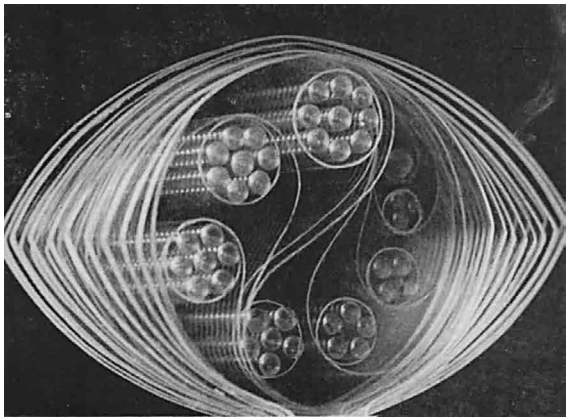


Рис. 1. Райко Райков. «Бесконечный ритм жизни» (фрагмент)

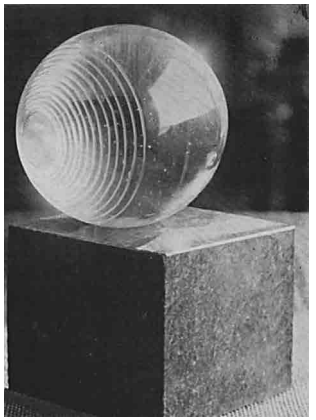


Рис. 2. Райко Райков. «Тайна жизни»

Работа художника над модулями из прессованного стекла «Оникс-1» и «Оникс-2», которые были предназначены для декоративной облицовки стен, говорят о том, что он интересуется архитектурой и проблемами ее развития. Оригинальная оптическая структура модулей, дающая многообразную композиционную вариантность, является большим прорывом в дизайне архитектуры и остается актуальным в современном дизайне средового пространства [3].

Творческие работы художника в монументальном искусстве отличаются своей индивидуальностью и необычным техническим подходом. Ярким примером может служить его оптически-кинетическая световая пластика «Бесконечный ритм жизни», предназначенная для центрального вестибюля роддома (рис. 1).

Лаконичными, простыми, можно сказать, скупыми средствами — использованием листового стекла и методом шлифования — автор добивается интересного пластического и декоративного эффекта. Совершенное знание материала, оригинальное структурно-пространственное мышление автора позволяют достичь таких результатов в творчестве [5].

К той же сфере нового осмысления художественных возможностей стекла принадлежит и его работа над оптическим витражом для вестибюля аэровокзала.

Здесь пространственность, оптичность, движение композиции задуманы с применением полихромных эффектов, синхронизируемых с помощью электронного пульта. Автор в своей работе проводит анализ взаимодействия искусства и науки, поиск нового психофизического воздействия на состояние зрителя — «пассажира перед полетом».

Художник Райко Райков, оставаясь верным и преданным такому материалу, как стекло, рискует, предлагая новое осмысление этого материала. Это новое — не абстрактно экспериментальное явление, это продумано и целесообразно, связано с современностью, с архитектурой и промышленными возможностями времени [10].

Искусство художественного стекла этого периода и в современное время занимает достойное место в архитектурном пространстве. На развитие этого вида искусства оказывает влияние реальность жизни. Проявляется это участие прямо или опосредованно, на уровне мышления или стадии исполнения, не является главным [9]. Главное, что процесс творчества всегда двуедин. Внутреннее состояние художника и внешние условия в какой-то мере не разделимы. Художник всегда ищет новаторские решения для воплощения своих идей, сопоставляя свое произведение с реалиями времени или противопоставляя им свое видение прекрасного.

Использование в работе с различных материалов подразумевает под собой глубокие знания их качеств и свойств, навыки работы с ним в ходе проектирования и воплощения проектных замыслов как в архитектурной практике, так и в сфере декоративно-прикладного искусства. Художественный смысл творческого процесса заключается в сугубо экспериментальном характере поисков авторского стиля, в стремлении найти современные средства выражения. В процессе творчества радикально меняются принципы формотворчества, расширяются границы жанра, по-новому осознается пластическая природа образа.

Список литературы:

1. *Аронов В.Р.* Художник и предметное творчество. — Москва, 1987.

2. *Быстрова Т.Ю.* Вещь. Форма. Стиль: введение в философию дизайна: учебное пособие. — Екатеринбург, 2001. — 143 с.

3. *Васьков М.Е.* Отделка фасадов жилых и гражданских зданий: монография / М.Е. Васьков, А.Л. Губенко, А.П. Баглай. — Киев: Будівельник, 1979. — 118 с.

4. *Казакова Л.В.* Скульптура из стекла XX — начала XXI веков // Стекло. — 2008. — № 3. — С. 6–11.

5. *Клиндт Л.* Стекло в строительстве. Свойства, применение, расчеты / Л. Клиндт В. Клейн; перевод с немецкого П.И. Глазунова, Т.Ф. Гусевой, З.А. Липкинда; под редакцией И.П. Трохимовской, Ф.Л. Шехтера. — Москва: Стройиздат, 1981. — 287 с.

6. *Колейчук В.Ф.* Художественные проблемы формообразования // Техническая эстетика. — 1989. — № 6. — С. 5–6.

7. *Матосян Л.С.* Дизайн и современное художественное стекло // Стекло и керамика. — 2000. — № 8. — С. 27–28.

8. *Соловьев С.П.* Стекло в архитектуре / С.П. Соловьев, Ю.М. Динеева. — Москва: Стройиздат, 1981. — 191 с.

9. *Шелби Дж.* Структура, свойства и технология стекла / перевод с английского Е.Ф. Медведева. — Москва: Мир, 2006. — 288 с.

10. *Шиффман Х.Р.* Ощущение и восприятие. — Санкт-Петербург: Питер, 2003. — 928 с.

В.В. БОГДАНОВА
Кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Художественное стекло» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: bogdanova_leta@bk.ru

Е.В. ВАСИЛЕНКО
Кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дизайн и прикладное искусство» МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ), магистрант кафедры «Художественное стекло» МГХПА имени С.Г. Строганова
e-mail: elenalopasova@mail.ru

V.V. BOGDANOVA
Candidate of Pedagogical Sciences. Associate Professor of the Art Glass Department of the Stroganov Moscow State Art Academy
e-mail: bogdanova_leta@bk.ru

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

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВИТРАЖА В СОВРЕМЕННОЙ АРХИТЕКТУРЕ

THE ARTISTIC FEATURES OF THE STAINED-GLASS WINDOW IN MODERN ARCHITECTURE

Витражное искусство в современном дизайне архитектуры видоизменяется и совершенствуется вместе с новыми тенденциями архитектуры. Особенности использования витража в архитектуре направлены на создание цельного эстетического образа. Новое время рождает новые традиции как в архитектуре, так и в монументально-декоративном искусстве, а именно в искусстве художественного стекла. Современные требования способствуют развитию и обновлению технологии, синтезу различных материалов. Традиционный вид искусства постоянно развивается и приобретает новые традиции, которые делают его актуальным в любое время, в любую эпоху.

Stained glass art in modern architecture design is being modified and improved along with new architectural trends. Features of the use of stained glass in architecture is aimed at creating a complete aesthetic image. The new time gives birth to new traditions, both in architecture and in monumental and decorative art, namely in the art of art glass. Modern requirements contribute to the development and updating of technology, the synthesis of various materials. The traditional art form is constantly developing and acquiring new traditions that make it relevant at any time, in any era.

Ключевые слова: витражи, монументальное искусство, дизайн, скульптуры из стекла.
Keywords: stained glass Windows, monumental art, design, glass sculptures.

Современный витраж — это синтез света, цвета, рисунка и пластики. Сохраняя свое свойство светоносности, витраж в его современном понимании выдвигает на авансцену новые качества, преобразившие его структуру. Число решений столь же множественно, сколь неповторимы и сами замыслы. Это и произведения, созданные с помощью традиционных средств формообразования, и самые смелые поиски объемно-пространственных решений [1]. Существуют уникальные примеры такого рода витражей, которые беспрецедентны по своей смелости в композиционном решении, благодаря которому сила воздействия на зрителя колоссальна по своим масштабам, равняется силе воздействия произведений кинетического искусства.

Активность роли света и цвета здесь так велика, что рисунок почти целиком в них растворяется. Стекло, благодаря свойствам своей материи, не терпит подчинения конкретному рисунку. С этой точки зрения, уязвимы даже некоторые классические витражи [2].

Неоспоримый художественный результат возникает только там, где эмоциональное воздействие строится на синтезе всех элементов этого искусства в их неразрывной целостности и единстве с архитектурной средой. Иначе изображение останется или калейдоскопом цветных пятен, или иллюстрацией, навязанной материалом. В современной практике витража, к сожалению, есть такие примеры. Но существуют работы, где конкретная изобразительность контурного рисунка работает вместе с цветом, который пронизан светом, вся композиция соподчинена архитектурному ансамблю. Вместе все это как нельзя лучше способствует выявлению общей тематики витража и общей концепции дизайна средового пространства.

Наиболее показательной чертой развития современного витража является поиск сочетания стекла с другими материалами. Этот поиск ведет к самой тесной интеграции витража со скульптурой, зачастую выводя его за пределы собственного вида в область чистой пластики. Он отражает тенденцию времени и одновременно расширяет границы художественных возможностей витража [6].

Стекло, как и огонь, обладает магнетическим свойством. На него всегда хочется смотреть, потому что оно всегда разное — и днем, и вечером. Одной игры материала мало для творчества. Художник-витражист привносит свое понимание мира, свой идеал [3]. Художественная живописность и декоративность стекла целиком зависят от умелого сочетания и учета всех качеств материала и способов его воплощения в художественном произведении.

Невозможно отдать предпочтение одному какому-то виду витража, отстаивать его преимущества перед другими. Любой из них имеет право на жизнь и внушает уважение, если он — настоящее произведение искусства, если грамотно вписывается в архитектуру и точно соотносится с ней. Объемно-пространственный и рельефный витраж является достаточно современным направлением среди традиционных разновидностей витража, наряду со скульптурой, он занимает особое место в дизайне художественного стекла, проектируемого в архитектуре. Все виды проектирования художественного стекла в интерьере или экстерьере проектируются по принципам монументально-декоративной композиции, которая является неотъемлемой частью архитектурной среды.

Нередко существует необходимость искусственного освещения витража, так как это сопряжено с архитектурными особенностями. Применение различных источников света, дневного и искусственного, вытекает, естественно, из необходимости, диктуемой конкретной ситуацией. Освещение может быть любым, главное, чтобы оно было уместным для раскрытия художественного образа витражного произведения. Сомнительными кажутся те композиции, которые сделаны, «как картина», которые поставлены к глухой стене и не подсвечены светом. Такой витраж работает как гобелен, как станковое произведение, в котором стекло не проявляет качеств материала. Другое дело, когда искусственное освещение органично входит в произведение. В этом случае сама осветительная арматура может выступать в качестве одного из средств композиции [4].

Еще одним из важных качеств в витражном искусстве является сохранение традиций, так как нет искусства без традиции. У каждого народа они свои. Между ними возможны взаимодействия и взаимовлияния, но все-таки основные качества остаются, потому что они отражают такие глубинные черты национального характера, которые не исчезают, а откладываются в психологии человека, его привычках и предпочтениях. Художник не может в своей работе с этим не считаться.

В искусстве витража издавна существовали и сосуществовали две традиции, две линии его развития. Одна восходит к искусству готики. Ее отличают плотная насыщенность тематическим содержанием и большая смысловая нагрузка.

Вторая традиция — это витраж, который ведет свое начало непосредственно от «оконниц». Здесь основной акцент делается на несущие конструкции — рисунки-решетки, а затем уже вводится цвет. Общий характер таких витражей — преимущественно декоративный.

Но и в той, и в другой традиции витраж всегда служил большим окном, сообщающим свет внутреннему пространству архитектуры. Это роднит между собой все старинные традиционные витражи. В этом его изначальное назначение, его настоящая природа. Именно поэтому большие мастера прошлого наравне с цветными стеклами применяли и бесцветное, прозрачное стекло [4]. Присутствие такого стекла сообщало витражу «дыхание» и легкость. Эта традиция и сегодня близка многим современным художником. Художники пользуются цветным плоским и рельефным стеклом, а иногда льют стекло специально, усложняя и совершенствуя цвет и фактуру, что говорит о том, что возможности этого материала еще далеко не исчерпаны. Каждая новая работа становится «открытием» все новых художественных эффектов, возникающих из

соединения цветного и прозрачного оконного стекла, применения различных техник и технологий.

Изобразительный строй у всех художников различен, но зачастую преобладают декоративные решения, даже с включением элементов сюжета. Такая линия развития современного витража диктуется самой архитектурой, массовый, обильный характер застекления в которой более располагает к декоративным решениям. Существует еще одна технология, принципиально отличающаяся в использовании стекла в новых пространственных формах. Эти объемно-пространственные формы — из литых блоков стекла с использованием подсветки, а в отдельных случаях — и движения [5].

Опыт современного использования стекла в архитектуре — это явление, которое дает много возможностей для воплощения дизайнерской мысли. Несомненным достоинством художников-витражистов является опыт сотрудничества с архитекторами. Новое время рождает новые традиции как в архитектуре, так и в монументально-декоративном искусстве, а именно — в искусстве витража.

Современный витраж прошел большой путь от традиционного плоскостного изображения до монументальных объемно-пространственных композиций. Его отличительной чертой является раскрепощенная в пространстве цветная стеклопластика. Он стал не только живописно-графичным, но и скульптурно-архитектоничным.

Чтобы соответствовать требованиям нового времени, витраж нуждается в обновлении технологии и использовании новых материалов. Поиск в этом направлении может открыть новые горизонты перед этим традиционным видом искусства. Новое время всегда рождает и новые традиции.

Список литературы:

1. *Аль-Нуман Л.А.* Витраж в архитектуре. — Москва: АМА-Пресс, 2006. — 208 с.

2. *Гуревич М.М.* Цвет и его измерение. — Москва; Ленинград: Издательство Академии наук СССР, 1950. — 267 с.

3. *Дайнеко В.В.* Декоративные изделия из стекла в технологии фьюзинга // Технические науки в мире: от теории к практике: материалы Международной научно-практической конференции (Ростов-на-Дону, август 2014). — Ростов-на-Дону, 2014. — С. 55–57.

4. *Дайнеко В.В.* Область применения декоративных изделий из стекла // Современные научные исследования: инновации и опыт: материалы III Международной научно-практической конференции (Екатеринбург, сентябрь 2014). — Екатеринбург, 2014. — С. 182–185.

5. *Дворникова О.К.* Витраж: возможности современных технологий / О.К. Дворникова, О.В. Кириленко, Н.В. Туголукова // Труды XIV Международная научно-практическая конференция студентов, аспирантов и молодых ученых: в 3 томах. — Томск, 2008. — Т. 3. — С. 503–506.

6. *Матосян Л.С.* Дизайн и современное художественное стекло // Стекло и керамика. — 2000. — № 8. — С. 27–28.

7. *Соловьев С.П.* Стекло в архитектуре / С.П. Соловьев, Ю.М. Динеева. — Москва: Стройиздат, 1981. — 191 с.

Д.М. ЧАВУШЬЯН
Канд. искусствоведения, профессор, зав. кафедрой «Реставрация художественного металла» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: chavushian@yandex.ru

D.M. CHAVUSHYAN
Candidate of art history, professor, head. department «Restoration of art metal» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: chavushian@yandex.ru

К ВОПРОСУ ОБ УСТРОЙСТВЕ СЕРЕБРЯНОГО ДЕЛА В НИЖЕГОРОДСКОМ ПЕЧЕРСКОМ МОНАСТЫРЕ В XVII ВЕКЕ

ON THE QUESTION OF SILVERSMITHING IN THE NIZHNY NOVGOROD PECHERSK MONASTERY IN THE XVII CENTURY

Настоящая статья посвящена обзору серебряного дела в Нижнем Новгороде в XVII веке. В статье отводится важная роль историографическому исследованию вопроса, а также анализу нижегородских мастеров, работавших на посаде и в монастыре. Отдельно описывается значение Нижегородского Вознесенского Печерского монастыря для становления центра серебряного дела при монастыре. Определяются ювелирные технологии, с которыми работали нижегородские мастера, в частности, техника скани.

This article is devoted to the review of silversmithing in Nizhny Novgorod in the XVII century. The article gives an important role to the historiographical study of the issue, as well as to the analysis of the Nizhny Novgorod masters who worked in the Posad and in the monastery. The significance of the Nizhny Novgorod Voznesensky Pechersk Monastery for the establishment of the silversmithing center at the monastery is described separately. The article defines the jewelry technologies used by Nizhny Novgorod craftsmen, in particular, the technique of the filigree.

Ключевые слова: техника скани, техника чеканки, монастырь, Нижний Новгород, мастер.
Keywords: the technique of filigree, the technique of minting, the monastery, Nizhny Novgorod, master.

Во многих городах Поволжья, занимавшихся активно торговлей, в XVII веке наступил экономический расцвет. Здесь сформировались настоящие профессиональные художественные центры ювелирного дела. Однако, как отмечает, М.М. Постникова-Лосева в Ярославле, Нижнем Новгороде и Костроме сканное дело не получило широкого развития, как, например, рельефная чеканка. Но, несмотря на это, Постникова-Лосева подчеркивает, что отдельные сканные предметы встречаются повсеместно. В своем труде «Русская золотая и серебряная скань» [11] она посвятила целый раздел скани Поволжья XVII века, выделяя сканные предметы нижегородского Печерского монастыря. Также подробно о ювелирном деле в Печерском монастыре она писала в своей статье «Мастера-серебряники городов Поволжья XVII века. Ярославль, Нижний Новгород, Кострома» [9]. Кроме М.М. Постниковой-Лосевой, о серебряном деле Печерского Вознесенского монастыря пишет Т.В. Николаева, она отмечает, что в архивных материалах, в частности, в писцовых книгах, часто можно видеть разрозненные сведения. «Совершенно был не изучен и плохо описан ценнейший фонд русских древностей Печерского Вознесенского монастыря [8]. А также: «Вознесенский собор XVII века хранил много икон и предметов прикладного искусства, относящихся к великокняжескому периоду» [7, с. 41]. Т.В. Николаева указывает и на проблему датировки памятников декоративно-прикладного искусства нижегородского Печерского монастыря. Она пишет, что «в суммарном описании монастырской ризницы трудно отделить новое от древнего, но на основе даже кратких и неточных описаний мы все же можем предполагать наличие древних произведений» [7, с. 41].

Памятники ювелирного искусства XVII века Нижнего Новгорода хранятся в Нижегородском государственном художественном музее, Калужском областном краеведческом музее, Государственном историческом музее, Государственных музеях московского Кремля, Рязанском областном художественном музее, Ярославском историко-архитектурном музее-заповеднике.

Из истории известно, что в Нижнем Новгороде серебряное дело не получило такого большого размаха, как в Ярославле и Костроме. Серебряников было достаточно мало, по отношению ко всему населению огромного нижегородского посада XVII века. Само расположение города на слиянии двух рек, Волги и Оки, повлияло на развитие серебряного дела в этом крае, так как им занимались в свободное от торговли и перевозки хлеба и рыбы время.

Конечно, большое значение для развития в городе серебряного дела играла ярмарка, которая сначала устраивалась в Макарьеве, а позднее — в Нижнем Новгороде. Сюда привозили разные серебряные изделия для продажи, а также здесь работали и приезжие мастера-серебряники из разных центров, поэтому нижегородские мастера были поставлены в суровые условия конкуренции.

М.М. Постникова-Лосева выделяла ювелирное искусство Нижнего Новгорода как отдельный ювелирный центр и писала: «Нижегородских серебряных изделий сохранилось значительно меньше, чем ярославских, но дошедшие до нас памятники не менее интересны и своеобразны, чем изделия ярославских серебряников. В них можно усмотреть туже близость к деревянной резьбе, еще больше, чем в ярославских работах, ощущается в них, устойчивая, тяжеловатая, здоровая сила народного творчества» [9, с. 286].

Сохранились сведения о том, что серебряным делом в Нижнем Новгороде занимаются 26 человек, тогда как в Ярославле во второй половине XVII века было 47 серебряников, 4 крестешника и сережника [5, с. 99].

Интересно заметить, что из 26 серебряников 6 имели собственные лавки, а 10 из них продавали свои ювелирные изделия через наемные лавки, а остальные не имели ни того, ни другого. Владельцы лавок в Серебряном ряду в Нижнем Новгороде сдавали их в наем серебряникам. Владельцами лавок являлись разбогатевшие посадские люди, активно занимавшиеся торговлей с Астраханью. Обеспеченные мастера-серебряники, владевшие собственными лаками, как и другие представители богатого сословия Нижнего Новгорода, несли обязанности выборных целовальников. Можно привести пример, о котором сообщается в сборнике Ученой архивной комиссии Нижнего Новгорода за 1909 г., что в 1620 г. нижегородский серебряник Гаврила, владевший в Большом ряду против церкви Иоанна Предтечи лавкой с прилавком «мерою с лица две

сажени без пяди», отвозил в Москву, в Новгородскую четверть, 2346 рублей 2 деньги, собранные им в качестве таможенного целовальника [3].

Посад. Мастера-серебряники так же, как и мастера других специальностей, жившие на посаде, часто работали на монастырь, рядом с которым селились. Чтобы увидеть целиком картину развития ремесел в этом крае, нужно отметить, что нижегородский посад населяли ремесленники разных специальностей: серебряники, золотари, алмазник, оловянишник, токари и многие другие. Мастера-сканщики при этом отдельно не выделяются как специализация.

Часто ремесленники совмещали торговлю со своими занятиями ремеслом, занимались им только зимой, а летом «ходили на низ», ловили рыбу для продажи, растили овощи, которыми торговали «вразнос», делали крупу и толокно на продажу, ездили «в Казань с яблоки» [14]. Разнородность посадского населения Нижнего Новгорода объясняется и новыми веяниями, которые появлялись в ювелирном деле, привнесенные из других городов. Беглецы, которые оседали в приволжских центрах торговли и промышленности, спасались от тяжелых податей, нехватки и дороговизны хлеба в тех местах, где они проживали. Однако часть нижегородских посадских людей сама бежала от непосильного тягла в другие города и нанималась в «закладчики» к богатым монастырям и вотчинникам.

В судоходное время население на суднах, лодках двигалось вниз по Волге к Астрахани торговать хлебом, а обратно везли соль, рыбу, шелк и другие астраханские «заморские» товары, которые потом продавали в Нижнем Новгороде в гостином дворе и на ярмарках.

М.М. Постникова-Лосева составила уникальный в своем роде словарь мастеров-серебряников Нижнего Новгорода и отметила в нем мастеров, живших на посаде и при монастыре. Интересно, что некоторые мастера-серебряники были приезжими, как «Кузьмин Михалка, серебряник, посадский человек. Умер в 1642 г. Родом из подмосковной деревни боярина Л.С. Стрешнева, «по Калужской дороге Черной Грязи», оттуда он вместе с сыновьями «сшол в Нижний после Московского разорения…и кормился своим рукоделием» [9, с. 312–313]. Но, вначале он работал каменщиком в Москве, где и его «проведал боярин Лукьян Степанович Стрешнев» и обложил его оброком, который платить он не смог. Переехав в Нижний Новгород, он стал заниматься серебряным делом и торговал в лавке, которую нанимал.

В этом словаре Постникова-Лосева выделяет у некоторых мастеров специализации, такие как: серебряник (преимущественно, все мастера, указанные в словаре), серебряного чеканного дела мастер (Федоров Михаил и др.), золотого и серебряного дела мастер (Леонтьев Иван), серебряного резного и чеканного дела мастер (Петров Тимофей).

Монастырь. Кроме посадских серебряников, о работе которых известно из сохранившихся документов, были еще и монастырские мастера, связанные с Нижегородским Печерским монастырем, который являлся местом изготовления уникальных памятников ювелирного искусства, среди которых были и сканные изделия.

Печерский Вознесенский монастырь был основан в 1328–1330-х гг. архимандритом Дионисием (впоследствии епископом Суздальским и митрополитом Московским). В то время он являлся видной религиозной и политической фигурой. В монастыре жили ученые монахи; исследователи считают, что именной в этом монастыре работал монах Лаврентий, который составил Лаврентьевскую летопись в 1377 г. [13, с. 34]. Но только в XVII веке началось стремительное обновление монастыря, развивалось каменное строительство, и на ту пору приходится активная деятельность монастырских серебряников.

М.М. Постникова-Лосева отмечала: «Как в XVI, так и в XVII веке Кирилло-Белозерский, Соловецкий, Нижегородский-Печерский, Вологодский Спасо-Прилуцкий и другие крупные монастыри имели собственных мастеров и являлись очагами серебряного дела» [10, с. 365].

Каждый монастырь наследовал свои собственные идеалы серебряного дела, развивал ювелирные технологии, собирал лучших мастеров.

«Традиция серебряного дела в Печерском монастыре известна с конца XVI в.: так датируется небольшой серебряный с позолотой ковш “питий”, надпись на котором, опоясывающая венец сосуда, однозначно указывает: “ковшик вознесенскои печерскаго монастыря Денисевы обители кто из него испиет” (“тому во здравие” — видимо, имеется в виду традиционное окончание подобных надписей)» [1, с. 140].

Также любопытен и другой памятник: в Печерском монастыре неизвестным мастером был выполнен в 1595 году напрестольный серебряный крест с синей и зеленой эмалью по сканному орнаменту. По сведениям М.М. Постниковой-Лосевой, крест этот хранится в Нижегородском (Горьковском) областном художественном музее, № 137. На оборотной стороне креста в шести кругах вырезана надпись: «Лета 7103 июля 20 зделан крест

си в Печерском монастыре при благоверном царе государе великом князе Федоре Ивановиче и при благоверной царице и великой княгине Ирине и при патриархе Иове повелением архимандрита Нафанаила». Изготавливались в монастыре и ювелирные памятники церковного обихода и в других техниках. К сожалению, изображений этих памятников не сохранилось.

Монастырская ювелирная традиция были приостановлена катастрофой 1597 г. (постройки монастыря были разрушены оползнем) и смутой начала XVII века, однако ряд мастеров-серебряников начали возрождение мастерских и серебряного дела, что дало возможность монастырю занять важное место в истории нижегородских ремесел.

Архивные документы и сами памятники дают нам немногочисленные сведения о мастерах-серебряниках XVII века, работавших в Печерском монастыре. Известно только, что некоторые из них жили в самом монастыре и являлись либо работниками, либо членами монастырской братии. Имена этих мастеров, входивших в круг мастеров-серебряников Печерского монастыря, известны: например, старец Корнилий Скилятин, нижегородский посадский человек серебряник Максим Митрофанов, который в 1656 г. был пострижен в монахи. «Сохранилась челобитная серебряника Васьки Васильева, бывшего дворового человека князя П.С. Урусова, в 1687 году отпущенного на волю вдовой и сыном умершего князя, в которой он “бьет челом” царям Петру, Ивану и Софье, прося распоряжения записать его с женой и детьми “за Печерским монастырем в работники серебряное делать”» [6]. В Описной книге за 1638 г. указано, что на дворе Печерского монастыря есть церковь и две кельи, между ними — сени, в которых живут монастырские, как, например, Самойлов Ивашка, серебряник. Он являлся «закладчиком» Печерского монастыря в 1642–1643 годах и жил на монастырском подворье. «Сидит в лавке в серебряном ряду, от тягла называетца Печерского монастыря дворник… кормится свои рукоделием, серебряным мастерством…» [12, с. 220]. Также известно, что на посаде около Печерского монастыря живет и работает несколько мастеров-серебряников: Василий и Любим Ивановы, Михаил Васильев, Тимофей Яковлев и другие.

По сведениям из писцовых и переписных книг по Нижнему Новгороду, в XVII веке здесь было не менее шестнадцати дворов и лавок посадских мастеров-серебряников [8]. Но, кроме них, были и мастера, работавшие на нижегородские монастыри, — как на Ставропигиальный Благовещенский, так и на Печерский.

Те уникальные работы, которые выполняли мастера Нижнего Новгорода и, в частности, Печерского монастыря, отличаются высоким качеством исполнения и преимущественно исполнялись в технике чеканки и резьбы по металлу с чернью. Например, в 1689 г. в Печерском монастыре был создан «потир со стихиями», именно его специалисты относят к типичным произведениям нижегородских серебряников. Однако нет возможности установить авторство этого потира.

Но встречаются также редкие сканные изделия. В «Книге описания» того же монастыря за 1638 г. значится серебряный потир, у которого в стояне «яблоко … сканное с подзором» [4]. К сожалению, изображения памятника не сохранилось.

Кроме ювелирных работ, которые выполнялись мастерами монастыря, здесь хранились разные вкладные вещи. В древние времена в XIII–XIV веках в монастырь делались вклады в виде произведений искусства, прежде всего, от суздальско-нижегородских князей, которые были их главными ктиторами. «Позже небольшая уцелевшая часть этих древних вкладов смешалась с вещами московского происхождения, не найдя отражения в монастырских документах» [7, с. 41]. Т.В. Николаева указывает на то, что древнее владимиро-суздальское-нижегородское искусство легло в основу московской художественной школы. Нужно заметить, что вклады в Печерский монастырь делал Григорий Дмитриевич Строганов, жертвуя на строительство и украшение обители. А Москва вплоть до конца XV века обращалась к этому художественному наследию. Интересный факт из истории: царским указом 1652 г. были вызваны в Москву и зачислены в Серебряную палату пять нижегородских серебряников для работ в Успенском соборе в Кремле. Некоторые из мастеров остались жить и работать в Москве.

«Приезжавшие в Москву серебряники из местных центров обогащали работников Серебряной палаты новыми формами, мотивами, приемами работы и сами уезжали из Москвы, обогащенные опытом совместной работы» [10, с. 365].

Можно сказать, что, уже начиная с XIV века, Печерский монастырь стал крупным центром духовной культуры. Вклады в монастыри в XVII в. делали с условием «буде похочут постричися, и их постричи в монастырь, как их Бог приведет» [2, с. IV]. Во вкладной книге написано, что вклады делали иконами, крестами, богослужебными книгами, ризами и поручами, церковно-богослужебными сосудами, кадилами, золотом, серебром, серебряным кружевом и жемчугом.

Сохранились интересные сведения о вкладах в монастырь самих мастеров-серебряников: «Апреля в 17 день дал вкладу с Москвы государев серебреник Иван Левонтьев, сын, шуянин, 12 рублев денег, и за тот его вклад в монастырь постричь, как его Бог приведет» [2, с. 9]. Об этом мастере сообщает М.М. Постникова-Лосева в своем словаре мастеров. Иван Леонтьев был золотого и серебряного дел мастер, который работал при Патриаршем дворе в Москве. «В 1635 г. сделал он серебряную братину в Нижнем и привез в Москву. В 1644 г. сделал золотую братину с кровлей, венец с коруной и золотой чеканный оклад на икону Владимирской Богоматери» [9, с. 313].

Возвращаясь к сканным памятникам, сохранившимся в Печерском монастыре, обратимся к описаниям, которые приведены во вкладной книге Нижегородского Печерского монастыря. О сканных пуговицах упоминается при вкладе старца Александра — «бывший рождественский протопоп Андреян, что был у государя на сенях», среди прочих предметов — «…да ферязи атлас лазоревый, подложены киндяком алым, у них 19 пуговиц серебряных сканных позолочены» [2, с. 24].

Другой вклад ключкаря священника Якова Софрониева «дал вкладу образ Пречистые Богородицы Казанские в киоте вокладе басменном, венец и гривна резные, в венце и гривне 6 камешков, оглавие у Богородицы и ожерелейцо жемчужек меленькой; 5 крестов: один сканной с камешками…» [2, с. 54].

Среди вкладных вещей встречаются самые разнообразные по материалам и технике исполнения. Доподлинно сказать, кто выполнил эти вещи, нет возможности. Кроме того, сохранившиеся памятники очень малочисленны, поэтому, изучая их, сложно установить особенности нижегородских серебряных изделий XVII в. Но, несмотря на сложные вопросы о существовании центра серебряного производства в Нижнем Новгороде и разрозненные вещественные и документальные материалы, описанные в древней литературе, можно высказать предположение о существовании в XVII в. в Нижегородском Печерском Вознесенском монастыре ювелирной мастерской. Уровень ювелирного мастерства здесь был высоким и профессиональным, о чем свидетельствует приглашение ряда мастеров для работы в Москву. Но, несмотря на знакомство нижегородских серебряников с произведениями мастеров Серебряного ряда, они сумели сохранить индивидуальные особенности творческой работы.

Список литературы:

1. *Балакин П.П.* Нижегородский серебряник Корнилий Скуляпин // Уваровские чтения — III. «Русский православный монастырь как явление культуры: История и современность». — Муром, 2000. — С. 139–143.

2. Вкладная книга Нижегородского Печерского монастыря. С предисловием А.А. Титова. — Москва, 1898. — 93 с.

3. Действия Нижегородской губ. Ученой архивной комиссии. Сб. Т. VI. — Нижний Новгород, 1905. — 414 с.

4. Книга описания нижегородского Печерского монастыря. 1638 г. Отдел рукописей ГИМ. № 76, 98 Об. Л. 22 и 22 об.

5. Краеведческие записки. Выпуск IV. — Ярославль, 1960. — 370 с.

6. Нижегородский областной государственный архив, ф. Печерского монастыря, 1687 г. Д. № 491/529. Л. 1.

7. *Николаева Т.В.* Прикладное искусство московской Руси. — Москва: НАУКА, 1976. — 288 с.

8. Писцовая и переписная книги XVII века по Нижнему Новгороду, изданные археографической комиссией. — Санкт-Петербург, 1896. — 339 с.

9. *Постникова-Лосева М.М.* Мастера-серебряники городов Поволжья XVII века. Ярославль, Нижний Новгород, Кострома // Древнерусское искусство. XVII век. Том 2. — Москва: Наука, 1964. — С. 272–315.

10. *Постникова-Лосева М.М., Мишуков Ф.Я.* Изделия из драгоценных металлов // Русское декоративное искусство от древнейшего периода до XVIII в. Том 1. — Москва, 1962. — С. 335–374.

11. *Постникова-Лосева М.М.* Русская золотая и серебряная скань. — Москва: Искусство, 1981. — 288 с.

12. *Сильванский Н.П.* Акты о посадских людях-закладчиках. — Санкт-Петербург, 1909. — 276 с.

13. *Филатов Н.Ф.* Нижний Новгород. Архитектура XIV — начала XX века. — Нижний Новгород, 1994. — 256 с.

14. ЦГАДА. Ф. 137. Кн. 25, 1665 г. Л. 19–269.

И.С. НАСОНОВ

Старший преподаватель кафедры «Художественная реставрация мебели» МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: ilya.nasonov@gmail.com

I.S. NASONOV

«Furniture restoration» department tutor of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: ilya.nasonov@gmail.com

ФОРМИРОВАНИЕ АРХИТЕКТУРНЫХ, ОБЪЕМНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ И ХУДОЖЕСТВЕННЫХ РЕШЕНИЙ ЧАСТНЫХ ДЕРЕВЯННЫХ ДОМОВ В США С 1970-х гг. ПО Н.В. АНАЛИЗ И ОБОБЩЕНИЕ

FORMING AND DEVELOPMENT OF ARCHITECTURE AND SPATIAL PLANNING IN PRIVATE U.S. WOODEN HOUSES DURING 1970 — NOWADAYS

Статья посвящена деревянным домам из бревна, бруса, также каркасной конструкции в США: краткий исторических обзор и попытка проанализировать архитектурное и интерьерное своеобразие, его возникновение, сложившиеся традиции, возможные перспективы. Большая часть материала описывает современный «подъем» деревянного домостроения в США в период экономического и политического кризиса, разразившегося в конце 1960-х и продолжавшегося до середины 1970-х. Именно это стало точкой перелома и обозначило миграцию части населения в пригороды и сельскую местность, что косвенно подтверждается и датами основания фирм, производящих домокомплекты (1968–1979). В статье рассматриваются наиболее характерные типы американских деревянных домов, своеобразие архитектурного, объемно-пространственного и художественно-декоративного решений. На основе визуального анализа этого своеобразия создана классификация, помогающая осмыслить и обобщить внешний вид и внутреннее наполнение американского деревянного дома.

Article deal with wooden houses in USA during 1970–2018. Short history view and try of charactering architectural and interior design uniqness, traditions, perspectives of U.S. wooden houses. Article tells about rising of interest to log buildings because of «Watergate» and economic crisis which drove quiet big number of people into suburbs. A lot of log homes builders raise because of the people needs in (1968-1979). Analyzing difference between those houses, also comparing them, bring us to classification with special features of each house type, its architecture and interior design. This can help to give a sharp view of nowadays situation with log house in USA.

Ключевые слова: проектирование интерьеров, деревянные дома, объемно-пространственные решения, художественное решение деревянного дома, интерьер деревянного дома, фасадное убранство деревянного дома, архитектура деревянного дома, дома из клееного бруса, бревенчатые дома, загородные дома, дачи, каркасные деревянные дома, стиль «Адирондак», дома «Адирондак», неоколониальная архитектура, загородный дом США, традиционное ранчо США.

Keywords: interior design, wooden houses, space-spatial solutions, wooden house design, wooden house interior, wooden house facade decoration, wooden house architecture, timber homes, log houses, country houses, summer houses timberframe houses, Adirondak style homes, Adirondak homes, Boston homes, Atlanta houses, colonial house, neocolonial house, wood rancho USA, Timberline Lodge, Federal Art Progect.

Американская деревянная архитектура

История американской деревянной архитектуры насчитывает несколько сотен лет. Корни «формообразования» эстетики фасада и интерьера можно искать у европейских колонистов. В исторических домах в США есть отсылки к голландскому, английскому, французскому национальным жилищам. Однако материал постройки другой [1]. Именно в США и Канаде, странах, богатых запасами древесины, возникают очаги деревянной архитектуры, имеющей европейские прообразы так же, как и свой индивидуальный набор эстетических (архитектурных и интерьерных) признаков, которые сформировались и могут считаться

уникальными. Примечательно, что большая часть американских компаний, строящих деревянные дома, «живет»: имеет производство и офисы в штатах, занимающихся заготовкой древесины [2; 3]. Это связано с удобством расположения производства/мест заготовки (снижение логистических затрат). Исходя из предыдущего тезиса, можно считать, что основной рынок сбыта таких производителей локация\штат, где находится офис. Тогда как в России большая часть производств и офисов продаж разнесена географически. Заготовка и производство — в добывающем регионе, а офис продаж там, где люди в состоянии купить себе такой дом.

Возвращаясь к архитектуре, пожалуй, можно сказать, что самый взлет ее можно отнести к середине — концу XIX века, когда вокруг озера Адирондак сформировался одноименный стиль. Ему характерны брутальные, порой чересчур тяжеловесные формы архитектуры, несколько простоватый, наполненный яркими «самостийными» предметами мебели и декора. На севере США и в Канаде стиль «швейцарского дома» набирает популярность, и во многом истоки стиля «Адирондак» находятся в Европе. По данным сайта AFC (Architectural Foundation of Cincinnati) [4], описывающей биографии архитекторов увлекавшихся и строивших здания в таком стиле, ссылается на бюро Бидермайер, Плимтон и Троубридж, выпустившее в канун нового 1888 года подарочный буклет с 21 эскизом, руки всех троих партнеров и несколько несколько видов сооруженного Плимтоном наполовину деревянного дома (в швейцарском стиле) на Апланд авеню в Уолнатт Хиле. Дом предназначался Альберту Фишеру и имеет несколько легенд о происхождении внешнего вида, обе не подтверждены документами: «Buddemeyer, Plympton, & Trowbridge's 1888 New Year's greeting was an exquisite booklet consisting of 21 dazzling sketches by all three partners, mostly of Richardsonian houses (Richardson's Cincinnati Chamber of Commerce Building is featured on the cover), although several reflect the "real" half-timbered style best represented by Plympton's mother's house perched at the south end of Upland Avenue in Walnut Hills; nearby is the famous Albert D. Fisher "Swiss chalet" given its due in Clay Lancaster, Architectural Follies in America (1960), and the progenitor of a local vernacular school, highly suited to the hillsides of Cincinnati and N. Ky. (although not always confined to such appropriate locations); and there is even an 1888 reference to a frame house in "Norwegian style". Buddemeyer & Plympton in 1888 designed a Japanese-inspired complex for the Hamilton

County Fairgrounds in Carthage, Ohio. Other well-known, surviving houses include the half-timbered (with a first floor of "erratic boulders") H.C. Hulbert house on Lafayette Avenue, Clifton; and two quaint (if reclad) residences on the NEC of Greenup and Seventh streets, Covington, Ky.

Possibly the firm's major non-residential work was the Cincinnati Crematory (1885), still (painted white) above Dixmyth Avenue (now Dr. Martin Luther King, Jr., Drive) in Clifton Heights».

«Новогоднее поздравление Баддемейера, Плимптона и Троубриджа 1888 года представляло собой изысканную брошюру, состоящую из двадцати одного ослепительного эскиза всех трех партнеров, в основном Ричардсоновских домов (на обложке изображено здание торговой палаты Цинциннати Ричардсона). Тем не менее некоторые из них отражают «настоящий» фахверковый стиль, лучше всего представленный домом матери Плимптона, расположенным в южной части Апленд-Авеню в Уолнат-Хиллз. Рядом находится знаменитое «швейцарское шале» Альберта Д. Фишера, получившее свое название в книге Клэя Ланкастера «Архитектурные безумства в Америке» (1960). «Швейцарское шале» Фишера - родоначальник местной народной школы, особенно подходящей для горных склонов Цинциннати и Нью-Йорка. Кроме того, даже существует упоминание 1888 года о каркасном доме в «норвежском стиле». Кроме того, Баддемейер & Плимптон в 1888 году спроектировали комплекс, вдохновленный японским стилем, для выставочного центра округа Гамильтон в Карфагене, штат Огайо. Другие хорошо известные сохранившиеся дома включают фахверковый дом Х. К. Халберта на Лафайет-Авеню, Клифтон (с первым этажом из «беспорядочных» валунов) и две причудливые резиденции на пересечении Гринап и седьмой улиц, Ковингтон, Кентукки. Возможно, главным «нежилым» проектом фирмы был крематорий Цинциннати (1885), до сих пор окрашенный в белый цвет, на Диксмит-Авеню (ныне драйв доктора Мартина Лютера Кинга-младшего) в Клифтон-Хайтс».

Также в сборнике типовых домов [5], выпущенных в 1853 году, за авторством А.Дж. Даунинга:

«The genuine Swiss cottage may be considered the most picturesque of all dwellings built of wood. Bold and striking in outline, and especially in its widely projecting roof, which is peculiarly adapted to a snowy country, rude in construction, and rustic and quaint in ornaments and details, it seems especially adapted to the wild and romantic scenery where it originated.

124 COUNTKY HOUSES. The expression of the Swiss cottage is highly domestic, as it abounds in galleries, balconies, large windows, and other features indicative of home comforts. But, as generally seen abroad, it is also significant of the most rustic kind of domestic life. There is no need, however, in our copying a Swiss chalet, that we should copy all its defects; we may retain much of the picturesqueness of the Swiss cottage without making its basement a stable for cows, or piling large- stones on the roof. These, local characteristics should never be transplanted out of a country where they are in keeping with the manners and customs of the people, into one where they are not. One thing, however, should never be lost sight of in the selection of any distinct and striking architectural style. This is, to remember that its peculiarity and picturesqueness must either be greatly modified to suit a tame landscape, or, if preserved, then a scene or locality should be selected which is in harmony with the style. The true site for a Swiss cottage is in a bold and mountainous country, on the side, or at the bottom of a wooded hill, or in a wild and picturesque valley. In such positions the architecture will have a spirit and meaning which will inspire every beholder with interest, while the same cottage built in a level country, amid smooth green fields, would only appear affected and ridiculous. The design before us was made by G.J. Penchard, Esq., Architect, Albany, and has been exceedingly well built, under his direction, as a tenant's cottage, at the foot of a slope near the public road, at Mount Hope, the estate of E.P. Prentice, Esq., about a mile below that city. Mr. Penchard, in designing this cottage, has apparently been guided by the first of the two principles of adaptation which we have laid down-viz. that of so modifyiny the character of the DESIGNS FOR COTTAGES. 125 Swiss style as to suit a situation much less picturesque in character than that where the Swiss cottage properly belongs. Fig. 46 shows the general effect of this cottage as seen by the visitor; the other side being backed by the hill. It is subdued and chastened in picturesqueness, and much less bold and rude than this kind of cottage might with propriety be, if built among forest or mountain scenery. It still retains the picturesque roof, the bold brackets, and the long outside galleries — but all much more delicately made than in Swiss examples. «While, therefore, it is not sufficiently bold for wild scenery, it is quite enough so for many sites where ornamental Swiss cottages are usually built».

Настоящий швейцарский коттедж можно считать самым живописным из всех домов, построенных из дерева – он смел и поразителен в своих очертаниях. Его сильно выступающая крыша особенно приспо-

соблена к снежной стране. Швейцарский коттедж груб внешнему виду, но прост и причудлив в украшениях и деталях. Как будто он специально приспособлен к диким и романтическим пейзажам, неудивительно, ведь он возник среди них.

ГРАФСКИЕ ДОМА. Проявление швейцарского коттеджа — это уют и домашняя обстановка в превосходной степени, так как он изобилует галереями, балконами, большими окнами и другими элементами, воплощающими представления о комфорте. Это видно в даже в деревенских домах это стиля заграницей. Однако, копируя швейцарское шале, мы не должны перенимать все его недостатки. Мы можем сохранить большую часть живописных особенностей швейцарского коттеджа, но при этом не превращая его подвал в стойло для коров и не складывая большие камни на крыше. Эти местные особенности ни в коем случае не должны быть перенесены из страны, где они соответствуют нравам и обычаям народа, в страну, где они чужды. Одно никогда не следует упускать при выборе какого-либо особого и яркого архитектурного стиля – его особенность и выразительность должны быть сильно изменены, для соответствия выбранному пейзажу. Если они сохранены, то необходимо выбрать местность, которая находится в гармонии со стилем «швейцарского шале». Истинное место для швейцарского коттеджа находится в рельефной и гористой местности, на склоне или у подножия лесистого холма или в дикой живописной долине. В таких природных условиях архитектура будет иметь дух и смысл, которые будут вдохновлять каждого зрителя. Хотя, тот же самый коттедж, построенный в ровной местности среди пологих зеленых полей, будет казаться только притворным и смешным.

До нас дизайн арендуемого коттеджа был создан Г. Дж. Пенчардом (эсквайр, архитектор, г. Олбани), и был чрезвычайно хорошо построен под его руководством у подножия склона недалеко от общественной дороги, в Маунт-Хоуп, поместье Э. П. Прентиса, эсквайра, примерно в миле ниже этого города. Мистер Пенчард, проектируя этот коттедж, по-видимому, руководствовался первым из двух принципов адаптации, которые мы изложили, а именно: что так модифицирует характер «проектов дизайна коттеджей». Швейцарский стиль как бы подходит к пейзажу гораздо менее живописному по своему характеру, чем тот, которому по праву принадлежит швейцарский коттедж. На рис. 46 показан общий вид этого коттеджа, видимый наблюдателем, с другой стороны

коттеджа возвышается холм. Он смягчен и сдержан в выразительности, кроме того, гораздо менее дерзок и груб, чем уместен, если бы он был построен среди лесных или горных пейзажей. Он все еще сохраняет живописную крышу, смелые кронштейны и длинные наружные галереи, но сделано это гораздо более изящно, чем в швейцарских аналогах. «Хотя, таким образом, он недостаточно смелый для диких пейзажей, но его вполне достаточно для многих мест, где обычно строятся декоративные швейцарские коттеджи.»

Это косвенно свидетельствует о применении и относительной популярности конструкции, архитектурного и интерьерного решений таких домов, в «швейцарском стиле».

Еще одно важное и интересное наблюдение о загородных домах из клееного бруса, которые достаточно популярны в России и Северной Европе: этот материал очень редко используется в частном строительстве в США, однако повсеместно — в строительстве общественных сооружений или элементов их конструкции. Первый раз клееная древесина была применена в США в 1934 году эмигрантом из Германии, по свидетельству сайта, посвященного истории и развитию взаимодействия человека и леса, дерева и его продуктов, в частности [6]. История деревянных клееных конструкций началась в 1906 году, когда плотник Отто Хецнер [7] запатентовал клей, с помощью которого соединял ламели древесины, давая большую прочность, по сравнению с неклеенными конструкциями. Но только с изобретением синтетических клеев, которые, как указывает книга Ю. Рылева [8], были открыты в США, через четверть века появились первые сооружения из клееных конструкций. Их использует Макс Ханих, который строит спортивный зал школы в Пештиго (Висконсин) [9], где применяет клееные арочные конструкции. Первый серьезный прорыв в строительстве деревянных домов (бревно, каркас) в XX веке можно отнести к 1920–1935 годам. Во время «Великой депрессии» получает активное развитие строительство деревянных домов, общественных сооружений в рамках социальной программы «Civilian Conservation Corps», которую в свое время возглавлял будущий президент США Ф.Д. Рузвельт. Это программа, рассчитанная на добровольное перемещение и приобщение молодых неженатых мужчин к ручному, низкоквалифицированному, среднеквалифицированному труду — строительство дорог, общественных зданий — в качестве подсобной рабочей силы, специалистов средней квалификации. Еще одна программа, существовавшая в это же вре-

мя, поддерживала искусство, подстегнула развитие отрасли деревянного домостроения, дала работу архитекторам, мастерам краснодеревщикам, художникам оформителям, которые принимали в такой работе живое участие. National Park Service — организация, объединяющая все парки США; управляя ими, она нуждалась в своих офисах на местах, а также домах хозяйственного, подсобного назначения, домах приемов, гостиницах. Она стала одним из «полигонов» реализации этих программ. Один из наиболее удачных примеров — «Timberline Lodge» в штате Орегон [10]. Примечательно, что привлечение архитекторов, художников, краснодеревщиков и дизайнеров было программой по поддержке искусства федерального значения [11]. После Второй мировой войны рост благосостояния привел к четкому разделению типов сооружений и материала постройки. Деревянные бревенчатые сооружения всех видов конструкций, в том числе каркасного вида (т.н. канадский timberframe), остаются неизменным лидером для индустрии частного жилого домостроения, тогда как клееные конструкции все более используются для учебных, муниципальных, государственных (общественных) учреждений. Вырабатываются стандарты строительства, происходит унификация решений. Унификация архитектурных, функционально-планировочных и декоративных решений, видимых зрителю, в частном деревянном строительстве приходится на 1970-е годы. Во время очередного экономического кризиса многие люди начинают переезжать из города в сельскую местность, активно развивается недорогое строительство, в том числе деревянное домостроение. Многие компании основаны именно в период этого кризиса [12; 13; 14; 15]. На основании визуальной информации, выборки большого количества домов, на сайтах, предоставленных в ссылках к статье, на основании исторической контекстной информации можно сделать несколько выводов об архитектурных и интерьерных особенностях американских частных домов. Именно их можно назвать самостийным американским национальным дизайном, который вырос из европейских традиций, но приобрел за несколько столетий свой характерный облик. Вместе с тем надо принять во внимание, что на восточном побережье США, там, где контакты с европейской метрополией были наиболее плотными, сформировался дом колониальной архитектуры и с классическим интерьером, именно он остается самым часто встречающимся. Дом каркасной конструкции покрашенный укрывистым светлым цветом или белым цветом. Такие дома в «колониальном» ключе продолжают окружать большие города на восточном побережье, издаются сборники\фотоальбомы таких домов, в них представлены фотографии архитектуры и интерьеров. Журнал Boston Magazine раз в год разыгрывает награды [16]. Также AD USA [17] опубликовал статью с шорт-листом лучших домов, построенных в США. На сайте-агрегаторе bostonarchitects.org [18] в перечне архитекторов большая часть тех, кто делает дома в неоколониальном стиле из камня и из каркаса. Это показатель приверженности традициям, сложившимся в этом месте.

На мой взгляд, чтобы системно охарактеризовать американскую частную деревянную архитектуру сегодня, нужно ее разделить на два больших и одно малое направление.

1. Неоколониальная архитектура. Каркасные дома анфиладного плана. Ядро дома — лестничный холл или гостиная. Классические светлые интерьеры, либо классические интерьеры с большим количеством деревянной отделки (напольные покрытия, стеновые панели, отделка потолка).

2. «По мотивам архитектуры на озере Адирондак». Деревянные бревенчатые дома, в основном, одноэтажные или с небольшой мансардой, ядром дома выступает, как правило, гостиная со вторым светом, часто центром такой гостиной может быть стена, на которую опираются камин и дымоход, что, с одной стороны, правильно по противопожарным нормам, когда дымоход «корневой», а не надсадной, с другой стороны, таким образом зонируется большая гостиная, с одной ее стороны — зона отдыха, с другой — столовая.

3. Небольшая группа современных домов, в отделке или конструктиве которых используются деревянные элементы. Это, как правило, дорогие дома, над которыми работают известные (местные) студии, но в массе их существенно меньше, чем домов первой и второй групп. Их характерная особенность — «раскрытие» панорамного вида на прилегающий пейзаж, и, пожалуй, идеологическим прототипом может служить «стеклянный дом» Ф. Джонсона, который продолжил основной принцип, заложенный М. ван дер Роэ, «форма следует за функцией» [19]. Минимум мебели, максимум «воздуха в пространстве». Натуральные отделочные материалы, большепролетное остекление. Часто — нестандартные решения с использованием антресольных пространств.

При более пристальном взгляде необходимо выделить характерные особенности каждого из направлений.

1. Неоколониальная архитектура. Несмотря на четкую привязанность к историческим аналогам, все-таки она имеет особенности, которые могут считаться аутентичными. Первое и самое важное отличие от Британского дома — материал. В Англии традиционный дом — из камня или кирпича, в США, учитывая особенности быта и обеспеченности ресурсами в середине — конце XIX века, складывается так: сначала грубый бревенчатый дом, а затем — каркасный, обшитый четвертной доской, аналогом вагонки [20; 21; 22], а как уникальная декоративная тема в США — обшивка гонтом по вертикали (малоформатная деревянная плитка с примерными размерами 200 х 350 мм) [23]. Колористическое решение в целом похоже на исторические аналоги, однако белые и светлые дома в Англии практически не встречаются. Терраса, в отличие от прообраза, вытянута вдоль главного фасада и приподнята над землей. Архитектурное решение чрезвычайно традиционно и во многом копирует исторические и стилевые аналоги. Практически всегда это двускатная крыша по длинной стороне фасада, которую пересекают перпендикулярные части в виде «кукушек» или еще одна двускатная крыша, выходящая из основного объема. Таким образом, двух-, трехчастное, часто дисимметричное или асимметричное решение присутствует в архитектуре. Однако, чаще всего, — прямоугольник или «Н»-образное объемно-пространственное решение. В случае «Н»- образного плана в боковых частях могут располагаться домашний СПА или зимний сад. Второй этаж, как правило, мансардный, в отличие от домов в стилистике «Адирондак», которые в массе своей одноэтажные.

2. «По мотивам архитектуры на озере Адирондак». Бревенчатое сооружение, брутального вида, чаще всего окрашено в натуральный, порой «огненно-рыжий» лессировочный цвет, с резко контрастирующими декоративными элементами, балюстрадами, наличниками и ставнями. Немного реже используется основной «землисто серо-зеленый», как будто неокрашенный вовсе, без каких-либо декоративных элементов, с абсолютно плоским фасадом. Такие дома, прообразом которых стали амбары и технические сооружения, сегодня являются полноценными архитектурными сооружениями. Отличительной чертой являются объемно-пространственное решение (распластанное по рельефу) и вписанное в ландшафт, часто искусственно созданное на плоском рельефе. В этом типе домов достаточно часто встречаются неожиданные решения с остроугольными эркерами и включением в прямоугольный план ответ-

вления под углом 45 % или включение архитектурного объема гаража или с техническими помещениями в общий объем здания. Характерной чертой гаражей можно считать наличие дополнительного складского помещения и мастерской. Во многом такая развитая функция связана с культурно-историческим подтекстом в середине XX века США сосредоточило свои усилия на развитии авиационного и автомобильного сообщения, которое и обусловило нахождение этих помещений в доме. Интерьер, как правило насыщен различными цвето-фактурными решениями, в том числе и достаточно «агрессивными»: мрамор «тигровый глаз», ярко-рыжие кожаные диваны грубой свиной кожи, аркообразные порталы, крупный необработанный камень в стенах или в отделке дымохода; потолки без зашивки, с открытыми деревянными конструкциями, фермами, стропильными балками, часто с металлическими скобами и крепежными элементами в местах пересечения конструкций.

3. Рассматривая третью и самую малочисленную группу, хочется отметить, что современные дома, имеющие характерные кубические простые объемы, строятся во всем мире существенно реже традиционных, понятных зрителю. В США большая часть домов с такой архитектурой и интерьером строится из каркаса или иного материала, который обшивают деревом, для придания ритма, в случае «зашивок» с одинаковым шагом/модулем. Или, что реже, для придания текстуры стене. Прием текстуры чаще используется в общественных сооружениях, где это более уместно, длины поверхностей больше и ритмическое членение может «сбивать масштаб». Для частных же домов характерны панорамное остекление, контрастные оконные проемы и дерево натурального цвета. Плоские кровли, как правило, эксплуатируемые. Часто используются для домов, расположенных на сложном ландшафте, в горах, на морском побережье. Тогда есть возможность «фиксировать» функцию по этажам/уровням: приватный, общий, развлекательный (бассейн, спа и др.), спортивный, технический. Объемно-пространственное решение — простое, чаще лонгитудинальное, с остеклением по всей длине. Интерьер — очень скупой по цвету. В основном, внимание сосредоточено на разнице по фактурам, нюансам (мебель и декор) и видовые точки (море, лес, холмы, горы). По версии медиа издания Elle Décor [24], современные дома разные и их ахитектуру и интерьеры можно разделить на два подвида:

1. Кубические, простые архитектурные формы, повторяющиеся или накладывающиеся друг на друга. Простой лонгитудинальный

план, панорамные остекление, деревянные клееные балки или балки по timberframe технологии с декоративными зашивками. Они могут, как и было описано ранее, формировать собой плоскости с текстурами [25] или метрические/ритмические композиции на фасаде здания [26; 27].

2. Аллюзии на тему соединения исторического наследия и современных деталей в архитектуре и в интерьере. Планы таких зданий чаще всего сложные, часто симметричные или дисимметричные. Архитектура — неоколониального стиля, с двускатными кровлями и панорамным остеклением по фасаду или в эркерах. Со сложными клееными или металлическими конструкциями балконов или террас. Видимая тяжесть конструкции смягчается стеклянными балюстрадами, которые позволяют сдобрить порой неудачное соединение различных эпох [28; 29; 30].

Несмотря на небольшой объем строительства (относительно общего объема частного домостроения в США), современные деревянные дома сложно назвать деревянными в полном смысле этого слова. Часто они из каркаса или с использованием дерева в элементах фасадного и интерьерного декора.

На примере деревянного домостроения в США можно четко проследить взаимосвязь между социальными изменениями и изменениями в архитектуре, в планировочных решениях, в декорировании. В Америке есть уникальный опыт развития неофициального искусства, в том числе деревянного зодчества, с помощью государственных программ поощрения искусства и строительства. На сегодняшний день частное деревянное домостроение в США имеет собственный, уникальный вид, исторически сложившиеся приемы.

Примечания:

1. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/American_colonial_architecture (01.01.2021).

2. URL: https://hearthstonehomes.com/ (дата обращения: 01.01.2021).

3. URL: https://usloghome.com/ (дата обращения: 01.01.2021).

4. URL: https://www.architecturecincy.org/ (дата обращения: 19.03.2021)

5. URL: https://books.google.ru/books?id=HFpNAQAAMAAJ&printsec=frontcover&dq=The+Architecture+of+Country+Houses&hl=ru&sa=X&ved=2ahUKEwjJjtuoybzvAhUIHHcKHeZnDSMQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=The%20Architecture%20of%20Country%20Houses&f=false (дата обращения: 19.03.2021)

6. URL: https://foresthistory.org/october-15-1934-glued-laminated-timber-comes-to-america/ (дата обращения: 01.01.2021).

7. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Otto_Hetzer (дата обращения: 01.01.2021).

8. URL: https://www.litres.ru/u-rylev/6000-izobreteniy-xx-i-xxi-vekov-izmenivshie-mir-2/ (дата обращения: 01.01.2021).

9. URL: http://www.sentinelstructures.com (дата обращения: 01.01.2021).

10. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Timberline_Lodge (дата обращения: 01.01.2021).

11. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Federal_Art_Project (дата обращения: 01.01.2021).

12. URL: https://www.wisconsinloghomes.com/ (дата обращения: 01.01.2021).

13. URL: https://timberframe1.com/about-us/ (дата обращения: 01.01.2021).

14. URL: https://pltmontana.com/why-us/ (дата обращения: 01.01.2021).

15. URL: https://www.southlandloghomes.com/(дата обращения: 01.01.2021).

16. URL: https://www.bostonmagazine.com/property/2018/11/13/best-of-boston-home-2019/#Architects (дата обращения: 01.01.2021).

17. URL: https://www.admagazine.ru/culture/klassicheskie-amerikanskie-doma-v-novoj-fotoknige (дата обращения: 01.01.2021).

18. URL: https://www.bostonarchitects.org/best-residential-architects-boston/ (дата обращения: 01.01.2021).

19. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%81_%D0%B2%D0%B0%D0%BD_%D0%B4%D0%B5%D1%80_%D0%A0%D0%BE%D1%8D,_%D0%9B%D1%8E%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B3 (дата обращения: 01.01.2021).

20. URL: http://www.traditionalhome.com/category/beautiful-homes/gracious-lakeside-home (дата обращения: 01.01.2021).

21. URL: http://www.feinmann.com/projects/work-and-play-space-for-a-belmont-home/ (дата обращения: 01.01.2021).

22. URL: https://hutkerarchitects.com/project/union-bluff-2/ (дата обращения: 01.01.2021).

23. URL: https://www.longfellowdb.com/historic-carriage-house-conversion-falmouth/ (дата обращения: 01.01.2021).

24. URL: https://www.elledecor.com/design-decorate/g8674077/modern-houses/?slide=21 (дата обращения: 01.01.2021).

25. URL: https://deringhall.com/portfolios/blaze-makoid-architecture-portfolio-exteriors-martis-camp-rear-view (дата обращения: 01.01.2021).

26. URL: https://deringhall.com/portfolios/stelle-lomont-rouhani-architects-portfolio-exteriors-matthew-carbone-cove-residence (дата обращения: 01.01.2021).

27. URL: https://deringhall.com/portfolios/stelle-lomont-rouhani-architects-portfolio-exteriors-matthew-carbone-ocean-deck-house-upper-level (дата обращения: 01.01.2021).

28. URL: http://ccs-architecture.com/portfolio/watermill-residence-3/ (дата обращения: 01.01.2021).

29. URL: http://ccs-architecture.com/portfolio/art-village-residence/ (дата обращения: 01.01.2021).

30. URL:https://deringhall.com/portfolios/workshop-apd-portfolio-exteriors-donna-dotan-photography-modern-lake-house-1493066830091?from_storefront=true&lightbox=true (дата обращения: 01.01.2021).

Список литературы:

1. Кэлоуей С. Элементы стиля (энциклопедия архитектурных деталей). — Москва: Магма, 2003. — 568 с.

2. Jodido P. 100 Contemporary wood buildings. Vol.1. — Германия, 2015 Taschen. — 650 с.

3. Jodido P. 100 Contemporary wood buildings. vol. 2. — Германия, 2015 Taschen. — 650 с.

4. Кайло Р. Бревенчатые дома, дизайн и архитектура (Gibbs Smith Publisher, Salt Lake City). — Москва: Красивые дома, 2007. — 264 с.

5. Обмосавин Р. Деревянные дома: искусство и мастерство (Gibbs Smith Publisher, Salt Lake City). — Москва: Красивые дома, 2006. — 156 с.

6. Biographical Dictionary of Cincinnati Architects, 1788–1940 /
Author: Walter E. Langsam. Contemporary photographs: Alice Weston
Historical photographs: Cincinnati Historical Society Library, Cincinnati Museum Center. — Editors: Susannah Sachdeva and Sue Ann Painter; Publisher: Architectural Foundation of Cincinnati, Cincinnati, Ohio. © 2008.

7. Richardson, the architect and the Cincinnati chamber of commerce building. Publication date 1914; Richardson, H.H. (Henry Hobson), 1838–1886, Cincinnati (Ohio). Chamber of commerce and merchants' exchange Publisher: [Cincinnati]: The Cincinnati astronomical society.

8. DOWNING A.J. THE ARCHITECTURE OF COUNTRY HOUSES. D. Appelton&Co Broadway 200, New York, 1853. — 484 с.

А.В. УВАРОВ

Кандидат искусствоведения, член Союза Дизайнеров России, член Московского Союза Художников «Промграфика», заведующий ка-федрой ДПТ Самарского Государственного Института Культуры
e-mail: abbaka@mail.ru

В.В. СТАВИЦКИЙ

Президент Союза Дизайнеров России. Профессор Национального Института Дизайна. Член Общественного совета при Министерстве культуры РФ. Член Совета по инжинирингу и промышленному ди-зайну при Минпромторге РФ. Член Экспертного совета при Агентстве Креативных Индустрий
e-mail: stavitsky1@yandex.ru

A.V. UVAROV

PhD of Art, member of Russia Designers Association. Head of decorative and applied art Department. Samara State Cultural Institute,
e-mail: abbaka@mail.ru

V.V. STAVITSKY

President of Russia Designers Association. Professor of National Design Institute. Member of the Public Council under the Ministry of Culture of the Russian Federation. Member of the Council for Engineering and Industrial Design under the Ministry of Industry and Trade of the Russian Federation. Member of the Expert Council of the Creative Industries Agency
e-mail: stavitsky1@yandex.ru

ДИЗАЙН В РАМКАХ КОНЦЕПЦИИ КРЕАТИВНОЙ ЭКОНОМИКИ

DESIGN IN THE CONCEPT OF CREATIVE ECONOMY

Статья посвящена дизайну как организующему началу в рамках концепции креативной экономики. Целью работы является исследование механизмов дизайна и их актуализация в

формах творческих, креативных и культурных индустрий. В статье критически рассматриваются особенности понимания дизайн-составляющей и проблемы «выноса» дизайна в отдельные «сектора» в рамках определений «креативных индустрий», «культурных индустрий», «творческих индустрий». Объектом исследования является проблема соотношения понятий дизайна и креативной экономики. Предметом исследования — понятийный аппарат культурных творческих и креативных индустрий как системы формирующей процессы креативной экономики.

The article is devoted to design as a phenomenon in the concept of the creative economy. The aim of the work is to study the mechanisms of design, within the framework of the creative economy, their actualization in the forms of creative and cultural industries. The article critically examines the peculiarities of understanding the design component, the problem of «taking out» design, in separate «sectors», within the definitions of creative industries and cultural industries. The object of the research is the problem of the relationship between the concepts of design and creative economy. The subject of this research is the conceptual apparatus of cultural and creative industries as a system that forms the processes of the creative economy.

Ключевые слова: дизайн, креативная экономика, креативные индустрии, творческие индустрии, терминология.
Keywords: design, creative economy, creative industries, terminology.

На сегодняшний день существует много неисследованных аспектов философского и культурологического характера в области механизмов креативной экономики и осмысления ее процессов. Эти вопросы возникают из-за продолжающегося процесса понимания роли «проектности» в формировании концепции креативной экономики. В частности, сегодня отсутствует общепринятая система критериев, по которым происходит идентификация типов деятельности в рамках креативной экономики. Это приводит к разночтениям и спорам о роли индустрий, формирующих креативную экономику, в частности, о роли дизайна.

Термин «креативная экономика» стал логическим обобщением всплеска, возникшего вокруг творческих видов деятельности. Впервые

термин «креативная экономика» был обозначен в журнале Business Week в августе 2000 года в статье Питера Койа «Креативная экономика». Он отмечает, что двигателем новой экономики станет важность идеи. Он указывает на то, что произошел переход от материального ресурса к идее, от индустриальной к постиндустриальной ступени развития общества [1]. Для нас крайне важно понимание того, что дизайн сегодня вовлечен в глобальные экономические процессы. Сегодня существуют целые сектора экономики, где дизайн играет ключевую роль, — это области, связанные с индустрией моды, развлечений, туризмом, производством цифрового контента, и т.д. Эти сектора экономики принято называть «творческими», «креативными» или «культурными» индустриями. В России о значимости этих проектов говорит тот факт, что еще в 2019 году им была оказана поддержка Администрацией президента и фондом Президентских грантов. Основными организаторами выступили: «Роскультцентр», «Инносоциум» и проекты, направленные на развитие креативных индустрий. Динамика изменений в нашей стране, связанная с поддержкой креативных индустрий, дает нам возможность рассчитывать на методологическое изучение феномена креативной экономики, особенно в части ролей проектных практик и дизайна в глобальных экономических процессах [2].

Однако сегодня большинство исследований, рассматривающих «творческие», «креативные» или «культурные» индустрии, выделяют дизайн как одно из направлений, ставя через запятую «архитектура, дизайн, театр, индустрия развлечения». Такой подход содержит противоречие, одновременно включая дизайн в «корневую систему» креативной экономики и вместе с тем, выводя его в один из «обеспечивающих» секторов.

Исследования креативной экономики раскрывают механизмы ее формирования, обозначая позиции характерные для дизайн-проектирования. Р. Флорида говорит о том, что креативность является основным источником развития современной экономики. В представлении Р. Флориды «знание» и «информация» являются инструментами и рабочим материалом для креативности, где результатом или продуктом становится инновация [3]. Дизайн сегодня уже не оперирует понятием индустриальной логики, родившийся как элемент артельной и заводской культуры, дизайн прошел путь от адаптированного к логике серийного производства «прикладного творчества» до методологической системы, позволяющей применять ее принципы ко всем областям человеческой деятельности. Это показывает опыт середины XX века, когда перед дизайном, помимо «тра-

дицонных задач», встали гуманитарные и методологические проблемы. Эти вопросы нашли еще большее развитие в русле технического прогресса, связанного с быстрым развитием цифровых технологий, появлением новых сервисов, форматов создания и продвижения продуктов и услуг. Теперь, в эпоху постиндустриальности, дизайн охватил еще более широкий спектр областей, вобрав как предметное (создание двухмерных или трехмерных материальных объектов), так и внепредметное проектирование. Сегодня некого не удивляют появившиеся в проектной терминологии «food design», или «fashion design», так и понятия, обозначающие внепредметный характер проектов, «sound design», «process design». Дизайн сегодня оперирует не только широким спектром областей применения, но и совершенно специфическим подходом к технологиям, в отличие от инженерных наук, нацеленных на постоянное движение вперед, на освоении новых технологий. Дизайн охватывает весь спектр технологических приемов, от самых передовых, еще не используемых в повседневной практике, до традиционных, оперирующих накопленным опытом и отсылающим к технологическим принципам протодизайна, — это направление в западной практике получило название «low-tech design» [4]. Это позволяет дизайну существовать как практике, объединяющей весь спектр технологий, методов и принципов проектирования, проникая во все сектора креативной экономики, становясь неотъемлемой частью всех ее процессов.

В современной практике, наряду с понятием «креативная экономика», утвердились и такие понятия как, «экономика впечатлений», «экономика символического обмена», а также концептов «креативные индустрии», «творческие индустрии», «культурные индустрии». Основой креативной экономики являются проектное творчество, авторское право и интеллектуальная собственность, творческий труд, умные и высокие технологии, устремленность в будущее. Креативная экономика — совокупность творческих, культурных и креативных индустрий. В данном случае, именно креативные индустрии являются «витриной» креативной экономики. Для того чтобы понять роль дизайна в креативных индустриях, необходимо привести ключевое определение, предложенное Департаментом по вопросам культуры, медиа и спорта Великобритании Department for Culture, Media and Sport (сокр. DCMS), в котором «креативные индустрии» были представлены как «совокупность отраслей, берущих начало в индивидуальном творчестве, мастерстве и таланте, имеющих потенциал для получения прибыли и создания

новых рабочих мест, путем производства и эксплуатации интеллектуальной собственности» [5]. Следует отметить, что в областях, относящихся к «креативной экономике», роль дизайна является ключевой. Это связанно со основополагающим значением проектной составляющей в областях, нацеленных на производство продуктов или услуг, ориентированных на рынок. Те же положения касаются и индустрии моды, с которой дизайн неразрывно связан. Мода не является принадлежностью только производства одежды. Мода — это предметы быта, автомобили, аксессуары, электроника, цифровые продукты и многое другое. Мода — это внецеховое понятие, которое в равной степени относится ко всем областям креативной экономики. Без феномена моды не существует актуализации продукции, не существует адаптации к потребностям рынка. Таким образом, за последние полвека определение «дизайн», а также отраслевое деление профессиональной деятельности, подвергались критике, а определение переживало и переживает череду обновлений.

Однако существующие сегодня определения дизайна и креативной экономики не позволяют выделить дизайн-составляющую как организующий элемент. Так, в большинстве определений целые сектора могут быть ориентированы на дизайн, например, реклама, производство медиа, компьютерные игры, однако расширенное определение «креативной экономики» включает «дизайн» как отдельный элемент, вынося этим проектную (дизайн) составляющую за рамки системообразующих процессов креативной экономики. В настоящее время широко используется термин «креативные индустрии». Он охватывает широкий спектр видов деятельности, которые включают как культурные индустрии, так и все культурное и художественное производство. В опубликованном в 2014 году определении UNESCO делает ставку на перечень творческих профессий, в список которых включена архитектура и реклама, то есть определение креативных и культурных индустрий формулируется через перечень, представляющий конкретные виды деятельности, так или иначе связанные с творческим трудом. Туда же включен и «дизайн» как один из видов деятельности [6]. В современной научной литературе под словом «design» могут пониматься и стиль, и проект, и проектирование, и собственно дизайн как профессиональная деятельность. На сегодняшний день существует огромное количество объектов, имеющих в основе эту дефинцию (промышленный дизайн, коммуникативный дизайн, интерьерный и средовой дизайн, сервис дизайн), однако следует выделить

то, что термин вводится для обозначения специфического механизма проектирования, в основе которого лежит авторская, творческая позиция, новаторство, междисциплинарность, бизнесориентированнисть. В 2015 году всемирная организация дизайна WDO ввела определение, достаточно полно отразившее современное понимание механизмов и целей дизайна: «Дизайн — это стратегический процесс решения проблем, который стимулирует инновации, способствует успеху в бизнесе и ведет к улучшению качества жизни благодаря инновационным продуктам, системам, услугам и опыту. Дизайн устраняет разрыв между тем, что есть, и тем, что возможно. Это междисциплинарная профессия, которая использует творческий подход для решения проблем и совместного создания решений с целью сделать продукт, систему, услугу, опыт или бизнес лучше. По своей сути, дизайн обеспечивает более оптимистичный взгляд на будущее, рассматривая проблемы как возможности. Он связывает инновации, технологии, исследования, бизнес и клиентов для обеспечения новых ценностей и конкурентных преимуществ в экономической, социальной и экологической сферах» [7].

Дизайнерская деятельность в парадигме креативной экономики является основой в создании уникального творческого продукта посредством индивидуальных знаний, умений и навыков. Основой креативной экономики, является проектная составляющая — способность создавать новый и актуальный продукт. В связи с этим есть все основания утверждать, что дизайн является ключевым компонентом креативных творческих индустрий, так как в современный подход к отраслям предполагает в своей основе дизайн-мышление. Ключевую роль дизайна в формировании креативной экономики можно проиллюстрировать на сопоставлении ключевых характеристик дизайна и агентов креативной экономики — творческих, культурных и креативных индустрий. Дизайн не является одним из компонентов культуры — это ресурс, который использует креативная экономика. Дизайн существует в ее пространстве культуры с момента начала индустриализации общества. Чем более развитым, с точки зрения индустриализации, становилось общество, тем плотнее дизайн-составляющая входила в его структуру. Сегодня невозможно представить себе мир без дизайна, который стал «второй природой», окружив человека товарами и услугами, задуманными и спроектированными дизайнерами. Дизайн стал ключевым ресурсом экономики. Именно дизайн определяет принцип продвижения продуктов на рынке.

Наряду с этим, дизайн становится ретранслятором культурных кодов, ключевым источником информации в современном мире, не менее, а может быть более мощным, чем кино или телевидение. Дизайн оперирует всем материалом культурного капитала, накопленным человечеством за всю его историю, который использует «дизайн» для создания новых продуктов и услуг. Таким образом дизайн, в том числе дизайн продукции массового производства, приобретает культурную ценность, наравне с искусством, литературой, наукой. При этом дизайн — это всегда продукт времени, отражающий современные тенденции «моды» и багаж культурных кодов, которые предоставляет конкретная ситуация.

Особенностью креативной экономики является то, что в ее фокусе всегда находиться человек как потребитель продута, человек как создатель продукта и услуг и человек, выражающий авторскую позицию. Специфика дизайна в рамках креативной экономики заключена именно в том, что своим продуктом или услугой дизайнер воздействует непосредственно «на человека», ставя во главу угла его потребности, желания и стремления. В тоже время, продукт дизайна — это продукт, в котором первостепенная роль автора, его креативной мысли, художественного таланта. Основой креативной экономики является принцип тиражирования индивидуального творческого решения, в основе которого лежит идея, капитализация и ориентация на рынок. Креативная экономика опирается на творчество и креативность, которую зачастую обеспечивает синергия и междисциплинарность в организации проектной деятельности. Креативная экономика как новое направление развития экономики подразумевает разделение труда, выделяя непосредственно проектирование продукта, которое обеспечивают дизайнеры и те структуры, которые обеспечивают его производство и продвижение продукта. Изучив механизмы креативной экономики, можно прийти к выводу, что дизайн как метод является основополагающим в формировании креативных и творческих индустрий, сочетая в себе творчество как индивидуальную деятельность и индустрию как массовое производство.

Заключение

Несмотря на то, что в нашей стране стратегии развития креативной экономики была признана ключевым элементом социального и экономического развития, инструментарий не разработан в полной мере. Ее структура и понятийный аппарат находятся в стадии формирования.

Сегодня у дизайнеров есть возможность включиться в глобальные процессы формирования блока инициатив по развитию креативной экономики. Профессиональное сообщество в России нацелено на включение дизайна в общероссийские и мировые процессы по развитию креативной экономики. Универсальная проблема креативной экономики состоит в формировании научной базы, изучении методов и форм «креативности», которые являются необходимым условием развития этого сектора экономики. Креативная экономика и дизайн объединены в монолит, в котором дизайн и есть та сила, которая формирует современную экономическую модель. Дизайн — осознанная и объективная часть экономических процессов — это естественное следствие развития общества, его социальной и экономической структуры. Таким образом, необходима развернутая теоретическая и методологическая база для осмысления сложных процессов взаимодействия дизайна и экономических процессов. Система матриц и кодов современного общества, связанных с понятием индустриальности, развитием новых экономических моделей, определяется именно синтезом «творчества», «креативности», «культуры», то есть элементами, корневым понятием которых в парадигме индустриальности является дизайн. Таким образом, с помощью концепции включения дизайна в «корневые» процессы креативной экономики актуализируются содержание и формы экономических моделей, в основе которых лежит проектное творчество.

Список литературы:

1. bloomberg. the-creative-economy. — URL:https://www.bloomberg.com/news/articles/2000-08-27/the-creative-economy (дата обращения: 15.11.2020).

2. Росконгресс. Потенциал креативных индустрий для России будущего. — URL: https://roscongress.org/sessions/specialproject-2020-potentsial-kreativnykh-industriy-dlya-rossii-budushchego/about/ (дата обращения: 17.11.2020).

3. *Олейников Ю.В.* Зрелое общество: проблема, реальность, перспективы / Ю.В. Олейников. — Москва: Перспектива, 2010. — 780 с.

4. lowtechmagazine. — URL:https://www.lowtechmagazine.com (дата обращения: 17.11.2020).

5. Creative Industries Task Force Report. London: DCMS, 1998

6. Understanding Creative Industries. Cultural statistics for public-policy making / UNESCO, 2006. — URL:http://portal.unesco.org/culture/es/files/30297/11942616973cultural_stat_EN.pdf/cultural_stat_EN.pdf] (дата обращения: 21.11.2020).

7. WDO.—URL: https://wdo.org/about/definition/ (дата обращения: 21.11.2020).

А.В. УВАРОВ

Кандидат искусствоведения, член Союза Дизайнеров России, член Московского Союза Художников «Промграфика», заведующий ка-федрой ДПТ Самарского Государственного Института Культуры
e-mail: abbaka@mail.ru

В.В. СТАВИЦКИЙ

Президент Союза Дизайнеров России. Профессор Национального Института Дизайна. Член Общественного совета при Министерстве культуры РФ. Член Совета по инжинирингу и промышленному ди-зайну при Минпромторге РФ. Член Экспертного совета при Агентстве Креативных Индустрий
e-mail: stavitsky1@yandex.ru

A.V. UVAROV

PhD of Art, member of Russia Designers Association. Head of decorative and applied art Department. Samara State Cultural Institute,
e-mail: abbaka@mail.ru

V.V. STAVITSKY

President of Russia Designers Association. Professor of National Design Institute. Member of the Public Council under the Ministry of Culture of the Russian Federation. Member of the Council for Engineering and Industrial Design under the Ministry of Industry and Trade of the Russian Federation. Member of the Expert Council of the Creative Industries Agency
e-mail: stavitsky1@yandex.ru

ТЕРМИН «ДИЗАЙН»: ОТ ЭНТРОПИИ К ОПРЕДЕЛЕННОСТИ

THE TERM «DESIGN»: FROM ENTROPY TO CERTAINTY

Статья посвящена проблеме актуализации терминологии в области дизайна, проблеме русификации англоязычных терминов, соответствию терминологической базы и понятийной системы

дизайна, а также традиции заимствования и адаптации терминов в российской научной практике. Целью работы является исследование терминосистемы дизайна с точки зрения соответствия базовых терминов, сформировавшихся в России, мировой практике. В статье рассматриваются проблемы, возникающие в связи с неустойчивостью понятийного аппарата терминосистемы «дизайн». Объектом исследования является терминология дизайна, эволюция ее развития. Предметом — проблема определения базового термина «дизайн», возможности развития терминосистемы дизайна в парадигме множественности трактовок базового термина.

The article is devoted to the problem of updating terminology in the field of design, to the problem of Russification of English-language terms, to the correspondence of the terminology base and the conceptual design system, as well as the tradition of borrowing and adapting terms in Russian scientific practice. The purpose of the work is to study the terminology system of design in terms of correspondence of the basic terms formed in Russia to the world practice. The article deals with the problems arising from the conceptual apparatus instability of the «design» terminology system. The subject of research is the design terminology, the evolution of its development. The subject is the problem of defining the basic term «design», the possibility of developing a design terminology system in the paradigm of multiple interpretations of the basic term.

Ключевые слова: дизайн, терминология, дефиниция, вариант термина, техническая эстетика.
Keywords: design, terminology, definition, term variant, technical aesthetics.

В практике дизайна наиболее остро стоит вопрос соотношения термина «дизайн» и понятия, определяющего его. Проблема относится к разряду онтологических и в отечественной гуманитарной науке восходит к работам А. Потебни, выделившего ближайшее (общеупотребительное) и дальнейшее (терминологическое) значение слова. В докторской диссертации «Терминология в лексической системе: функциональное

варьирование» (2006) Ю.В. Сложеникина предложила говорить о «широком» и «узком» значении термина, основанном на противопоставлении предметной (экстенсиональной) и понятийной (интенсиональной) отнесенности слов. Со времен средневековой ло-гики термином extension называли «растяжение» объема понятия — мыслилась вся совокупность предметов, предметная область, покрываемая лексемой. А слово intensio, или «внутреннее натяжение», связывалось с содержанием понятия, со всеми мыслимыми признаками предмета. Экстенсиональная и интенсиональная сферы во многом изоморфны: различия выявляется путем когнитивных операций опознания однородных предметов, сравнения, выделения существенных признаков, их абстрагирования. Ю.В. Сложеникина пришла к выводу, что «понятийное значение всегда строится на основе предметного, по-этому экстенсионал и интенсионал находятся друг с другом в отно-шениях диахронической (исторической) производности: в каждый исторический отрезок времени интенсионал стремится к научному определению… научные представления о том или ином объекте могут быть в какой-то период времени достаточно расплывчатыми, нечеткими, неструктурированными» [13, с. 187].

Представляется, что время интенсиональной неопределенности переживает и термин «дизайн». Семантическое наполнение данного термина традиционно считается одной из полемичных проблем в теории дизайна, вокруг соотношения термина и понятия уже несколько десятилетий ведутся споры. Парадоксально, но сегодня в России специалисты в области дизайна, в отличие от коллег из других научных и прикладных отраслей, не стремятся к закреплению базового термина, склоняясь к позиции множественности трактовок «свободного понятия». Объяснение этому видится в том, что существует множество точек зрения на проблему, неясен статус понятия «дизайн», практика его применения, механизмы введения в научную терминологию.

Определение базового термина «дизайн» постоянно пересматривается, подвергается кардинальным изменениям либо вообще исчезает из практики применения ведущих научных институтов (в 1971 г., например, ICSID отказывается от определения в пользу множественности трактовок). Дефинитивный анализ термина «дизайн» показывает общую разнородность определений при общности интегральных сем, например, обозначение «проектности», «работы с формой» как основного признака «дизайна». Терминология в области дизайна в боль-шин-

стве случаев формируется эмпирически как понятия, закреплен-ные в теории и практике проектной деятельности. Она используется в профессиональной коммуникации, функционирует на уровне слов-профессионализмов, но зачастую не фиксируется в словарной и справочной литературе. С этим связаны ключевые проблемы терминологии в сфере дизайна: трактовка термина на основе «свободного понятия» делает затруднительной работу с терминологией. По сути, вместо стандартизированной и кодифицированной терминосистемы, одобренной и принятой специалистами, мы имеем дело с рядом авторских терминологий: процесс появления понятий и их содержание является субъективным, зависящим только от видения отдельного человека (см., например, [16, с. 201–208]).

В российской практике используются несколько десятков наиболее распространенных определений дизайна, часть из них приводит в монографии «Дизайн: русская версия» Н.В. Воронов [2]. Исследователь ссылается на оригинальные трактовки наиболее известных практикующих дизайнеров, но, как кажется, выборка авторов и определений отражает скорее не научную позицию по отношению к дизайну как явлению, а транслирует собственные эстетические установки.

История дефинирования термина «дизайн» в России характеризуется спецификой лексического состава и семантики терминологических единиц, составляющих предметно-понятийное поле дизайна. Определения термина начали формироваться в середине 60-х годов XX в. — в это время складывается представление о дизайне как об отдельной сфере деятельности. Понятийный аппарат новой отрасли пытается отражать ключевые темы теории дизайна, вводится ряд определений, появляются синонимичные обозначения. В целом происходит активное структурирование терминологического поля «дизайн» по принципу ядро/периферия: определяются базовые термины и их толкования, быстро идет процесс поиска вариантов для обозначения видов деятельности, образуются производные термины. Параллельно собственная терминология дизайна пополняется за счет привлеченных терминов, заимствуются ключевые понятия из смежных областей научного знания (о привлеченной лексике см. [6]). На этом этапе развития дизайнерской деятельности научная лексика дизайна проявляет сильную зависимость от социолингвистических факторов: актуальность понятий определялась конкретным социальным заказом (о зависимости терминологии от

социальных факторов см., например, [14, с. 137–149]). Терминологический вопрос «подогревается» начавшимся в 1964 г. выпуском ежемесячного бюллетеня «Техническая эстетика».

По мере утверждения дизайна как особой сферы деятельности стала очевидной необходимость создания структурированного терминологического аппарата. Неслучайно поэтому ведущий научный институт в сфере дизайна ВНИИТЭ начинает играть важную роль в международной коммуникации дизайнеров. С 1965 г. ВНИИТЭ как головная организация по дизайну начинает представлять СССР в ICSID — Международном совете по промышленному дизайну. Выход отечественной проектной культуры в мировое пространство способствовал проникновению иноязычной терминологии в специальную лексику советского дизайна. Процесс внедрения этих терминов и определений сыграл значительную роль в истории определений термина «дизайн». Следует отметить, что зачастую заимствованное определение не в полной мере могло соответствовать термину, и наоборот, заимство-ванный термин получал неточное определение. Канал заимствования связывал две разные понятийно-терминологические системы. Перенос терминов и определений на другую почву приводил к двум видам деградаций: либо изменялась смысловая структура дефиниции, в русский язык она входила без конкретизирующих определений, закреплялась в краткой форме, либо некоторое определение получало иное наименование в виде термина. Процесс некорректного заимствования терминов и определений иллюстрирует тот случай, когда заимствованные термины выражают понятия, для которых в заимствующем языке уже есть свои обозначения (ср.: промышленное искусство = design; художник-конструктор = designer).

Привлеченная лексика стала основой новой неинтеграционной терминосистемы, начавшей свое формирование в 1980-х годах. К 1990-м гг. произошла трансформация терминологической системы, окончательно упорядочившейся вокруг базового термина «дизайн» (design). В качестве основного признанного определения использовалась принятая в 1971 г. ICSID дефиниция. Вместе с тем в России можно найти примеры определений, которые возникли в результате авторского семантического переосмысления общеупотребительных терминов.

Существенный недостаток построения понятийно-терминологического аппарата проектной деятельности в нашей стране — отсут-

ствие механизмов и процедур официального научного принятия определений, так называемой практической терминологической деятельности, связанной с унификацией, стандартизацией, кодификацией терминов и терминосистем [9, с. 43–49]. Не разработаны принципы и процедуры узаконения терминов и их дефиниций. Вследствие этого ключевой термин проектной деятельности — «дизайн» — имеет множество вариантов определений в научной, учебной и справочной литературе. Термин используется в самых разных сочетаниях и может относиться к описанию различных процессов, из разных сфер проектной и научной деятельности. Например, понятия «дизайн среды», «дизайн-мышление», «эргодизайн» насчитывают десятки определений, но ни одно из них не может считаться официально признанным и принятым профессиональным сообществом. Появляющиеся определения зачастую не уточняют и не отменяют предыдущие варианты.

Споры между специалистами в области дизайна о соотношении понятия и значения термина «дизайн», о его природе продолжаются. Сегодня этот полемический дискурс вышел на новый уровень в связи с включением проектной практики в другие дисциплины. Процесс обогащения терминосистемы дизайна связан с развитием системы знания в этой области, пересмотром принципов проектирования, появлением новых направлений. Говоря о ценности понятийного аппарата науки, А.Р. Карапетян и О.А. Журавлева указывают на способность понятия «фиксировать результат познания, собирать и абстрагировать информацию о каком-либо предмете или явлении, а также служить источником нового знания» [11, с. 92]. Это умозаключение вполне характеризует терминополе дизайна. Безусловно, дизайн и проектная культура в целом обладают гносеологической ценностью, однако невысокая степень и качество познания, отсутствие четких договоренностей о границах, роли и месте проектной деятельности входят в противоречие с созданием релевантной и устойчивой терминологической системы.

В дизайне проблема соотношения содержания понятия и соответствующего ему термина является ключевой. Лексическое значение термина «дизайн» не отражает всей совокупности релевантных семантических признаков понятия, не способно вместить все существенные характеристики такого сложного концепта, как дизайн. В случае с термином «дизайн» англоязычный вариант заменил собой сформировавшиеся на основе русского языка термины-обозначения разных секторов проектной деятельности — техническую эстетику и художественное конструирование (о вариантности терминов см. [15]).

Терминосистема дизайна, с точки зрения источников происхождения, представляет собой конгломерат русскоязычных и заимствованных терминов. Благодаря своей синтетической природе, понятия и термины дизайна способны максимально быстро адаптироваться к изменениям науки, практики, науки и повседневной деятельности человека.

Изменение информационной емкости термина «дизайн» во мно-гих случаях происходит вслед за изменениями внелингвистического характера. Внешние преобразования влекут за собой последовательное преобразование понятийного аппарата. В 70-х гг. XX в. в связи со сменой методологии дизайна, раскрытия проектного потенциала смежных дисциплин в дизайнерской терминологии произошли кардинальные перемены. Определение термина начала и середины XX в. было ограничено рамками архитектуры и промышленного производства. В конце XX в. идеи синтеза дисциплин оказали существенное влияние на формирование терминологии дизайна. На место определений терминов, фокусирующихся на этике индустриализма, пришли термины, подразумевающие междисциплинарный характер деятельности дизайнера. Благодаря этому, в дефинициях появились семантически признаки, указывающие на многоформатноть профессионального знания.

В России становление термина «дизайн» имеет богатую историю, однако следует указать на то, что формирование базового термина на системном уровне происходило до середины 80-х гг. XX в., в дальнейшем его эволюция носила несистемных характер и осуществлялась в рамках авторской позиции. Наиболее яркими определениями стали С.О. Ханмагомедова, В.Л. Глазычева, Н.В. Воронова. Наиболее широкое и оригинальное определение было предложено Н.В. Вороновым, который не основывался на популярных определениях, а предложил авторскую трактовку термина на основе понятия компилятивности как основного принципа дизайнерской деятельности [2].

В.Л. Глазычев дал максимально сжатое определение, говорящее о дизайне как о деятельности по формированию добавленной стоимости у продуктов массового производства. Ученый не рассматривал дизайн за пределами рынка: «Дизайн — форма организованности (служба) художественно-проектной деятельности, производящая потребительскую ценность продуктов материального и духовного массового потребления» [4].

С.О. Хан-Магомедов в работе «Жилая предметная среда и социалистический образ жизни» (1986) дает определение, транслирующее традиционное, лежащее в парадигме индустриального общества, представление о дизайне: «Дизайн — это творческая проектно-художественная деятельность по формированию предметной среды, обслуживающей материальные и духовные потребности человека. Дизайнер как специалист отвечает прежде всего за функциональные свойства и эстетический уровень предметов и комплексов, образующих эту среду. Он создает проекты и образцы изделий, изготовляемых средствами промышленного производства. Представляя в сфере про-мышленного производства интересы человека как члена общества, с его социально-психологическими, утилитарными и эстетическими потребностями, дизайнер создает произведения, становящиеся частью культуры определённой эпохи, того или иного народа. В самых общих чертах целью дизайна является функциональная организация предметной среды и создание ее художественного образа» [7, с. 3].

На формирование терминосистемы дизайна в России оказали большое влияние западные теоретики дизайна, особенно итальянские. Их деятельность была во многом созвучна с социальной направленностью советской проектной практики. Так, определение Т. Мальдонадо, вызвавшее раскол в западном профессиональном сообществе, сегодня приобретает новую жизнь, так как выводит на передний план социальную роль дизайнерской практики. В 1969 г. Т. Мальдонадо предложил определение дизайна: «Дизайн — это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств объектов, производимых промышленностью. Эти формальные качества являются не только внешними признаками, но, структурными и функциональными качествами объекта, которые превращают отдельные элементы в систему как с точки зрения производителя, так и пользователя. Дизайн охватывает все аспекты деятельности человека, которые обусловлены промышленным производством» [цит. по: 3, с. 45]. В рамках официальной позиции ICSID данное определение просуще-ствовало всего два года, в 1971 г. ICSID удалил определение из конституции в формулировке, принятой на Генеральной Ассамблее на Ибице.

Сегодня существует несколько ключевых определений дизайна, которые в большей мере отражают взгляд профессионального сооб-щества на базовый термин. Они позиционируют более широкий взгляд на

данный вид деятельности, в полной мере выражающий со-временную структуру дизайнерской работы. Хотя современные определения отражают социально-экономические аспекты деятельности, им удалось избежать привязки к понятию массовости и серийности производства, что отчасти отражает современные технические процессы.

Кембриджский словарь дает развернутое определение, на осно-вании которого приведено определение в англоязычной версии «Wikipedia». Эта трактовка термина, вероятно, самая применяемая в западной практике: «Дизайн — это план или спецификация для построения объекта или системы, или для осуществления деятельности или процесса, или результат этого плана или спецификации в форме прототипа, продукта или процесса. Глагол ”дизайн” выражает процесс проектирования. В некоторых случаях непосредственное конструирование объекта без явного предварительного плана (например, в ремесленном производстве, некотором проектировании, кодировании и графическом дизайне) также может рассматриваться как дизайнерская деятельность. Конструкция объекта обычно должна удовлетворять определенным целям и ограничениям, может учитывать эстетические, функциональные, экономические или социально-политические аспекты и должна взаимодействовать с определенной средой. Результат дизайнерской работы включает архитектурные чертежи, инженерные чертежи, описание маркетинговых процессов, принципиальные схемы производства» [17].

Наиболее авторитетным сегодня для России и мира стало опре-деление, принятое международным профессиональным сообществом ICSID (WDO, World design association) на 29-й Генеральной Ассамблее в Кванджу (Южная Корея): «Дизайн — это стратегия решения проблем, дизайн стимулирует инновации, способствует развитию бизнеса, ведет к улучшению качества жизни благодаря инновационным продуктам, системам, услугам, исследованиям. Дизайн устраняет разрыв между тем, что существует сейчас, и тем, что возможно реализовать в будущем. Дизайн — междисциплинарный вид деятельности, который использует творческий подход для решения проблем, генерации решений с целью создания продукта, системы, услуги, процесса для достижения коммерческого успеха. По своей сути, дизайн дает более оптимистичный взгляд на будущее, рассматривая проблемы как возможности. Он связывает инновации, технологии и исследования, объединяет бизнес и потребителей для формирования новых ценностей, и конкурентных

преимуществ в экономической, социальной и экологической сферах. Дизайнеры рассматривают человека как основу и цель своей деятельности. Они исследуют нужды потребителя через эмпатию, применяют системный, ориентированный на пользователя процесс решения проблем для разработки продуктов, систем, услуг и процессов. Дизайнеры являются одной из ключевых профессий, способствующих развитию инновационных процессов, и имеют уникальные возможности для объединения различных профессиональных дисциплин, интегрированных в бизнес-процессы. Работы дизайнеров оказывают экономическое, социальное и экологическое влияние на процессы ведущие к улучшению качества жизни» [цит. по: 10, с. 22].

Таким образом, исследования в области терминологии дизайна должны привести к изменению взгляда на структуру и содержание данной профессиональной лексики. На место терминов, фокусирую-щихся на этике индустриализма, пришли лексемы, подразумевающие междисциплинарный характер деятельности дизайнера. Благодаря этому, в определениях дизайна появились семы, указывающие на многоформатноть профессионального знания и приводящие к углублению и расширению сферы деятельности. В случае выработки единого определения объектом дальнейшего исследования должна стать динамическая природа термина «дизайн», связанная с развитием теории и практики науки [см. 1; 12; 5]. Необходимо прийти к когнитивным методам изучения такой междисциплинарной области научного знания, как дизайн-терминология. Важно добиться устойчивости термина, его однозначности, сформировав релевантную дефиницию. Термин «дизайн» возможно определить как семантическое ядро, родовое слово с максимально широким объемом значения [см.: 8, с. 26–34]. В создании терминосистемы дизайна крайне важно обозначить ядерные и периферийные характеристики явления.

Список литературы:

1. *Володина М.Н.* Термин как средство специальной информации. — Москва: МГУ, 1996. — 80 с.

2. *Воронов Н.В.* Дизайн: русская версия. — Тюмень: Институт дизайна, 2005. — 222 с.

3. *Глазычев В.Л.* Дизайн как он есть. — Москва: Европа, 2006. — 340 с.

4. *Глазычев В.Л.* О дизайне: Очерки по теории и практике дизайна на Западе. — Москва: Искусство, 1970. —190 с. — URL: http://www.glazychev.ru/books/design/design_04.htm (дата обращения: 17.12.2020).

5. *Голованова Е.И.* Введение в когнитивное терминоведение. — Москва: Флинта: Наука, 2011. — 224 с.

6. *Гринев С.В.* Введение в терминоведение. — Москва: Московский лицей, 1993. — 309 с.

7. Жилая предметная среда и социалистический образ жизни / редколлегия: С.О. Хан-Магомедов (отв. ред.) и др. — Москва: ВНИИТЭ, 1986. — 83 с.

8. *Зайцева А.С., Сложеникина Ю.В.* Широкое и узкое понимание терминологического гнезда // Языковые аспекты профессиональной коммуникации в современной образовательной среде. Сборник статей по материалам докладов и сообщений III Всероссийской научно-практической конференции / под редакцией Е.А. Федорченко. — Люберцы, 2019. — С. 26–34.

9. *Звягинцев В.С., Сложеникина Ю.В.* Практическая терми-нологическая деятельность: унификация, стандартизация, кодифика-ция терминов и терминосистем // Язык медицины. Межвузовский сборник научных трудов. СамГМУ. — Самара, 2018. — С. 43–49.

10. *Казанкова Е.В.* Современное понимание дизайна в аспекте идей ММК (Московского методологического кружка) // Визуальная культура: дизайн, реклама, информационные технологии: сборник научных статей XVIII Всероссийской научно-практической конференции. Омск, 25 апреля 2019 г. ОмГТУ. — Омск, 2019. — С. 21–25.

11. *Карапетян А.Р., Журавлева О.А.* К вопросу о соотноше-нии понятия и термина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2016. — № 5–3 (59). — С. 92–95.

12. *Лейчик В.М.* Терминоведение: предмет, методы, структу-ра. — 4-е изд. — Москва: Книжный дом «Либроком», 2009. — 256 с.

13. *Сложеникина Ю.В.* Терминология в лексической системе: функциональное варьирование: автореф. … д-ра филол. наук. — Москва, 2006. — 36 с.

14. *Сложеникина Ю.В., Зайцева А.С.* Категоризация действительности в специальной картине мира // Вестник Московского университета. Серия 22: Теория перевода. — 2018. — № 4. — С. 137–149.

15. *Сложеникина Ю.В., Звягинцев В.С.* Нормализация и кодификация терминологии в условиях вариантности. — Самара: СФ МГПУ, 2018. — 114 с.

16. *Сложеникина Ю.В., Растягаев А.В., Звягинцев В.С., Кухно И.Ю.* Авторский термин и текст: способы определения понятия в научном тексте (на примере Н.Л. Гумилева) // Термины в коммуникативном пространстве: материалы научно-практической конференции с международным участием. АГУ. — 2019. — С. 201–208.

17. Dictionary meanings in the Cambridge Dictionary of Ameri-can English, at Dictionary.com (esp. meanings 1–5 and 7–8) and at AskOxford (especially verbs). — URL: https://www.dictionary.com/ (дата обращения 28.11.2020).

С.А. СМИРНОВ

Генеральный директор ООО «Смирнов Дизайн»
e-mail: 6089990@gmail.com

Н.Ю. КАЗАКОВА

Доктор искусствоведения, доцент, и.о. заведующего кафедрой промышленного дизайна РГУ им. А.Н.Косыгина
e-mail: contact.design@rguk.ru

А.В. СТРИЖАК

Старший преподаватель кафедры промышленного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: alex_strizhak@mail.ru

Д.Н. ЩЕРБАКОВ

Старший преподаватель кафедры промышленного дизайна РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: dmitry.sherbakov@gmail.com

S.A. SMIRNOV

General Director of Smirnov Design LLC
e-mail: 6089990@gmail.com

N.Y. KAZAKOVA

Deputy Head of Industrial design department at Kosygin Russian State University
e-mail: contact.design@rguk.ru

A.V. STRIZHAK

Senior lecturer at Industrial Design Department at Kosygin Russian State University
e-mail: alex_strizhak@mail.ru

D.N. SHERBAKOV

Senior lecturer at Industrial Design Department at Kosygin Russian State University
e-mail: dmitry.sherbakov@gmail.com

К ВОПРОСУ ОБ УТОЧНЕНИИ ДЕФИНИЦИИ И ГРАНИЦ СОВРЕМЕННОГО ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА

ON THE QUESTION OF CLARIFYING THE DEFINITION AND BOUNDARIES MODERN INDUSTRIAL DESIGN

Данная статья посвящена вопросу необходимости пересмотра определения, целей, задач, предмета промышленного дизайна, а также уточнения границ данного вида художественно-проектной деятельности. Сегодня, в условиях постиндустриального общества и нарождающейся промышленной революции 4.0, к ключевым технологиям которой относят интернет вещей, дополненную и виртуальную реальность, активное использование 3D-моделей в промышленности, в т.ч. и в процессе 3D-печати, ряд дефиниций промышленного (индустриального) дизайна данных ранее представляется устаревшим и более не соответствующим технологическим и социокультурным реалиям, в которых функционирует данная крайне динамично развивающаяся дисциплина.

The article is devoted to the need to revise these definitions, goals, the subject of industrial design, as well as to clarify this type of artistic design activity. Today, in the conditions of a post-industrial society and the emerging industrial revolution 4.0, key technologies that use the Internet of Things, additional and virtual reality, the active use of 3D-models in industry, including the process of 3D-printing, previously given definitions of industrial design seem outdated and no longer correspond to the technological and sociocultural realities in which this extremely dynamically developing discipline operates.

Ключевые слова: промышленный дизайн, дефиниция, 3D-моделирование, взаимодействие с пользователем, UX/UI.
Keywords: industrial design, definition, 3D-modelling, user interaction, UX/UI.

В 1959 г. в рамках первого конгресса и генеральной ассамблеи ICSID, Международного совета обществ промышленного дизайна было сформулировано первое определение промышленного дизайнера как специалиста, чья подготовка, технические знания и опыт позволяют

принять обоснованные решения по отбору материалов, механизмов, форм, колористической схемы и элементов декора товаров массового производства. При этом промышленный дизайнер может также заниматься вопросами упаковки, рекламного процесса и маркетинга, когда решение этих задач связано с визуальной оценкой контента, наряду с техническими знаниями и профессиональным опытом.

В 1960-х гг. работа промышленного дизайнера понималась как проектирование таких объектов и процессов, которые повысят комфорт и эффективность деятельности человека, а сфера его деятельности охватила практически всю предметную среду, особенно ту ее часть, которая была создана путем массового производства [1].

В 1969 г. наиболее широко известное определение промышленного дизайна было дано Т. Мальдонадо, который считал, что основная цель промышленного дизайна как творческой деятельности заключается в определении формальных качеств не только предметов, но и всех аспектов антропогенной среды, производимых промышленностью.

На протяжении нескольких десятилетий подобное определение полностью отвечало технологическим реалиям и формировало подход к художественному проектированию в различных отраслях промышленности.

Однако стремительный прогресс в науке и технике, а также различные изменения социокультурной сферы привели к необходимости уточнения ставшей классической дефиниции Мальдонадо. Так, в рамках XXIX общего собрания ICSID произошли два знаковых события: во-первых, организация изменила свое название, став Всемирной Организацией Дизайна (англ. WDO, WorldDesignOrganization), а во-вторых, было принято уточненное определение промышленного (индустриального) дизайна как процесса принятия стратегических решений, являющихся движущей силой инноваций, делового успеха и улучшающих качество жизни посредством внедрения инновационных продуктов, систем, сервисов и пользовательского опыта.

При этом индустриальный дизайн понимается как профессия междисциплинарная, связывающая воедино инновации, технологию, научные исследования, бизнес-аспекты и целевую аудиторию с целью обеспечения конкурентного преимущества и качества производимых промышленностью товаров и сервисов при учете их влияния на социальную, экономическую и экологическую сферы.

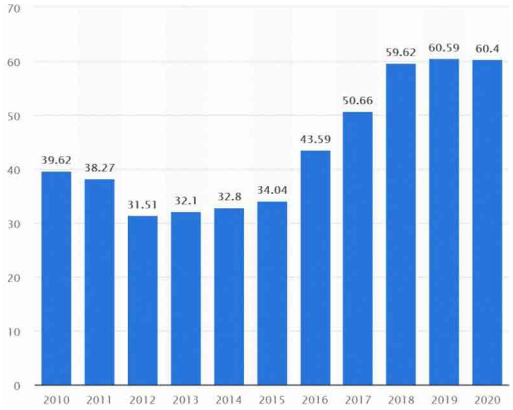


Рис. 1 Изменение объема рынка цифровых игр на территории США за период с 2010 по 2020 г. [3]

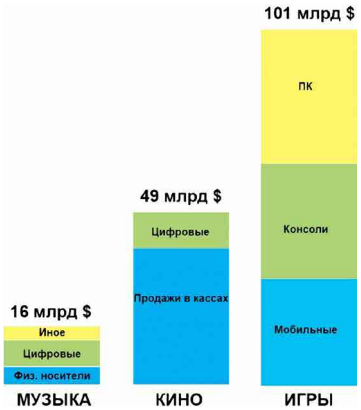


Рис. 2. Сравнение прибыли от продажи музыкальных произведений, фильмов и игр в глобальном масштабе [4]

Промышленный дизайн становится все более антропоцентричным и фокусируется теперь на глубинном понимании потребностей потребителя, реализуемом посредством эмпатии и применяемом для принятия проектных решений, оптимальных с точки зрения удобства пользователя и нацеленных на повышение качества жизни [2].

Однако можно предположить, что и это, столь недавно принятое Всемирной Организацией Дизайна, определение уже нуждается в уточнении. Например, в сферу интересов промышленного дизайна постоянно включаются аспекты таких дисциплин, как менеджмент и маркетинг.

Стремительное, год от года все ускоряющееся, внедрение в обиход высоких технологий вводит в сферу интересов промышленного дизайна такие инновационные задачи, как проектирование объектов и систем виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности, создание предметно-пространственной среды цифровых игр, а также разработку пользовательских интерфейсов (UI) и пользовательского опыта (UX).

В XXI веке мы можем наблюдать ставшее реальностью производство цифровых товаров массового потребления, причем объемы продаж и доходность цифровых отраслей промышленности или отраслей цифровой промышленности, таких как разработка видеоигр, создание приложений для мобильных устройств и 3D-моделирование во многих

странах, превышает соответствующие параметры «традиционных» индустрий, занимающихся производством имеющих материальное воплощение продуктов. Так, на территории США объем рынка цифровых игр превысил 60.4 млрд. долларов (см. рис. 1).

При этом важен не только этот беспрецедентный рост, но и тот факт, что индустрия цифровых игр во многих странах стремительно опережает доходность кино- и музыкальной индустрий, что ранее даже не представлялось возможным (см. рис. 2).

В подобных условиях особую важность приобретает проектирование объектов, комплексов и систем, существующих исключительно и частично в цифровом виде, особенно остро встает вопрос разграничения задач, которые решают в цифровой среде различные направления дизайна.

Так, российский промышленный дизайнер, основатель компании «Смирнов Дизайн», эксперт в области промышленного дизайна С.А. Смирнов предлагает относить к сфере промышленного дизайна проектирование любых цифровых объектов, с которыми может взаимодействовать пользователь, например, такие внутриигровые предметы, как оружие и транспортные средства (см. рис. 3), а создание визуальных эффектов в подобного рода цифровой интерактивной среде — относить к задачам моушн- и/или VFX-дизайна.

И если обеспечение успешного взаимодействия с 3D-моделью и частично имеющим материальное выражение интерфейсом в рамках системы «Человек-машина» относится к сфере задач промышленного дизайна, то обеспечение успешной коммуникации пользователей в цифровой среде — к сфере интересов дизайна коммуникационного.

Начало 2021 года ознаменовалось переломным моментом в генерации идей в сфере промышленного, графического и инфографического дизайна, что способно вызвать дальнейшие размытие междисциплинарных границ. Компания «OPENAI», Калифорнии, США, разработала нейронную сеть «DALL·E», способную генерировать изображение из текстового описания.



Рис. 3. Внутриигровые объекты, с которыми пользователь взаимодействует в рамках игрового процесса

Исследователи искусственного интеллекта обнаружили, что данная система обладает невероятным потенциалом для генерации креативного контента. Выяснилось, что система владеет методами агглютинации, умеет добавлять антропоморфные признаки в неодушевленные предметы, способна генерировать концепты промышленных изделий без участия человека. В качестве примеров можно привести иллюстрации, сгенерированные нейросетью в процессе выполнения задания с параметром «кресло в форме авокадо» (см. рис. 4), а также ряд тематических витражей (см. рис. 5).





Рис. 4. Выполнение нейросетью задания с параметром «кресло в форме авокадо»

Рис. 5. Созданные нейросетью эскизы витражей [5]

На сегодняшний момент нейросетям доступны огромные ресурсы изображений, 3D-моделей и других данных для генерации новых данных, что в совокупности с постоянно растущими вычислительными мощностями и совершенствующимися алгоритмами обучения позволяет нейросетям в кратчайшие сроки получать результаты, занимающие у человека часы или дни напряженной работы.

Нейросети в теории способны расширить возможности дизайнера и стереть границы между промышленным, графическим, дизайном инфографики и многими другими отраслями дизайна за счет того фактора, что искусственный интеллект становится невероятно мощным инструментом в осуществлении предпроектной деятельности дизайнера. Более того, обладая достаточными познаниями о том, как работает искусственный интеллект, дизайнер способен сформировать четкий запрос для получения практически готового результата. Таким образом, понятие «Промышленный дизайн» за счет нейросетей и перетекания

междисциплинарных связей становится обобщающим видом дизайном. В конечном продукте промышленного дизайна необходимо применение навыков графического дизайна, дизайна среды, дизайна инфографики и мультимедиа дизайна. Графический дизайн необходим для успешной подачи, упаковки и продажи проекта, грамотной и визуализации его достоинств и возможностей. Дизайн среды нужен для того помещения промышленного объекта в пространство, где он будет потенциально использоваться, для демонстрации пользовательских сценариев и визуальной привязки к месту.

Важным для промышленного дизайна является и дизайн инфографики, т.к. многие технически сложные изделия промышленного дизайна требуют обучения для комфортного и безопасного использования. Дизайн инфографики в контексте разработки промышленного объекта позволит сократить количество затрачиваемого времени для изучения функций и возможностей данного предмета. Грамотно подобранная в контексте промышленного изделия инфографика может сократить количество нежелаемых пользовательских сценариев при использовании этого объекта и в некоторых случаях сохранить человеческую жизнь.

Мультимедиа дизайн, игровой дизайн, VR позволяет оценить характеристики, функционал и визуальную составляющую как первый шаг знакомства заказчика или покупателя с объектом промышленного дизайна.

Для определения границ современного дизайна необходимо выделить основные актуальные направления развития человеческой цивилизации. Как показали тренды последнего времени, тенденции развития дизайна простираются в новых сферах жизнедеятельности человека 21 века. Из наиболее актуальных метатрендов современности можно выделить главный — это цифровизация всех направлений деятельности человека, повышение технологичности и производительности производственных процессов.

Как компенсация этому метатренду появился метатренд человеко-ориентированного дизайна. Сейчас мы все больше осознаем, что объекты и продукты вокруг нас предназначены, прежде всего, не для производства, а для человека.

Именно поэтому, с нашей точки зрения, промышленный дизайн сегодня, в первую очередь, — это человеко-ориентированный дизайн. Это дизайн, который создает промышленные объекты, которые

ориентированы на реализацию нужд человека, в первую очередь, биологических.

В глобальном метатренде человеко-ориентированного дизайна существует множество макротрендов. Как отмечают исследователи, можно выделить наиболее значимые из них [6].

1. Экологическое направление, в которое входят: «Эколюкс», Видеоэкология, «Зеленое вторжение» (greenvasion) и др.

2. Кастомизация — индивидуализация массовой продукции.

3. Эмоциональная компенсация дефицита эмоций у современного человека.

Эти макротренды в дизайне с разных сторон компенсируют проблемы, рождаемые технизацией цивилизации и связанных с ней научно-техническим прогрессом и НТР.

Примерами человеко-ориентированного дизайна может служить творчество крупнейших дизайнеров современности: З. Хадид, К. Рашида, Р. Лавгроува. Выдающийся современный дизайнер Р. Лавгроув в решении описанных выше проблем постоянно обращается к органическим формам природы. Его светильники несут в себе



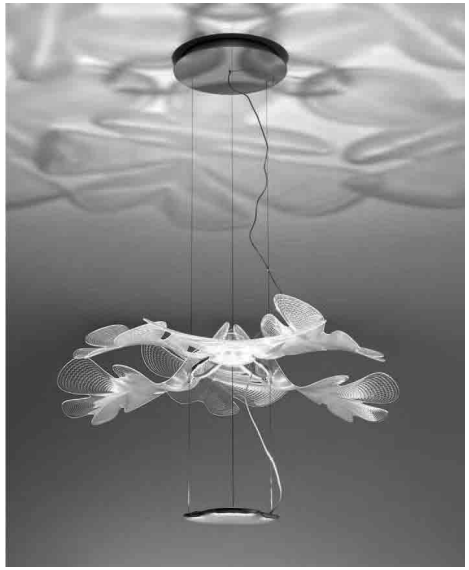


Рис. 6. Коллекция «Chlorophilla» от «Artemide» 2016 также основана на использовании образов живой природы

Рис. 7. Коллекция «BIOPHILIA» от «VONDOM»

биоморфные образы, соединенные с ультрасовременными технологиями, воплощенные в коллекциях: «Mercury ceiling» 2007, «Skygro» 2008, «Cosmic Angel ceiling» 2009 от «Artemide» (см. рис. 6). Коллекция «BIOPHILIA» от VONDOM 2016 сочетает в себе органический дизайн Sagrada Famila А. Гауди, опыт «VONDOM» в области передовых технологий ротационного формования и постоянное направление в исследовании использования цифровых технологий в современном дизайне (см. рис. 7) [7].

Таким образом тенденция осмысления технологий способами дизайна откладывает отпечаток на все сферы деятельности человечества и на дизайн как сферу профессиональной деятельности.

Рассматривая дизайн в историческом контексте как сферу деятельности человека по формированию искусственной среды обитания, можно говорить, что со времени своего появления дизайн выполнял интегрирующую роль между человеком и техникой.

Проблема роли и места дизайна в культуре рассматривалась ведущими мыслителями и деятелями искусств, начиная с его возникновения, в первых исследованиях по осмыслению дизайна как сферы деятельности человека.

В этой связи важны выводы, сделанные классиком технической эстетики Г. Земпером в его капитальном труде «Стиль в технических и тектонических искусствах», или «Практическая эстетика» (1860-е гг.) [8]. Рассматривая особенности в создании промышленных товаров 19 в., Г. Земпер, в частности, критиковал тенденцию разделения искусства на «высокие» и «низкие» жанры, сферы проектирования и последующего украшения изделий. Земпер предлагал подход единства технического и художественного формообразования в проектировании промышленного объекта. При этом Земпер подчеркивал, что промышленное искусство (дизайн) должно адаптировать новые технологические достижения промышленности, осознавая и преображая их эстетически, создавая гармоничные утилитарные изделия.

В дальнейшем такой подход к проектированию промышленных изделий стал основополагающим в первой школе дизайна Баухаусе. В 1919 г. девиз Баухауза звучал: «Новое единство искусства и технологии».

Большая Советская энциклопедия определяет понятие «дизайн» как термин, обозначающий новый вид деятельности по проектированию предметного мира, возникший в нач. 20 в. как реакция на

стихийное формирование визуальных и функциональных свойств предметной среды: «Дизайн решает более широкие социально-технические проблемы — функционирования производства, потребления, существования людей в предметной среде. Дизайн находится в особом отношении ко всем традиционным видам проектирования, разрешая затруднения, которые связаны с внедрением в жизнь конкретных людей и общества в целом новых предметных организаций, создающих неравновесную ситуацию в предметном мире» [9].

На данном этапе развития цивилизации проблема отношений человека и технологий не потеряла свою значимость, а с нашей точки зрения, стала еще более острой. В процессе выстраивания такого взаимодействия дизайн играет свою особую роль — интегратора и посредника между человеком и техникой (технологией). В.Г. Власов, определяя дизайн, отмечает, что в способе мышления дизайнера интегрируются приемы инженерного конструирования и эстетического формообразования: «Польза и красота, согласно дизайнерской концепции, неразрывны и обуславливают друг друга». Уникальность дизайнерского метода В.Г. Власов видит в его синкретичности. С его точки зрения, в нем объединены конструктивное (инженерное), эстетическое и художественное формообразование [10]. Соответственно, этот процесс отражается на сферах деятельности дизайна и на границах разных видов и направлений дизайна.

Сейчас невозможно представить ни одну сферу жизнедеятельности человека или бизнеса, где не участвует дизайн и не применяются объекты, технологии и методы, разработанные при помощи дизайна, поэтому на данный момент дизайн вышел из строго ограниченной сферы профессиональной деятельности по созданию промышленных изделий. Как отмечают исследователи культуры, дизайн из сферы предметной деятельности превратился в межпрофессиональный подход, основанный на специфических методах мышления и проектирования (англ. design thinking).

Таким образом, можно констатировать, что сферы деятельности дизайна в современной действительности находятся практически в каждой области человеческой деятельности, при этом важен общий принцип функционирования дизайна — интеграция новых технологий и человека, создание нового единства технологий и искусства на каждом последующем этапе научно-технической революции.

Исходя из вышесказанного, представляется логичным, что сфера деятельности промышленного дизайна — это сфера по созданию объектов в самых разных сферах деятельности человека (индустрий, бизнесов и т.д.) в материальном или цифровом виде, соединяющая в себе современные достижения современной технико-технологической сферы и законы гармонии (искусства) и особенности всех областей, связанных с этим процессом. Эти реалии функционирования дизайна должны быть отражены и в дефинициях разных направлений и видов дизайна для разграничения сфер их деятельности, т.к. на данном этапе развития цивилизации дизайн должен охватывать все сферы деятельности человека, выполняя главную функцию — интеграцию и гармонизацию технологий и техник, с одной стороны, и человека — с другой стороны.

Список литературы:

1. WDO. — URL: http://wdo.org/about/definition/industrial-design-definition-history/ (дата обращения: 11.01.2021).

2. WDO. — URL: https://wdo.org/about/definition/ (дата обращения: 11.01.2021).

3. statista.com. — URL: https://www.statista.com/statistics/246892/value-of-the-video-game-market-in-the-us/#:~:text=In%202020%2C%20the%20market%20size,worth%2060.4%20billion%20U.S.%20dollars (дата обращения: 11.01.2021).

4. vanillaplus. — URL: https://www.vanillaplus.com/2018/07/05/40093-video-games-market-worth-music-movies-combined-arent-csps-launching-games-services/ (дата обращения: 11.01.2021).

5. openai. — URL: https://openai.com/blog/dall-e/ (дата обращения: 11.01.2021).

6. *Мусанте Г.* Будущее вещей // Interni. — 2017. — № 55 — С. 96–99.

7. Vondom designers. Catalog S.L.U. 2019. — URL: https://www.vondom.com/catalogs/html (дата обращения: 11.01.2021).

8. *Земпер Г.* Практическая эстетика / вступительная статья «Эстетические взгляды Г. Земпера» и комментарии В.Р. Аронова. — Москва: Искусство, 1970.

9. Большая Советская Энциклопедия (БСЭ).1978 г. 3-е изд. — Москва: Эксмо, 2008.

10. *Власов В.Г.* Теория формообразования в изобразительном искусстве / В.Г. Власов. — «Санкт Петербургский государственный университет», 2017.

С.В. МКРТЧЯН

Кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Дизайн среды», АНО ВО «Институт современного искусства»
e-mail: 7655682@rambler.ru

S.V. MKRTCHYAN

PhD Art History, Professor of the Department of Environmental Design, ANO VO «Institute of Contemporary Art»
e-mail: 7655682@rambler.ru

HOMO PROJECTUS

В статье дается характеристика проектно мыслящего человека (Homo projectus) и рассматриваются особенности проектной формы мышления как обязательного условия образованности современного человека. Анализируются причины, препятствующие формированию проектного мышления и возможности его внедрения во все области жизнедеятельности человека.

The article describes the characteristics of a project-minded person (Homo projectus) and examines the features of project thinking as a prerequisite for the education of a modern person. The reasons that prevent the formation of project thinking and the possibility of its implementation in all areas of human life are analyzed.

Ключевые слова: дизайн, проектное мышление, проектный подход.
Keywords: design, project thinking, project approach.

Образ современного образованного человека основывается на понятии «проектного мышления» как критерия определения уровня креативности его мышления во всех областях жизнедеятельности. Проектное мышление предполагает не только высокий уровень профессионализма в какой-либо проектной области деятельности, но и умение организовать осознанное профессиональное взаимодействие, умение вписываться в разнообразные профессиональные сферы деятельности. Интегрированное в разные области жизнедеятельности, проектное мышление выступает как универсальный метод проектной культуры, как характеризующий ее признак, объединяющий в единое целое иногда разнородные способности, знания, умения и навыки. «Проектное мышление — это определенный тип отношения к действительности, в основе которого лежит идея рационального переустройства фрагмента реальности в соответствии с неким "образом желаемого будущего"» [1, с. 16]. Человек, мыслящий проектно (Homo projectus), — это личность, способная осмысленно и продуктивно вступать в профессиональную коммуникацию в любой области жизнедеятельности.

В истории много примеров проектно мыслящих людей, которых, как правило, называют гениями. Среди них самым выдающимся является Леонардо да Винчи. Леонардо более известен как гениальный художник и архитектор. Но он был гениален не только в художественном творчестве и архитектуре. Его гений проявлялся в самых разных областях деятельности, он совершал невероятные открытия и изобретения, до сих пор удивляющие своей оригинальностью. Он создавал новые направления в разных науках, разрабатывал оригинальные, не традиционные для своего времени методы понимания и преобразования действительности. Его гений проявлялся в механике, инженерии, физике, геометрии, анатомии, ботанике, философии, музыке, поэзии. Гениальность Леонардо — в его универсальности как творца, в его стремлении к анализу существующих фактов и синтезу нового, суть которого — переустройство реальной действительности в соответствии с авторским замыслом. В основе гениальности Леонардо — умение мыслить проектно — не только обнаруживать в окружающей реальности неопознанные явления и искать им объяснения, но и вдохновляться самыми обычными фрагментами окружающей среды и искать пути их усовершенствования. Умение мыслить проектно сделало из Леонардо человека, способного подняться на самый высокий уровень познания, балансировать между очевидным и воображаемым, бросить вызов самому Творцу — великому «проектировщику» и создателю мира. В творчестве Леонардо выражается внутренний смысл новой, нетрадиционной Возрожденческой культуры, основная характеристика которой — именно проектность; культуры, определяющей новую роль человека в природе, человека, думающего проектно и преобразующего природу по своим критериям и потребностям. В эпоху Возрождения возникло кардинально новое понимание культуры и роли человека в цивилизационном процессе как процессе проектного творчества.

В XV в. такое понимание преобразующей природу роли человека было взглядом в будущее, а с XX в. оно стало уже осмыслением накопившегося многовекового опыта самоидентификации и формирования современного человека, который вышел в новую действительность, где противостояние изведанного и неизведанного, веками охраняемого Церковью в границах христианского канона, приобрело принципиально новый несбалансированный характер, отвергающий архаичный взгляд на традиционные ценности, так как цель познания стала материалистичной, а процесс познания — прямым, целеустремленным, обреченным на безостановочное стремление в будущее без оглядки в прошлое. В этой новой действительности человеческого стремления в будущее, к переделке образа бытия придуманному человеком идеалу мешала роковая обремененность материей. Но сами стремления эти были материалистичны по своей сути, поскольку были ориентированы на преобразование предметного мира человека, так называемой второй природы.

Именно предметная, искусственная среда, а теперь еще и виртуальная, цифровая среда, являются сегодня той целью, которая все в большей и большей степени определяет мышление и специфику культурных представлений и предпочтений современного человека. Однако неудержимое стремление к этой цели привело к тому, что созданный человеком предметный, а тем более — виртуальный, мир все чаще выходит из-под его контроля. В течение всей истории развития человек относился к природе как к божественному творению, которое управлялось Творцом и перед которой надо было преклоняться. Это снимало с человека ответственность за неконтролируемые природные явления. Аналогичным образом современный человек относится к предметному миру — второй природе и особенно к виртуальной действительности — «третьей природе». Как будто есть некая сверхъестественная сила, которая может привести происходящие в предметной и виртуальной среде явления в порядок без него. Подобное отношение к проблемам искусственной среды заставляет задуматься о пересмотре или даже об отказе установившихся стереотипов мышления и, следовательно, от существующих методов и средств изучения и осмысления реальной действительности, то есть от научного образа мышления.

Наука — «особый вид познавательной деятельности, нацеленный на выработку объективных, системно организованных и обоснованных знаний о мире» [2, с. 23]. Ее цель — выделить и объяснить

существующие в природе явления и законы. Научное мышление предполагает безальтернативное преклонение перед фактами, подтверждающими законы природы, полную зависимость от предубеждений и стереотипов, предполагающих ретроспективный взгляд на так называемое научное наследие. Научное мышление основано на взаимообусловливающей связи между явлениями материального мира. Эта связь подразумевает причинно-следственную систему, где какое-либо явление в определенных условиях становится причиной порождения другого явления. Линейный, причинно-следственный образ мышления ограничивает способности человека преобразовывать предметный мир, переустроить стереотипизированный порядок вещей, исключая возможные связи и причины этого порядка с социальными, этическими и другими гуманитарными факторами. Проектный образ мышления, напротив, способствует созданию нового порядка вещей в мире, не дает пасовать перед фактами, а наоборот — помогает под другим углом посмотреть на эти факты, попытаться использовать их, согласно выработанной концепции.

Проектное мышление стимулирует преобразующие способности человека, ориентируя его на гуманитарные ценности, не отделяя их от фактов и явлений в предметном мире, подобно тому, как это свойственно науке. Проектное мышление, в отличие от научного, допускает правомерность изменения взглядов на существующие вещи в зависимости от того, каким бы человек хотел эти вещи видеть.

Но научный и проектный образы мышления не находятся в противоречии, они дополняют друг друга. Известно, что задача научного подхода — анализ фактов, задача проектного подхода — синтез нового. Научный подход направлен на концептуальный синтез для анализа реальной деятельности, проектный подход ориентирован на концептуальный анализ действительности, который затем способствует формированию реальных систем. Очевидно, что оба подхода перекрещиваются и что методы научного подхода являются неоценимым инструментом для проектного мышления. Однако, принимая во внимание доминирующее положение науки в современной культуре и стремление придать всему — в том числе и проектному подходу — научную окраску, необходимо отметить, что проектный подход, понимаемый как деятельность, при помощи которой человек создает свое будущее, не может успешно развиваться в рамках только научного понимания реальной действительности.

Диалектическая взаимосвязь, существующая между физическими характеристиками искусственного предметного мира и естественной природой, изучаемой наукой, с одной стороны, и социокультурными характеристиками восприятия этого мира человеком — с другой, требует особого образ мышления, способного структурировать искусственную среду в условиях естественной природы, охватывая не только научно-эмпирические, но и гуманитарные (этические, ценностные, культурные) принципы поведения и формы реагирования человека. Этим особым образом мышления является проектное мышление, которое призвано оперативным образом соединять принципы научно-эмпирического и гуманитарного взаимодействия, существующие между человеком и естественной природной средой, и, что не менее важно, соединить постоянно трансформирующиеся принципы взаимосвязи человека с им же созданной искусственной средой. Проектное мышление включает определение целей и правил, связанных с обработкой большого объема эмпирических фактов и гуманитарных данных, разработку различных вариантов решений и выбор оптимального решения, отражающего, наряду с уже признанными ценностями, и те, которые со временем будут признаны, а также ценности, которые еще не существуют в обществе. Таким образом, одной из главных черт этого образа мышления является эксплицитный анализ научно-эмпирических фактов и гуманитарных ценностей в их взаимосвязи.

Для выработки системно действующих практических и теоретических методов проектный образ мышления ориентируется на человека в качестве реального экзистенциального фактора как интуитивного синтезатора и создателя предметной реальности, трансформирующего естественную природу в соответствии со своими нуждами. Человек — не единственное живое существо, способное изменять окружающую среду для удовлетворения своих жизнеобеспечивающих потребностей, но только он способен ориентироваться на духовные образы и переживания и при этом претерпевать онтологические изменения. Проектный образ мышления невозможен без осознания человека как создателя экспериментальных и концептуальных структур, назначением которых является удовлетворение всего диапазона потребностей и желаний, от физических до космологических, в пределах естественного, предметного и социокультурного мира.

Анализируя возрастающие тенденции цифровизации, технологизации и урбанизации современного общества, нетрудно заметить,

что процессы, возникающие как следствие этих тенденций, нельзя осмыслить и контролировать существующими сейчас методами и средствами, которые сформировались в период развития индустриального или даже постиндустриального общества и предназначены были для эффективного управления внутренними процессами и явлениями этого общества. Любые попытки обновления современного образа мышления возможны лишь при радикальной критике и постулировании существующих принципов теории и практики преобразования искусственной среды. Современная урбанизированная реальность как многоуровневая искусственная структура, основанная на взаимосвязи разнообразных социальных и материальных моделей, представляет собой богатейший источник творческих находок для проектной формы мышления, способного преобразовать искусственную среду. По мере того как стремительно развивается современное информационно-цифровое общество, в ближайшем будущем жизнеспособными и продуктивными будут именно проектные формы мышления, которые позволят воспринимать урбанизированную мировую систему целостно, охватывая естественную и искусственную среду в их взаимосвязи, организовывая при этом всю планету как законченную и полностью внутренне согласованную целостность.

Что препятствует формированию проектного мышления?

Проектное мышление предполагает способность междисциплинарного анализа и, что очень важно, междисциплинарного синтеза. Однако, если согласиться с тем, что деятельность современного человека направлена на преобразование искусственной среды и включает в себе все области социальных, экономических и физических требований, которые призваны придать смысл его действиям и структурировать окружающую среду, то необходимо определить, позволяет ли современная, в высшей степени жесткая структура научного познания эффективно осуществлять междисциплинарный подход к изучению и проектированию окружающей среды. Может ли современный человек перейти на проектный образ мышления, обосновать и дать ответ на проектные решения, предопределяющие будущее, и можно ли использовать существующие средства и результаты научных исследований, которыми оперируют современные ученные, чтобы лучше понимать и способствовать разработке новой системы мышления, способного преобразовывать окружающую, предельно технологизированную искусственную среду?

В условиях глобализации социокультурные и образовательные структуры не дают возможности современному человеку развивать необходимые духовные и интеллектуальные качества для реализации творческой активности в мире, где обнаружение, постановка и решение проблем превратились в необычайно сложную задачу — задачу достижения обобщающих решений и формирования принципов постоянного контроля, применяя проектный подход, основанный на проектном мышлении.

Очевидно, что для распространения проектного образа мышления необходимы подготовленные специалисты, владеющие методикой междисциплинарного анализа и имеющие междисциплинарное воображение. Такие специалисты необходимы для поиска и обнаружения объектов из проблемных областей технологизированной предметной среды и социальных ситуаций, подвластных проектному воздействию. Однако достаточен ли потенциал современных научно-исследовательских институтов и высших учебных заведений для осуществления междисциплинарного взаимодействия, и достаточным ли авторитетом обладают эти институты, чтобы иметь возможность успешно внедрить в жизнь разработанные ими проектные предложения? Способны ли высшие учебные заведения обеспечить востребованность выпускаемых специалистов нового типа?

Ответ на вопрос возможности использования имеющихся методик научных исследований и образовательных принципов современных университетов для того, чтобы осмыслить и содействовать формированию новой системы мышления, способного преобразовать современную действительность и тем более ее будущее, сводится к тому, что современные, предельно коммерциализированные и ориентированные на количественный показатель, образовательные принципы не дают возможности подготовить специалистов, готовых и умеющих взять на себя ответственность за проектные решения, нацеленные на будущее. Известно, что такой специалист «не всегда вписывается в социум, выламывается из его жесткой структуры, но является генератором всевозможных прогрессивных идей и нововведений» [3, с. 16], поэтому, как правило, студенты не стремятся приобретать необходимые духовные и интеллектуальные качества для активного, творческого воздействия на реальную социокультурную действительность, где умение обнаружения, постановки и решения проблем не востребовано, а способность стать

звеном какого-либо социального или производственного высокооплачиваемого процесса, напротив, пользуется спросом.

Что можно сделать для внедрения проектного мышления?

Современные ученые все чаще задумываются о давно существующей идее создания такой научно-образовательной структуры, которая целенаправленно занималась бы этическими и техно-культурными проблемами современного общества и была бы ориентирована на разработку системы мышления, способного проектными методами преобразовывать искусственную среду во взаимосвязи с природной средой. Разумеется, такая научно-образовательная структура не решит сразу же все проблемы современного общества, но она создаст основу для воспитания специалистов, умеющих превратить эти проблемы в контролируемые процессы. Образовательная концептуальная схема такой научно-образовательной структуры должна быть ориентирована на системный подход, при этом имеется в виду не системность в детерминистическом ее понимании, согласно которому системы могут быть простыми и общими, всегда дающими тот же результат, согласно заданным первичным условиям или первоначальным состояниям. Такая научно-образовательная структура требует нового понимания понятия «система» в образовательной концепции. Здесь надо говорить о динамической, сложной системе, имеющей свойство адаптироваться к другим системам, в то же время способной рассматривать частные социальные и культурные ценности и человеческие эмоции как важнейшие аспекты предельно сложного процесса формирования, развития и распространения проектного образа мышления. Это требует «особой модели образования, которая учитывала бы системные закономерности действительности и соответствовала бы идеологическим, технологическим и социальным требованиям общества. Эта модель должна быть нацелена на формирование проектного мышления и стать обязательным условием и составной частью профессионального образования» [3, с. 19]. Специалист, получивший такое образование, сумеет охватить суть поставленной задачи в целом, перешагнув границы профессиональной области, найти оптимальные пути решения задачи, определить практические цели и спрогнозировать результат.

Таким образом, если вникнуть в суть динамики развития процессов цифровизации, машинизации и урбанизации современного общества, легко обнаружить, что явления, возникающие как следствие пе-

речисленных процессов, невозможно осмыслить и контролировать теми методами и оперативными средствами, которые были разработаны и предназначены для управления и контроля функциональных и социальных явлений современного общества, поэтому единственным действенным методом решения проблем современного общества является именно проектный подход, основанный на проектном мышлении, — подход, который формирует новую жизненную позицию, выявляющую новые возможности для преобразования стереотипных представлений о разных, на первый взгляд, привычных вещах, расширяя диапазон творческого поиска и стимулируя полет творческой мысли. «Все эти интерпретации уместны для трактовки проектного мышления (зародышевые формы которого присущи разным культурно-историческим типам духовного производства) как универсального инструмента социокультурного проектирования будущего, возможность использования которого не ограничивается рамками какой-либо одной узкой жизненной сферы» [4, с. 39].

Проектное мышление формируется на пересечении двух подходов познания и осмысления действительности — художественно-философского и научно-аналитического. Проектно мыслящий человек (Homo projectus) — это человек, постигающий мир интеллектуально, в форме знания, это человек постигающий мир этически, любящий его как свою вотчину и созидающий будущее мира, завораживающего своей красотой.

Список литературы:

1. *Сосновская К.В.* Проектное мышление в бытии человека: диссертация … кандидата философских наук: 09.00.13. — Омск, 2013.

2. Новая философская энциклопедия: в 4 томах / Ин-т философии Российской акад. наук, Национальный общественно-научный фонд; науч.-ред. совет.: В.С. Степин — пред. совета и др. Том 3. — Москва: Мысль, 2010.

3. *Мкртчян С.В., Окунькова Е.А.* Обучение проектному мышлению в ВУЗах как фактор становления современных специалистов // Проектная культура и качество жизни. — 2018. — № 11.

4. *Рыбалкина П.В.* Проектное мышление в культуре: методологический анализ: диссертация … кандидата философских наук. — Белгород, 2018.

С.В. МКРТЧЯН

Кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Дизайн среды» АНО ВО «Институт современного искусства»
e-mail: 7655682@rambler.ru

Г.В. БУХАНОВ

Старший преподаватель кафедры «Рекламы, связей с общественностью и дизайна»
ФГБОУ ВО РЭУ им Г.В.Плеханова
e-mail: bg22@yandex.ru

S.V. MKRTCHYAN

PhD Art History, Professor of the Department of Environmental Design,
ANO VO «Institute of Contemporary Art»
e-mail: 7655682@rambler.ru

G.V. BUKHANOV

Senior Lecturer of the Department of «Advertising, Public Relations and Design»
Plekhanov Russian University of Economics
e-mail: bg22@yandex.ru

ПРОЕКТНОЕ МЫШЛЕНИЕ — ПУТИ И МЕТОДЫ РАЗВИТИЯ

PROJECT THINKING — WAYS AND METHODS OF DEVELOPMENT

В статье рассматривается вопрос развития проектного мышления как способа формирования креативной личности. Дается характеристика проектного мышления как динамической, самоорганизующейся системы, способной в процессе функционирования видоизменять свои цели и методы. В качестве способа развития проектного мышления предлагается тотальное внедрение методов дизайна как универсальной проектной дисциплины во все образовательные программы.

The article deals with the problem of developing project thinking as a way of forming a creative personality. The characteristic of project thinking is given as a dynamic, self-organizing system capable of changing its goals and methods in the process of functioning. As a way of developing project thinking, the total implementation of design methods as a universal project discipline in all educational programs is proposed.

Ключевые слова: дизайн, проектное мышление, система, проектный подход.
Keywords: design, project thinking, system, project approach.

Проектное мышление является важнейшим условием в дизайнерской деятельности, имеет мировоззренческое значение для дизайнера как творческого человека и характеризует его профессиональный уровень. Проектное мышление объединяет и отражает все параметры деятельности дизайнера — рациональность, аналитичность, подчиненность поставленной цели, свобода выбора, способ достижения цели, неограниченное, но эмпирическое обоснование проектной задачи, полетное состояние творческой мысли и чувств. Эти параметры, характеризующие дизайнерскую деятельность, взаимосвязаны и дополняют друг друга. Их можно сгруппировать по двум лежащим в основе понятия «проектное мышление» категориям — способность к созиданию (креативность) и, собственно, само творчество как процесс этого созидания, всегда предполагающее конечный результат. Термин «креативность» (от англ. creativity) введен в научную терминологию Дж.П. Гилфордом в 1949 г. во время своего президентского обращения к Американской психологической ассоциации. С 1970 г. термин распространился как в технической, так и в гуманитарной научной литературе. В словаре иностранных слов креативность объясняется как «созидание», «сотворение» (от латинского creation) [1, с. 487]. Однако в современном понимании понятие «креативность» охватывает более широкий диапазон смыслов, чем просто творчество и созидание. Креативность связывают, в первую очередь, с генерацией нестандартных идей, тогда как творчество чаще всего ассоциируется с созданием художественных произведений, моделированием объектов искусства.

Наибольшее распространение понятие «креативность» получило в психоанализе (З. Фрейд), гештальтпсихологии (М. Вертгеймер), бихевиоризме, экзистенциализме. Основатель экзистенциализма Ж.-П. Сартр проблему свободы связывал с креативностью личности [2]. Согласно его теории, «каждый человек изобретает свой собственный способ бытия в мире; актом проектирования себя его сознание пытается избавиться от случайности своей фактичности и существовать “на собственных основаниях”» [3, с. 121]. Неожиданное сочетание разнородных данных с целю получения эффектных результатов является основной характеристикой креативной личности. «Креативные личности высоко мотивированы, демонстрируют значительный уровень энергии, обладают рефлексивным мышлением, от которого получают удовольствие, самостоятельны, неконформны, отличаются низким уровнем социализации» [4, с. 19].

В настоящее время существуют разные подходы определения смысла понятия «креативность». Среди них можно выделить несколько, по сути, похожих подходов:

«— Креативность как свойства личности, понимание креативности как особенности интеллекта, уровня или свойства мышления, как способности в целом, как потребности личности в преобразовательной деятельности человека при условии активного взаимодействия с микросредой.

— Креативность как фактор, определяющий способность к творчеству. Способность порождать необычные идеи, необходимые для создания нестандартных произведений. Способность отклоняться от традиционных схем мышления позволяет человеку эффективно и эффектно решать проектную задачу, находить неожиданные, парадоксальные, ассоциативные варианты решения.

— Креативное мышление связано с генерацией новых нестандартных идей, определяет способность к изобретательству и открытиям» [5].

По приведенным примерам очевидно, что общим в понимании понятия является убежденность в том, что креативность — свойство личности, проявляющееся в его стремлении к преобразованиям, это особенности его интеллекта — гибкость, парадоксальность, ассоциативность и др. Именно эти особенности делают креативность обязательным условием дизайнерской деятельности, предопределяя уровень развития проектного мышления дизайнера. С профессиональной точки зрения, можно говорить о наличии некоторых интеллектуальных способностей, характеризующих креативность дизайнера. В их числе — необычность мышления как результат применения знаний из разных областей тех-

нических и гуманитарных наук, разносторонность путей поиска решения проблемы, умение творчески структурировать разнородную, иногда противоречивую информацию, наблюдательность, логику и, что очень важно, творческая свобода, которая «интерпретируется как интеллектуальный инсайт, являющийся видом теоретического понимания или “озарения”, возникающего без обращения к культурно-исторической памяти народа. В художественном проектировании это позволяет дизайнеру осуществлять внезапный синтез новых или реорганизацию ранее созданных средовых пространств и объектов» [3, с. 122]. Можно сказать, что креативность как интеллектуальное свойство дизайнера является обязательным признаком, определяющим специфику его мышления, — именно проектного мышления. Креативность и проектное мышление — взаимообусловливающие качества. Чтобы быть креативным, дизайнер должен мыслить проектно, и если он мыслит проектно, то не может быть не креативным. Неразрушаемость и устойчивость этой взаимообусловливающей связи обеспечивает очень важное звено. Этим звеном, как выше отмечено, является творчество как характеристика дизайнерской деятельности и как категория понятия «проектное мышление».

«Творчество в научной литературе рассматривается как некая категория философии, культуры, психологии, выражающая высший смысл деятельности человека, состоящий в увеличении многообразия окружающего мира в процессе культурных миграций. Так же некий аспект развития личности, относящийся к переходу на высокий интеллектуальный уровень. Одаренность, фантазия, оригинальность, интуиция, воодушевление, открытие — термины, относящиеся к понятию “творчество”. Это понятие не имеет строгого однозначного научного понимания, скорее служит программным лозунгом» [5].

Наиболее известным определением характера творческого процесса является теория английского представителя когнитивной психологии Грэма Уоллеса, описанная в книге «Искусство мыслить» (1926 г.), где он определяет четыре этапа этого процесса — подготовка, инкубация, инсайт (озарение) и проверка и/или реализация. Ключевое в этой цепочке — озарение (инсайт). «Обычно инсайт сопровождается сильными положительными эмоциями и убежденностью в том, что решение найдено, хотя зачастую в этот момент автор еще не может его не только обосновать, но даже и сформулировать» [4, с. 19]. Перед этапом инсайта происходит не менее важный этап инкубации. Существуют разные

объяснения инкубации идеи. «Исследователи выдвигают разные объяснения плодотворности этапа инкубации: переключение усилий на другие объекты позволяет “отдохнуть” от проблемы, забыв при этом ранее использованные и неэффективные способы решения задач; сознание в это время не вмешивается в деятельность бессознательного, направляя ее в соответствии с доказавшими свою неплодотворность собственными стратегиями; значительную часть жизни занимает отдых, и уже в силу его длительности за ним следуют творческие решения» [4, с. 19]. После стадии инкубации отложенная проблема видится в ином свете, проблема складывается в цельный образ.

Творческая деятельность предполагает не просто некие общие способности к ней, а разное сочетание специфических способностей. Это комплекс умений и навыков, позволяющих самостоятельно решать основные творческие задачи. Творчество — духовно-практическая деятельность, в результате которой появляются оригинальные культурные, технические или научные ценности, значимые для преобразования действительности. Творческий процесс — очень личностный и даже интимный. Процесс развития творческой индивидуальности весьма непрост и долог, таинственный и даже мистический [5]. Тем не менее, несмотря на эмпирический и эмоциональный характер творчества, оно имеет организованно логическую структуру. Наиболее структурировано это можно обнаружить в проектном процессе в дизайне и архитектуре [5].

Творческое состояние дизайнера во многом сродни творческому воображению, которым обладают художники, поэты, композиторы, музыканты, артисты, представители других творческих профессий. Однако в дополнение к свойствам творческого воображения оно отличается и «методологической дисциплинированностью» и методом междисциплинарного подхода в поисках решения проблемы. Гибкость при выборе методики решения проблемы, критичность мышления, цельность и ассоциативность восприятия являются характеристиками мышления и творческой деятельности, свойственными дизайну, который, в отличие от, например, изобразительного искусства, предполагающего поглощенность собой, бескомпромиссно нацелен на решение общественных проблем и направлен на все, что имеет общечеловеческую, национальную, мировую, космическую и социальную значимость.

Осознание креативности и творчества как категорий проектного мышления вытекает из понимания его системности. Их можно

считать обеспечивающими системность проектного мышления признаками, подтверждающими его как систему. Другими словами, проектное мышление — это система, а креативность и творчество являются его подсистемами, которые определяются такими особенностями, как наличие множества элементов, существование гибкой связи между ними и объединенность всех элементов в едином целом. Двойственность структуры проектного мышления как системы (креативность + творчество) преобразуется в целостность тем, что обе подсистемы, являясь относительно независимыми и обладающими свойствами самостоятельной системы, каждая по-своему, обслуживают общую цель — проектное преобразование действительности [6, с. 87]. С точки зрения системности проектного мышления, креативность можно характеризовать как качество мыслительной деятельности, как способность к созиданию, а творчество — как процесс этой деятельности, как понятие абсолютное (первым творческим актом был сам акт творения).

Очень важно отметить, что понимание системности проектного мышления не тождественно пониманию и объяснению системного подхода в проектировании. Системный подход представляется как методология проектирования, охватывающая весь комплекс подходов, методов и средств для создания среды жизнедеятельности человека, тогда как проектное мышление — это особая форма восприятия, оценки и идентификации действительности, в определенном смысле — это образ жизни современного человека, а его рассмотрение как системы, в первую очередь, направлено на выявление его междисциплинарной сути, позволяющей достигнуть реального синергетического эффекта при решении проблем в любой области жизнедеятельности человека.

Таким образом, проектное мышление — динамическая, самоорганизующаяся система, способная в процессе функционирования видоизменять свои цели и методы. Проектное мышление, с точки зрения его системности, можно считать открытой системой, которая находится в состоянии подвижного равновесия. Это предполагает наличие этапа развития, устойчивости (стабильности) и деградации (вырождения) [6, с. 87]. Последнее происходит в тех случаях, когда в процессе функционирования системы отвергается духовный фактор. Эмерджентность, холизм, синергичность являются характеристиками проектного мышления как системы, возможности которой превосходят сумму возможностей составляющих ее частей (креативности и творчества).

Понимание проектного мышления как системы позволяет характеризовать культурные и профессиональные особенности проектно мыслящего человека, определить широту его кругозора и профессиональных возможностей, показать пути и методы развития проектной формы мышления, выявить такие особенности, «которые способствуют решению задач не только в узких профессиональных рамках, но особенности, позволяющие предусматривать и учитывать весь спектр организационных и практических проблем» [7, с. 18]. Проектное мышление — «это форма сознания человека проектировщика, конструирующего свое собственное бытие и бытие мира, которое ориентировано на достижение конкретного заведомо запрограммированного результата, и траектория которого обусловлена проектным алгоритмом, оптимальным для реализации конкретной ситуационной задачи в пространственно-временных границах» [8, с. 39].

Можно ли развивать проектное мышление и что надо делать для этого? Эти вопросы имеют отношение не только к дизайну как проектной дисциплине, но и к проектности как качеству и типу образованности человека, вне зависимости от области его деятельности. Достижение этих качеств предполагает особую модель образования. Основой такой модели могут стать методики дизайна. «Другими словами, одним из путей эффективной организации обучения проектному мышлению является тотальное внедрение методов дизайна во все уровни образовательной системы» [7, с. 20].

Из всего множества попыток внедрения методов дизайна во все уровни образовательной системы наиболее известными являются проект «Университас» и проект реформы системы образования в Великобритании.

Проект «Университас» был разработан по инициативе Фонда Грэхема (США) в 70-х годах XX века и был внедрен в некоторых европейских и американских вузах (Британский Королевский колледж искусств, Филадельфийский колледж искусств). Наибольшее применение этот проект получил в дизайнерском образовании. Основная идея проекта «Университас» заключалась в формировании образа мышления, включающего умение анализировать и предусмотреть значение объекта проектирования в обществе, вести анализ и критическую оценку факторов, которые оказывают влияние на формирование потребительских предпочтений и на социально-экономические запросы общества, способ-

ность прогнозировать ценности, владение методами проектирования и конструирования физических и социально-экономических систем для претворения в жизнь поставленных задач. Проект «Университас» не был реализован. Но идея нового образования, ориентированного на проектную культуру и проектный образ мышления, оказалась предельно плодотворной и актуальна до сих пор.

В тех же 70-х годах ведущий художественный университет Великобритании Королевский колледж искусств предложил программу «Дизайн в системе общего образования». Программа была основана на критике существующей образовательной системы, основанной на двух (гуманитарно-художественной и научно-технической) непересекающихся культурах. Б. Арчером был выдвинут факт существования третьей — проектной — культуры, которую он предложил называть «Дизайном с большей буквы», и, что самое главное, было предложено рассматривать дизайн как обязательное, проникающее во все уровни образовательной системы условие.

Комментируя программу Королевского колледжа искусств и подчеркивая актуальность выдвинутых идей, Найджел Кросс (британский академик, исследователь дизайна и педагог, заслуженный профессор исследований дизайна в Открытом университете Соединенного Королевства) в статье «Дизайнерские пути познания» (1982 г.) приходит к выводу, что внедрение дизайна в общую образовательную систему необходимо для того, чтобы расширить диапазон профессионального мышления во всех сферах деятельности человека.

В Российском образовании тоже есть пример попытки внедрения дизайна в разные образовательные программы. В 80-х годах под руководством кафедры дизайна Ленинградского высшего художественно-промышленного училища им. Мухиной (Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. Штиглица) была реализована комплексная дизайн-программа «Диалог» для центра управления космическими полетами. Программа выполнялась поэтапно на протяжении девяти лет. В ней участвовали несколько вузов — политехнический, авиационный, медицинский. В этой программе реализовалась модель образования, интегрирующая различные вузы, кафедры и специальности на основе диалога и их диалектического соединения. Участие нескольких вузов в этой программе не значило механическое соединение различных учебных заведений, пусть даже настроенных

на решение одной задачи. Уникальность этой программы заключается в том, что все участники были связаны проектным типом коммуникации, предполагающим достижение общей цели проектными методами. В итоге межпрофессиональной проектной коммуникации студенты, участники этой программы, получили знания и навыки в области художественного конструирования, инженерного конструирования, социально-гуманитарного моделирования.

Более углубленно рассматривая приведенные примеры и вникая в суть этих программ, нетрудно убедиться, что основополагающим в них является идея междисциплинарного проектного подхода, приводящего к конкретному синергетическому результату. А дизайн, как известно, по своей сути — междисциплинарная профессия и находится на стыке разных гуманитарных, технических и философских наук, поэтому именно методика дизайна может стать основным средством развития проектной формы мышления. Методика дизайна «включает принципы и способы анализа проектных ситуаций, научного и художественного моделирования объекта и адекватные им методы создания проектных идей и концепций, изложенные в их логической взаимосвязи и системном единстве, которое, в свою очередь, обусловлено ведущей методической концепцией» [3, с. 133]. Цель методики дизайна — «упорядочить и систематизировать конкретную деятельность дизайнера с позиций общей концепции дизайна. Методика дизайна задает основные категории проектной деятельности, разворачивает логику операционного процесса (формирование, разработка и воплощение дизайнерского замысла) и анализирует возможности конкретных средств и приемов проектирования в их взаимосвязи с типами и параметрами проектных задач» [9, с. 191]. Перефразируя некоторые положения из этих определений и основываясь на них, можно сказать, что проектное мышление предполагает анализ поставленной задачи одновременно принципами гуманитарных, технических и философских наук, способами технического, художественного и гуманитарного моделирования разных ситуаций действительности для выработки логически взаимосвязанных идей, представляющих собой единую концептуальную систему.

Понимание проектного мышления как системы подсказывает, что для его развития можно ориентироваться на методы развития его подсистем — креативности и творчества как обязательных условий дизайнерской деятельности. Этих методов много — метод «Ментальные

карты» Тони Бьюзена, метод фокальных объектов Чарльза Вайтинга, метод морфологического анализа Фрица Цвики, метод «Шесть шляп» Эдварда де Боно, методика-SCAMPER Боба Эберле, метод мозгового штурма (ловушка для идей), отечественная методика ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) и др. Среди них можно выделить метод организационно-деятельностной игры и метод гирлянд ассоциаций.

Организационно-деятельностная игра — это «особый вид игрового обучения, который за счет своей структурной неопределенности, условности и вариантности позволяет эффективней адаптироваться к неизвестным ситуациям будущего. Игровое моделирование различных профессиональных ситуаций — это специальным образом сконструированное пространство мышления, коммуникации, понимания, рефлексии и действия, в котором студент "проживает" и осознает особенности будущей профессиональной действительности, понимает, как можно успешно действовать в этой ситуации, получает опыт различной коммуникации и поискового действия» [10, с. 150]. Схема образовательного процесса в организационно-деятельностной игре подробно описана Г.Л. Щедровицким [11].

Метод гирлянд ассоциаций основан на методе фокальных объектов. Метод был разработан советским исследователем технического и изобретательского творчества Г.Я. Бушем и является направлением метода свободных ассоциаций, который, как известно, предназначен для стимулирования творческого мышления, активизации воображения и пробуждения фантазии. Этот метод служит как эвристический прием, формирующий новый взгляд на проблему и приводящий к неожиданным идеям и решениям.

В рамках этой статьи невозможно детально объяснить суть этих методик, поэтому можно ограничиться ссылкой на труды авторов. В первом случае — на труды В.Л. Щедровицкого, О.И. Генисаретского, Г.П. Глазычева, разработчиков философских и методологических основ проектного мышления как деятельности. Во втором случае — на труды Г.Я. Буша («Основы эвристики для изобретателей», «Диалогика и творчество»).

Совместное применение этих методик может стать эффективным способом обучения и развития проектного мышления не только в дизайне, но и в других профессиональных сферах. Описание возможного синергетического эффекта при их совместном применении и обоснование этого эффекта практическими примерами требует более глубокого исследования, что в рамках одной статьи невозможно сделать, поэтому можно ограничиться констатацией факта о том, что в некоторых вузах осуществляется попытка развития проектного мышления с помощью совместного применения этих методик [12].

Список литературы:

1. Новый словарь иностранных слов. — Минск: Современный литератор, 2008.

2. *Сартр Ж.-П.* Бытие и ничто. Опыт феноменологической онтологии. — Москва, 2000.

3. Техническая эстетика и дизайн: Словарь. — Москва: Академический Проект; Культура, 2012. — 356 с. — (Summa).

4. Новая философская энциклопедия: в 4 томах / Ин-т философии Российской акад. наук, Национальный общественно-научный фонд; науч.-ред. совет.: В.С. Степин — пред. совета и др. Том 4. — Москва: Мысль, 2010.

5. *Буханов Г.В.* Проектное мышление. Креативность. Творчество // Вестник Восточно-Сибирской Открытой Академии. — 2020. — № 38 (38).

6. *Мкртчян С.В.* Адаптивность как системное свойство среды проживания // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2013. — № 3.

7. *Мкртчян С.В., Окунькова Е.А.* Обучение проектному мышлению в ВУЗах как фактор становления современных специалистов // Проектная культура и качество жизни. — 2018. — № 11.

8. *Рыбалкина П.В.* Проектное мышление в культуре: методологический анализ: диссертация … кандидата философских наук. — Белгород, 2018.

9. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г.Б. Минервин, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов и др.: под общей редакцией Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. — Москва: Архитектура-С, 2004.

10. *Сосновская К.В.* Проектное мышление в бытии человека: диссертация … кандидата философских наук. — Омск, 2013.

11. *Щедровицкий Г.П.* Избранные труды. — Москва, 1995.

12. *Мкртчян С.В.* Практикум по дисциплине «Проектирование, проект, проектность». — Москва: ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г.В. Плеханова», 2019.

Л.Б. ФРЕЙВЕРТ

Кандидат философских наук (эстетика), президент Тульской региональной общественной организации «Наша традиция»
e-mail: lbf1956@yandex.ru

ШЭНЬ И

Аспирант Московской государственной художественно-промышленной академии им. С.Г. Строганова
e-mail: 20819471@qq.com

L.B. FREIVERT

Candidate of philosophical sciences (aesthetics), the President of the Tula Region Social Organization «Nasha Traditsia (The Our Tradition)»
e-mail: lbf1956@yandex.ru

SHAN I

Post graduate of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: 20819471@qq.com

О ВЕЩНОСТИ И ПРОСТРАНСТВЕННОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ: КИТАЙ И ЕВРОПА

ABOUT THINGNESS AND SPACIOUSNESS IN CONTEMPORARY DESIGN CULTURE: CHINA AND EUROPE

В статье анализируется проблема «вещь, среда, пространство, процесс» в китайской художественно-проектной культуре. Авторы используют европейский понятийный аппарат и выявляют общие и универсальные черты этой культуры. Используются достижения разных исследователей китайской культуры. В процессе анализа авторы прибегают к терминологии Г. Вёльфлина, современной теории проектной культуры, ряду философских положений А.И. Уемова. Это позволяет проводить аналогии между европейской и китайской культурами и выявлять их своеобразие.

The subject of this article is a problem «thing, environment, space, process» in Chinese art and design culture. The authors use European terminology and determine common and universal features of this culture. The tools of analysis are G. Woellfflin's terminology, terms of modern design culture and some philosophical ideas by A.I. Uemov. These concepts display analogies between European and Chinese cultures and their specifics.

Ключевые слова: китайская художественно-проектная культура, вещность, пространственность, среда, процессуальность, пространство и время в современной культуре.
Keywords: Chinese art and design culture, thingness, spaciousness, environment, «processness», space and time in contemporary culture.

«Современный мир, как бы сократившийся в своих размерах благодаря бурному развитию не только транспортных средств, но и информационных технологий, показал, что хотя по-прежнему "Запад есть Запад, Восток есть Восток", однако утверждение об их фатальной несходимости как бы утратило былую остроту. Ставший возможным взгляд на мир в целом помог понять, что человечество всегда решало фактически одни и те же проблемы, просто их решение в разных регионах мира расходилось по времени или же способы этого решения приобретали выраженную региональную окрашенность...»

[1, с. 365].

«...свойства и отношения так же объективны, как и вещи».

«...непрерывность и обеспечивает единство вещи. Разрыв, временной или пространственный, или тот и другой вместе, разрушают единство вещи».

«...отношения — частный случай свойства».

[2, с. 175, 10, 58].

«В природе не обязательно должно быть, как в логике»

[3, с. 43].

Важной частью современной проектной культуры, наряду с собственно «проектными» формами деятельности (архитектура, дизайн, инженерия, СМИ), является искусство. Его «нисхождение в дизайн», раз-

мывание границ между ними, оплакиваемое многими пишущими об искусстве, не есть уникальная ситуация.

«Чистое» искусство, предназначенное для любования и не имеющее практических целей, возникает в Западной Европе в эпоху Ренессанса. Следовательно, такое искусство не является базовой, неотъемлемой формой культуры. Впрочем, в «Великом переселении образов» А. Варбурга показаны утилитарные и другие практические смыслы этого «бескорыстного» искусства. Оно пронизано проектностью и является частью бизнес-плана художников, позиционирующих себя в обществе, — такой вывод следует из книги.

В современной культурной ситуации резко возрастает роль проектности и одновременно — значение внеевропейских культур. Здесь проектность как бы прощупывает свои границы и расширяет их, содержательно и территориально. Свойственный внеевропейским культурам антииндизивдуализм не препятствует появлению проектности, а создает иные ее виды.

В данном аспекте опыт китайской культуры весьма показателен. Например, здесь «…отсутствовало понятие личности… субъекта… и даже физического индивида» [4, с. 188]. При всем показательном антииндивидуализме, в этой культуре большое место занимает индивидуальное переживание и индивидуальная ответственность: «В китайском сознании нет места высшему Богу или центральному духу, который мог бы “сверху” указать путь к гармонии на Земле. Все духовные силы китайского космоса начинают действовать только при наличии важнейшего опосредующего элемента — человека и только через этого человека» [5, с. 30–32].

В Китае особым образом ставятся вопросы индивидуального созидания и новизны, т.е. творчества. Человек предстает как единственно возможный интерпретатор «посланий Космоса». «Истинная реальность» не дана ему непосредственно: «…она предстает перед нами лишь отраженной в произведении искусства, в философии, в ритуале, преломленной через опыт человека, который постиг ее» [5, с. 99]. Здесь очень важно, что искусство, философия и практическая жизнь, включая ритуал, входят в единый комплекс. Применительно к проблематике данной статьи это означает, что в континуум, где нет противопоставления субъекта и объекта, где решаются проблемы вещности и пространственности, органически включен человек.

Такой опыт не только интересен, но и во многом поучителен для представителей традиционной проектности в культуре европейского типа. Ведь совокупность принципов, сложившихся в ней, — не единственно возможный путь решения проблем проектности. Другие, и очень показательные, и продуктивные, варианты ее решения можно наблюдать в культурах других регионов, и Китай — один из интереснейших примеров.

Какие-то установки, «само собой разумеющиеся» для носителя европейской культуры, оказываются отнюдь не всеобъемлющими и не столь очевидными. Традиционно отсутствует во внеевропейских культурах художественно-утилитарный дуализм, а также противопоставление ума и чувства: «Китайская мысль не проводит различия между рациональным и эстетическим моментами суждения» [4, с. 199]. Это справедливо не только для вербальных текстов, но и для всех явлений культуры.

К такому подходу тяготеет и современный Запад. Дифференцированность и расчлененность, господствующая е европейской культуре несколько последних столетий, на этом этапе кажется исчерпанной и нуждающейся в обновлении. Хотя надежды на «новый синкретизм» пока не оправдались, но синтезирующие тенденции требуют также и обновления терминологического аппарата. Для анализа ситуации в этой сфере представляется необходимым ввести понятие «проектно-художественная культура». Под ним далее будет пониматься совокупность всех арт- и дизайн-практик с их смешанными и промежуточными формами, а также «чистыми» образцами искусства и дизайна, которые в любом случае в современной ситуации функционируют как объект «двойного назначения». Повышенный интерес к культурам иных регионов и традиций позволяет выявить в их подходах и понятиях много поучительного и продуктивного для культур европейского типа.

Частью этого духовного опыта и является китайское понимание вещности и пространственности. Они особым образом связаны с конфуцианским пониманием человечности (жэнь). Она пронизывает собой понимание любой проблемы, которая ставится применительно к реалиям жизни: «Китайцы не проявляют особого интереса к абстрактным понятиям” пространство” и “время”, отдавая предпочтение практическому пониманию… речь о времени и пространстве в китайской культуре, как правило, идет в контексте размышлений о том, как лучше

человек может соответствовать тому или иному отрезку времени или ситуации. Традиционно внимание фокусируется на субъективном факторе, на жизни человека, его делах и возможностях, его самореализации, а не объективных признаках времени и пространства» [6, с. 195; 7, с. 91, прим.]

Пространство и пустота понимаются как дружественные, соприродные человеку. Истоки этого коренятся в древних слоях культуры: «В китайской традиции нет… страха выпасть из сакрального пространства, поскольку не существует даже намека на первородный грех. Священное пребывает в его [человека] жизни постоянно и имманентно» [5, с. 194]. Такие установки формируют не только особый тип пространств, предназначенных для культа, — храмы, святилища, но и оказывают сильное влияние на повседневные практики.

Проблемы взаимоотношений вещи, пространства и среды имеют всемирный характер, и они многолики: от космогонии до утилитарных моментов. Одним из вариантов их воплощения были как будто частные вопросы, которые дискутировались, например, в дизайне 1960–80-х гг. под названиями предметного и средового подхода. За каждым из возможных решений стоят богатейшие культурные контексты, и обращение к иному опыту поможет переосмыслить и давно известное.

Анализ пространствопонимания в китайской культуре — отдельная и очень трудная задача, невыполнимая даже в пределах монографии. В проектно-художественной культуре современного Китая активно осваивается мировой опыт, поэтому ее образцы вполне правомерно рассматривать сквозь европейскую оптику и перцептивный багаж. Точка наблюдателя и используемый аппарат (в данном случае, терминологический), как и в физике, образует картину, субъективность которой неустранима. Рассмотрение китайской проектно-художественной культуры с таких позиций позволяет выявить правомерность такого взгляда и его продуктивность, соответствие общемировым тенденциям.

И здесь находятся неожиданные параллели. Например, в китайской культуре и в творческом наследии Леонардо да Винчи и других деятелей Ренессанса. Если в Китае идеал красоты понимается как «живое движение в созвучии энергий», а внешняя красивость не представляет ценности, [4, с. 199], то у Леонардо и художников Северного Возрождения интерес к «некрасивому», к природным аномалиям был частью интереса к богатству и разнообразию природы [8; 9].

В европейской культуре сформировалось два способа поисков бесконечности. Один из них раскрыт в «Перспективе как “символической форме”» Э. Панофского. Это бесконечность движения, перпендикулярного плоскости холста. Оно начинается перед полотном, в пространстве зрителя, и уходит в бесконечную даль, за горизонт.

Разные варианты «раскрытости» пространства в Ренессансе — «sfumato» у Леонардо и «non finito» Микеланджело. В эпоху барокко поиск бесконечности привел к утверждению разомкнутой композиции. Она как бы материализует другой вариант ухода в беспредельное, уже на плоскости холста, которая оказывается еще теснее связанной с окружающим миром. Нечто подобное мы видим и в интерьерных композициях эпохи барокко, когда линии композиционного движения как бы передаются от предмета к предмету, от архитектуры к мебели, от скульптуры к утвари…

Идея глубокого, бесконечного, открытого пространства издавна была свойственна китайской культуре. Уже в наше время выявились параллели между китайским пейзажем и установками импрессионистов [10, с. 48, 52]. Так выявляется еще одна связующая нить между разными культурами, одна из многих.

Идея бесконечности имеет не только пространственный, но и временной аспекты, которые в китайской культуре неразделимы. Незавершенность может выражаться даже в замкнутой композиции, посредством видимой открытости не в пространстве, а во времени и в хронотопе культуры в целом. Это не только внутренняя динамика, но и возможность развития идей, заложенных в данном произведении, как справедливо отметил В. Аронов, применительно не только к Леонардо, но и вообще к гению проектности как типу творца: «… его направленность и энергия не предметно производительны, а проектны, и имеют иную логику и точки отсчета» [8, с. 236]. Здесь можно говорить также и о векторе движения, о перспективах развития, которое выходит за пределы одного произведения или даже эпохи, превращая большие периоды или регионы в одно произведение высшего порядка с нечеткими границами. Или даже семантически распахнутое в бесконечность.

Многие бароккальные тенденции коренятся еще в Ренессансе. Но если в ренессансной Европе тема бесконечности в некоторых аспектах была личным открытием Леонардо, то в китайской живописи распахнутость пространства была общепринятым мировоззренческим и,

соответственно, композиционным принципом. Он органично существовал в вертикальном и горизонтальном форматах живописи, т.е. был готов к тому, чтобы работать в плакате, упаковке и других сферах дизайна.



Рис. 1. Фото китайского пейзажа. Автор неизвестен

Вероятно, характерный китайский ландшафт с его горами и большими пространствами, часто тонущими в дымке тумана, создает объективные, природные, до-мировоззренческие предпосылки для такого восприятия (ил. 1). На этой почве возникает особая образно-формальная система. При всем ее своеобразии, она вполне сравнима и сопоставима с системами и опытами других культур. Пристальный взгляд на китайское искусство помогает не только выявить специфическое и универсальное, но и увидеть под другим углом привычные и хорошо знакомые элементы европейской художественной и проектной культуры.

Ключевые понятия здесь — пространство, вещь, процесс, событие. В китайском миропонимании они не противопоставлены, а взаимопереходны: «… специфика понимания “вещи” в китайской культуре непременно должна учитываться в конкретных исследованиях, посвященных материальной культуре Китая, бытию и вещностному измерению китайской культуры». В каждом предмете «…можно будет увидеть биение живой Правещи даосизма, <…> абсолютный принцип (ли), развертывающийся в мириадах включенных друг в друга миров — “голограмм” » [11, с. 95].

В китайской культуре понимание пространственности занимает особое место. Ведь пустота, процессуальность, изменчивость как бы размывают границы вещи. В европейских культурах до относительно недавнего времени господствовал другой подход: на первом месте была не собственно пространственность, а телесность. Еще О. Шпенглер отметил, что в античных языках не было слова «пространство», а было понятие места. Правда, ощущение пространственности все же существовало, по крайней мере, в эллинизме. Об этом свидетельствуют соответствующие страницы «Перспективы как “символической формы”» Э. Панофского.

В отличие от европейской античности с ее плотной телесностью, скульптурностью, в китайской культуре одной из первоначальных, основополагающих мироустроительных категорий была пустота. Иначе говоря, чистая пространственность. На европейский лад их можно понимать как синонимы.

Существование пустоты для китайского мыслителя или/и художника не было темой для обсуждения: «Невозможно вопрошать о существовании пустоты, потому что… проявляет себя ее работа»; «…когда европейский философ стремится подтвердить существование пустоты или его опровергнуть, он в любом случае занят доказательством… Лао-цзы, рассуждая о пустоте, не пытается задаться вопросом о ее существовании и даже не видит здесь возможности вопроса» [12, с. 124, 123].

Со времен форкурса Иттена текст Лао Цзы о пустоте как сути бытия вошел в код европейской проектной культуры. Это один из «мостов», по которому возможен обмен мыслями, идеями и образами.

Укоренившийся взгляд на пустоту как на пространствообразующую категорию вошел в самую сердцевину китайской культуры. При всех идеологических изменениях, эта составляющая сохраняла за собой важное положение. Это видно даже в бытовых компонентах культуры. Так, например, в любительской фотографии времен юности Синь Цзяньпина в ее асимметричной композиции воздух и пространство выявлены очень отчетливо, а ее герой вписан в них: он органическая часть этого пространства. Данное фото может служить иллюстрацией к следующему тексту: «Человек в Китае призван не отстраняться от мира в своей личной автономии, а соучаствовать всем его превращениям и… вносить завершенность в бытие всех вещей» [4, с. 188] (ил. 2).



Рис. 2. Фото. Си Цзяньпин в молодости. Автор неизвестен

Оборотная сторона проблемы пространственности — это проблема вещи и вещности. В китайской культуре никогда не

существовало противопоставления вещи и процесса, соответственно, пространства и времени: «… китайцы не испытали ни малейшего побуждения осмыслять абстрактное время и абстрактное пространство как две отдельные и нейтральные сферы <…> Пока в пространстве и времени не видят два оторванных друг от друга представления или же две независимые целостности, они способны быть полем действия, оставаясь также полем восприятия» [там же, с. 63].

Одновременно с этим для китайского миропонимания характерен высокий онтологический статус вещи, которая трактуется в «Дао-Дэ цзин» как родившаяся прежде Неба и Земли. Само Дао также понимается как вещь, как Абсолютное начало и ценность [11].

Само слово «вещь» в китайском языке имеет много значений: «…под вещами понимались этические ценности и нравственные нормы, что прекрасно осознавалось конфуцианцами, рассматривавшими этические ценности и императивы в качестве своеобразного каркаса и основания всего космоса» [11, с. 95]. Здесь «материальная» и «духовная» структуры не противопоставлены и при этом аналогичны друг другу. Не свойственно китайской культуре и противопоставление чистого и прикладного искусства. Еще одна дихотомия, противопоставление статики и динамики, вещи и процесса, — также чужда: «…вещь, понятая как дело, становится не только событием, но и со-бытием» [там же]. Понятно, что при таком подходе мы уже другими глазами должны смотреть на характерные особенности китайского искусства, протодизайна и дизайна. Разомкнутость композиции, сложная неоднозначность контуров и границ свойственна китайской живописи. В скульптуре, в форме и декоре предметов мебели, в утвари, в архитектуре действуют те же закономерности. Все это воплощает постепенность перехода от вещи к универсуму, материализуя идею бесконечности, открытости пространства.

Для китайской культуры противопоставление вещи (как материального тела) и среды, объекта и субъекта вообще не свойственно: «… китайская культура всегда ориентировалась на организм, а не на механизм, то есть ее идеал — единство с универсумом, образующим “единое тело”» [11, с. 94]. Можно провести осторожную аналогию с выводами, которые В. Аронов делает применительно к творческому наследию Леонардо: у него «…живой мир никогда не противопоставляется человеку, а живой мир составляет общее единство с развивающейся по высшим законам неживой природой» [8, с. 254].

Далеко не случайными представляются и результаты контактов европейской и китайской культуры в эпоху шинуазри. Кабриоль явно родственен формам китайской мебели. Всплеск проектности, который мы наблюдаем в эпоху барокко и рококо, тоже ставит по-новому проблему взаимоотношения предмета и пространства.

А поскольку искусство, дизайн, архитектура являются своего рода невербальной философией, некоторые выводы, сделанные философами о философии, оказываются весьма актуальными. Особый интерес для данной темы представляют труды специалиста по проблемам «вещей, свойств и отношений» А.И. Уемова [2].

Его выводы можно применить и к искусству, и ко всей художественно-проектной культуре: «Говоря о национальной или региональной специфике философии, мы имеем в виду не специфику философии как таковой, а специфику нации или региона в том вкладе, который делается в развитие в сущности единой для всего homo sapiens философии» [3, с. 10]. Возможно, в искусстве и проектности национальная специфика выражена более определенно, чем в вербальной философии, но многие положения исследователя кажутся просто предназначенными для анализа китайского искусства и дизайна (сам автор много обращается к образцам восточной философии в своих текстах). Для Уемова вещь не является строго замкнутым и только материально-телесным объектом: «В общем случае под вещью можно понимать всё, о чем можно что-то сказать» [3, с. 13]. А сказать что-либо — это и означает приписать свойства и установить отношения [там же].

Это интересным образом совпадает с выводами исследователей китайского мировоззрения: «…понятие вещи в китайской мысли всегда имело отношение не к объекту или идее, а к самой со-бытийности явлений. Оно обозначало, по сути, целую ситуацию и имело оценочный (нормативный) характер» [4, с. 183]. Таким образом, противопоставление вещи и среды, бытия и становления в китайском мировоззрении оказывается снятым, и это демонстрируют образцы китайского искусства и дизайна. Для современной культуры это особенно актуально.

В китайском искусстве мы видим сложность контуров, зыбкость и проницаемость границ **вещей**, текучесть **свойств** и изменчивость **отношений** (выделены ключевые понятия концепции Уемова [2]). Это перекликается с китайским пониманием существа творческого акта: «…не выявление, а, наоборот, “рассеивание” (сань), внушающее

опыт отсутствующей полноты бытия… “Письмо кистью — это рассеивание”, — говорится в “Слове о письме” Цай Юна (II в.), одного из первых сочинений об искусстве каллиграфии в Китае» [5, с. 202]. Сказанное Цай Юном о каллиграфии еще более справедливо для искусства и дизайна.



Рис. 3. Xie Molin. Подвесное лезвие

Кроме того, изображение, и природы в том числе, — это своего рода философия: «… живопись не располагается напротив мира…, появление картины изначально вписано в естественность процессов; художник пишет не участок мира, а вселенную целиком, в пространстве и времени <…> пейзажная картина … мыслится как мир для жизни» [12, с. 207]. Тема движения — одна из ключевых в китайском искусстве: «Китайская живопись побуждает брать-возвращать, то есть “брать” из формы и “возвращать” в безразличные недра, а ведь это как раз и есть движение дыхания, влекущее к обновлению» [там же, с. 12] Если взять эти моменты как общую концептуальную основу, можно увидеть их актуальность и в старом, и в современном искусстве. Произведение искусства включено в реальную жизнь, и это ощущают китайские художники. Xie Molin выражает это так: «Я хочу, чтобы моя работа играла позитивную роль в моем окружении. Я хочу использовать собственные работы для конструирования реальности, … не копируя ее» [13, с. 157]. Его «Подвесное лезвие» по цветовой гамме может ассоциироваться с миром природы — пейзаж, цветы, структура камня. При этом сложная ритмика удерживает ее от превращения в простой узор (ил. 3).

Для Liu Wei «…выставка как целое выглядит подобно архитектурному проекту. Я рационально выстраиваю взаимоотношения между работами. Однако результат получается эмоциональным.… Целостная выставка может быть произведением искусства… Каждая выставка и каждое произведение искусства для меня является событием. Их нельзя повторить» [13, с. 288] (ил. 4, 5, 6).

Формы Liu Wei по способам контакта со средой и перцептивной изменчивости (ил. 6) сравнимы с традиционными образцами китайского искусства, например, с «Игольной пагодой» в Ханчжоу, фото Сидни Гэмбл Шкрол, 1917–1919 гг. (ил. 7).

Работы Xie Molin и Liu Wei демонстрируют сложное взаимодействие предмета, среды, воздуха, их взаимодействия. Они словно иллюстрируют ряд положений Уемова: «Вещь — это отношение свойств <…> различие между вещью, свойством и отношением не имеет абсолютного характера. Оно контекстуально» [3, с. 17, 19].

Примат тех категорий, которые мы традиционно относим к «дионисической» составляющей культуры, в Китае не приводит к ощущению драматизма и скрытой дисгармонии. Китайскому мироощущению свойственно «доверие к жизни, связь между человеком и космосом, [где] реальность [воспринимается] как перемена и превращение» [4, с. 186]. Здесь нет эффектов трагических противоречий, разрыва и конфликта, поэтому Ли Юйтан относит культуру своего народа к аполлоническому типу [14], многократно подчеркивая ее внутреннюю гармонию и уравновешенность.

Между этой позицией и характерными особенностями китайского искусства и построения пространства есть общие черты.

Если для европейского искусства, вплоть до барокко, были характерны замкнутые типы композиции, то в китайской живописи мы постоянно встречаемся с разомкнутостью, раскрытостью во внешнее пространство. Да и сама многослойность материального тела, включающего в себя собственно участок с изображениями и печатями, несколько слоев бумаги или шелка, крепления — все это образует сложный, постепенный переход во внешний мир. К аналогичным выводам можно прийти и наблюдая специфические особенности многослойной техники в скульптуре [15]. Иначе говоря, в та-









Рис. 4. Liu Wei. Невидимый город

Рис. 5. Liu Wei. Желанное пространство марта

Рис. 6. Liu Wei. Экспозиция выставки

Рис. 7. Сидни Гэмбл Шкрол. «Игольная пагода» в Ханчжоу. Фото 1917–1919 гг.

ком способе построения можно увидеть один из вариантов воплощения средового подхода.

Если в античном ratio явственно стремление к ясности, тектоничности не только визуального образа, но и всей структуры, то китайское искусство европейскому глазу кажется вуалирующим действие простых физико-механических закономерностей. Но при этом сами сочленения открыты взору зрителя. Достаточно сравнить логику древнегреческой стоечно-балочной системы и систему сочленения вертикалей и горизонталей в китайском зодчестве.

Излюбленные инструменты работы китайского художника — кисть и тушь — также способствуют превращению вещи в процесс, а бытие буквально растворяется в становлении и изменении. Если обратиться к европейской терминологии, это средовой и контекстный подходы, «вторые» компоненты пар понятий Г. Вёльфлина — живописность, глубина, открытая форма, целостное единство. А также неясность. Значение этой категории для китайского искусства, включая остро современное, можно проиллюстрировать мыслью Liu Wei: «Мы можем говорить о фундаментальных основах на Западе. Но тяжело говорить о чем-то подобном в Китае. Иногда мы не нуждаемся в том, чтобы быть кристально ясными в определенных вопросах. Для некоторых вещей лучше, чтобы они не были слишком ясными» [13, с. 282].

Даже кристаллоподобные формы в его работах поставлены в такие условия, что они перцептивно как бы деформируются под воздействием среды, выходя за пределы своих физических оболочек (ил. 5, 6).

Далеко не случайным представляется и более плотный контакт западноевропейской и китайской культуры в эпоху барокко и рококо. Характерно и то, что слово «среда» в европейских языках появляется в текстах этой эпохи одновременно с «ансамблевостью мышления», по Вёльфлину. В это время европейское сознание было готово воспринять эту сложную и загадочную рациональность приемлемым для себя образом, а китайское прикладное искусство было согласно ответить на эти ожидания.

Учитывая эти особенности, можно сделать первый промежуточный вывод: при отсутствии субъект-объектной дихотомии и проявлений индивидуально-личностного начала в европейском понимании китайская культура создала свой вариант понимания вещности и пространственности внутри национального варианта художественно-проектной культуры. Для нее характерны слиянность вещи и процесса, пространства и времени, прочувствование роли «пустоты» как среды, ощущение постоянной связи человека со средой и космосом. Причем все это происходит при помощи и в индивидуальном опыте конкретного человека.

Чувство проницаемости границ, вероятно, помогает опыту вживания в чужие культуры, включая европейские, использование характерных приемов и средств, насыщение их новыми смыслами в ином контексте.

Список литературы:

1. *Самохвалова В.И.* Достоевский и Мисима (о метафизике красоты) // В.И. Самохвалова. Эстетические этюды. — Москва: ИИнтеЛЛ, 2013. — С. 365–397.

2. *Уемов А.И.* Вещи, свойства и отношения. — Москва: Издательство Академии наук СССР, 1963. — 184 с.

3. *Уемов А.И.* Системные аспекты философского знания. — URL: www.Philosof.onu.edu.ua.uemov.pdf (дата обращения: 04.01.2021).

4. *Малявин В.В.* Китайская цивилизация. — Москва: ИПЦ Дизайн. Информация. Картография; Астрель, АСТ, 2001. — 632 с.

5. *Маслов А.А.* Колокольца в пыли: странствия мага и интеллектуала. — Москва: Алетейа, 2005. — 376 с.

6. *Афонасенко Е.В.* Этнопсихологические особенности китайцев // Современный Китай: социально-экономическое развитие, национальная политика, этнопсихология. — Москва: КРАСАНД, 2013. — С.178–204.

7. *Lin Li-Chen.* The notion of time and position in the Book of change and their development // Time and space in Chinese culture. — Koeln: E.J. Brill, 1995.

8. *Аронов В.Р.* Леонардо да Винчи: «Нон финито» в проектном мышлении // Проблемы дизайна. Сборник статей. — Москва: Союз дизайнеров России, 2003. — С. 236–256.

9. *Бенеш О.* Искусство Северного Возрождения: Духовные и интеллектуальные движения. — Москва: Искусство XXI век, 2014. — 488 с.

10. Открытое китайское искусство. Каталог выставки. — Санкт-Петербург: Славия, 2007.

11. *Торчинов Е.А.* Пути философии Востока и Запада: познание запредельного. — Санкт-Петербург: Азбука-классика; Петербургское Востоковедение, 2007. — 480 с.

12. *Франсуа Ж.* Великий образ не имеет формы, или Через живопись — к

не-объекту: опыт де-онтологии / перевод с французского А.В. Шестакова. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2014. — 368 с.

13. What about art? Contemporary art from China. — Guangxi Normal University Press. Edited by Cai Guo Qiang, 2016.

14. *Линь Юйтан.* Китайцы: моя страна, мой народ / перевод с китайского. — Москва: Восточная литература, 2010. — 355 с.

15. *Вэй Сяо.* Скульптура буддийского монастыря Шуанлиньсы (г. Пинъяо) в период династии Мин (1368–1644). Автореф. … канд. искусствоведения. — Москва, 2019. — 26 с.

ЦАО СЯОМИН

Аспирант РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: simooon@ya.ru

Ю.В. НАЗАРОВ

Доктор искусствоведения, профессор РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail, nazaret48@yandex.ru

CAO XIAOMING

Postgraduate student of the Russian State University A.N. Kosygin (Technology. Design. Art)
e-mail: simooon@ya.ru

Y.V. NAZAROV

Doctor of Arts, Professor of the Russian State University A.N. Kosygin (Technology. Design. Art)
e-mail, nazaret48@yandex.ru

СОЗДАНИЕ СИСТЕМЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ИСКУССТВ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ КУЛЬТУРНОЙ КОННОТАЦИИ ПРОСТРАНСТВА КАМПУСА

CREATING A VISUAL ARTS SYSTEM TO EXPAND THE CULTURAL CONNOTATION OF CAMPUS SPACE

Основной акцент в статье делается на имидже университета, на анализе формирования культурного ландшафта. В то же время в материале даются ссылки на ведущие концепции, связанные с визуальной культурой кампуса с целью интеграции высококачественных художественных стандартов, новых уникальных способов мышления и совершенных принципов создания дизайнерских объектов. Предполагается, что данный подход поможет проектировщикам создать позитивную, комфортную, гармоничную и художественно полноценную атмосферу в кампусе учебного заведения.

The main focus of the article is on the image of the university, on the analysis of the formation of the cultural landscape. At the same time, the material points to the leading concepts of building a visual culture of the campus in order to integrate high-quality artistic standards, new unique ways of thinking and perfect principles for creating design objects. It is assumed that this approach will help designers to create a positive, comfortable, harmonious and artistically full atmosphere on the campus of the institution.

Ключевые слова: культурная коннотация кампуса, окружающая среда кампуса, система визуальных искусств, духовная и материальная культура учебного заведения, разработка навигационных систем, воспитание обучающихся

Keywords: cultural connotation of the campus, the campus environment, the system of visual arts, the spiritual and material culture of the educational institution, the development of navigation systems, education of students

Культура кампуса университета — это органическое целостное понятие, включающее в себя объекты материальной культуры, а также элементы поведенческой, институциональной и духовной культуры. Это важная составляющая системы высшего образования. Культура кампуса университета может отражать ценностную ориентацию учебного заведения и демонстрировать особый так называемый «университетский» стиль. Это дополнительный образовательный ресурс с мощными воспитательными функциями.

Процесс формирования визуальной культуры в кампусе — это сложная системная процедура, включающая интеграцию учебного процесса и облика окружающей среды кампуса, а также объединение в визуальный и духовный контент различных культур и искусств. Являясь чрезвычайно важной формой художественного выражения, визуальное искусство не только содействует созданию элегантной, свежей, свободной, чистой и оживленной атмосферы кампуса, но также помогает преподавателям и студентам сохранять высокий уровень мышления и морали, повышать и совершенствовать учебную дисциплину [1]. Грамотно организованные элементы визуального искусства могут содействовать процессу выработки позитивных, прогрессивных и инновационных навыков у педагогов и обучающихся в вузе. В то же время грамотно спроектированная визуальная среда улучшает настроение студентов, формирует их здоровую личность.

«Культурная коннотация кампуса» является ключевым понятием, объединяющим материальное и духовное богатство учебного заведения. Высокая культура кампуса начинается с выбора принципов управления университетом, с его важнейших учебных характеристик, с его истории, с окружающей среды, с организации механизма управления, с формирования духовных ценностей, с построения межличностных отношений и выбора культурных мероприятий, что позволяет рассматривать данный феномен как движущую силу, способствующую выживанию и развитию высшей школы. Разработка концептуальной системы построения визуальной среды учебного заведения содействует формированию духовной составляющей университета, она направляет в нужный вектор мышление лиц, принимающих решения, кристаллизуя уникальную практику высшей школы, абстрагируя и формируя таким образом консенсус педагогов и обучающихся. «Создание системы визуальных искусств» — процесс, относящийся к области, характеризующей внешнюю среду кампуса, включая образ школы, культурный ландшафт, различные художественные произведения, декоративные элементы и т.д. Данный процесс осуществляется посредством системной организации разнородных элементов через создание гармоничной и художественно полноценной визуальной среды кампуса. Процессы дизайнерской интеграции системы визуальных искусств кампуса и культурное строительство учебного заведения органично дополняют и совершенствуют друг друга. Если высококачественная университетская образовательная культура является движущей силой развития школы, то дизайнерская организация системы визуальных искусств кампуса становится естественным продолжением культуры вуза и одним из элементов полноценной, высококачественной университетской среды. Задача строительства культуры учебного заведения является идейным ядром и концептуальной основой для выбора элементов системы визуальных искусств университета. Повсеместно — от учебных заведений и систем управления ими до звеньев внутреннего и внешнего культурного строительства — все больше осознается необходимость модернизации системы образования. Позитивные перемены способны вдохновить и мотивировать преподавателей и студентов, а также определить цели

учебного заведения. Такие позитивные сдвиги могут продемонстрировать вовне отличительные черты университета и дееспособность его администрации, а также усилить влияние вуза [2].

Создание системы визуальных искусств кампуса — это процесс формирования особого культурного ландшафта, аккумулирующего историю, традиции, духовный потенциал и социальные ценности учебного заведения. При планировании и проектировании облика кампуса необходимо уделять внимание особенностям проектирования системы визуальных искусств, расположенных в университетской среде.

Концепция современного планирования и проектирования пространства университетского кампуса требует большого разнообразия и гибкости. В университете задействовано много учебных дисциплин, есть много способов распространения культурной информации, таких как живописное произведение, архитектурное моделирование, скульптура, декоративные растения, художественное освещение, галерея творческих работ и т.д., делающих кампус нарядным и привлекательным.

Основываясь на способности восприятия, памяти, мышлении, ассоциациях, понимании и т.д., проектируя с использованием ресурсов всестороннего исследовательского и инновационного психологического познания, необходимо стремиться к созданию особенностей и разработке уникального внутреннего и внешнего образа окружающей среды, отличающей данный вуз от других университетов. Разработка неповторимого стиля путём позиционирования, несхожего с другими аналогичными университетами, оказывает большое влияние на успех формирования общего имиджа вуза.

В процессе становления и развития вуза университетская культура играет важную роль в объединении таких ценностных ориентиров, как концепция интеграции, эмоциональное стимулирование и регулирование, что относится к основному содержанию имиджа учебного заведения. Создание системы визуальных искусств университета должно иметь четкое направление, и это направление является головным, формирующим идеологию, историю и духовную культуру вуза.

Художественность является эстетическим критерием. Планируемый кампус в целом или выбор творческих работ для оформления пространства кампуса должны иметь соответствующие визуальные характеристики и высокий художественный уровень, чтобы дать преподавателям и студентам возможность получить эстетическое наслаждение. Дизайнеры должны понимать и использовать в своем творчестве художественные требования и следовать гуманитарным эстетическим принципам.

Следует придерживаться упорядоченной компоновки и выбирать стандартные визуальные элементы для создания в университете своеобразной культурной атмосферы с отличительными характеристиками и яркой узнаваемостью.

Система фирменного стиля (CIS) также именуется «стратегией выигрыша» и состоит из трех частей: идентичности мышления, идентификации поведения и визуальной идентичности [3]. Визуальная идентичность — это стандартизация системы образов, составляющих внешний облик университета. Она является самой прямой и наиболее наглядной частью общей информации об университете. Система фирменного стиля соответствует материальному состоянию университетской культуры. Она использует стандартную форму и цветовое решение в качестве основы и применяет ясную и лаконичную визуальную коммуникационную технологию для того, чтобы научно обосновано, систематично и единообразно преобразовывать абстрактный язык философии управления университетом, спектр культурных характеристик и поведенческих норм учебного заведения в конкретные визуальные символы. Система фирменного стиля отражает особенности университета, отражает дух и подчеркивает характерные черты вуза. Цель состоит в том, чтобы сформировать у всех участников учебного процесса чувство единодушия, повысить уверенность в себе, усилить гордость и ощущение принадлежности преподавателей и студентов к данному учебному заведению. В основном, это происходит благодаря грамотному нейменгу (выбору названия), выразительному гербу или эмблеме, запоминающемуся гимну, хорошо подобранным шрифтам и т.п., а также четкой системе делопроизводства, лаконичному флагу, архитектурному стилю, уникальной цветовой гамме и т.д.

Дизайн визуальной идентичности включает в себя три важных элемента — логотип, шрифт и цвет. Данные составляющие в совокупности дают внешнее концентрированное представление о статусе, масштабе и концепции высшей школы, являются основой дизайна зрительного образа и составляют главную визуальную характеристику вуза. В своей работе дизайнер должен обращать внимание на их идейный под-

текст, интуитивные характеристики, выразительность и коммуникативность. Визуальная графика обладает образным ресурсом, оставляющим у зрителей глубокое впечатление и позволяющем передать ценности университетской культуры. Дизайн внешних элементов айдентики вуза, таких как логотип факультета (института), система навигации, эмблемы отдельных мероприятий и т.д. может быть разработан с учетом данной специфики.

Формирование визуальной среды университета подразумевает плановое создание природного и культурного ландшафта. При строительстве природного ландшафта основное внимание должно уделяться озеленению, декорированию, освещению и чистоте. Работы по декорированию и озеленению должны быть направлены на достижение атмосферы «весенних цветов, летних прохлад, осенних фруктов, зимней зелени». При создании культурного ландшафта можно в полной мере использовать выразительную скульптуру, понятную навигацию, разборчивые указатели, художественную галерею и другие распространённые культурные формы для создания сильной, вдохновляющей духовной атмосферы кампуса [4].

Университетский культурный ландшафт предназначен для решения следующих задач:

Во-первых, для строительства и укрепления культурных ценностей вуза, а также для интеграции традиционных атрибутов цивилизации с современными элементами. Следует уделять внимание истории и культуре университета, подчеркивая девиз и укрепляя дух учебного заведения, повышая чувство идентичности и мотивируя студентов.

Во-вторых, для соединения скульптурных композиций с архитектурными элементами кампуса. Скульптура используется для декоративных целей и для обозначения масштаба окружающей кампус среды. Скульптура применяется при строительстве университетских зданий, смягчая жесткие линии сооружений и подчеркивая архитектурную колористику. Таким образом в пространстве кампуса формируется важный визуальный образ. Главная скульптурная композиция должна занимать ключевое положение в пространстве кампуса, отражать строгость, размеренность и порядок, воплощающие дух университета.

В-третьих, для грамотного использования цветовых элементов кампуса. Выбор цветовой гаммы должен быть основан на таких факторах, как расположение университета, архитектурный стиль и художественный образ кампуса. Цвета могут символизировать рациональность процесса обучения в вузе и даже активировать творческую атмосферу кампуса.

В-четвертых, для создания социально ориентированного культурного ландшафта в кампусе, как правило, надолго остающегося в памяти людей. Например, озеро Вэймин стало символом Пекинского университета [5]. С позиции идентификации озеро полноценно выполняет свою роль, отражая уникальный темперамент столичного вуза и концентрируя в себе все сказочные легенды Пекинского университета. Построение знакового культурного ландшафта несет в себе отчетливую гуманитарную составляющую и выразительную историческую коннотацию с определенным символическим значением.

В зависимости от региональной принадлежности, отличительных функций и разнообразных концепций образования применение элементов визуального искусства в кампусе может разниться, но проектный подход в целом должен соответствовать общим принципам построения визуальной культуры университета.

Прежде всего создание системы визуальных искусств в кампусе должно стремиться к тесной интеграции природы и культурного контекста. Кампус представляет собой комплексный объект, тесно связанный с естественными и гуманитарными науками, и его облик имеет большое потенциальное образовательное значение.

Во-вторых, разработка системы визуальных искусств кампуса должна формировать вкус обучающихся и вызывать коннотацию, позволяющую культуре активно проникать в сердца каждого преподавателя и студента.

В-третьих, создание системы визуальных искусств кампуса должно быть ориентировано на ключевой образовательной принцип. Окружающая среда университетского кампуса — это место для всестороннего воспитания людей. Различные факторы окружающей среды могут оказать существенное влияние на духовный мир студентов. Каждый декоративный и художественный элемент среды кампуса должен нести в себе воспитательную, духовную и эстетическую функции [6].

Демонстрация принципа построения системы визуальных искусств кампуса основана на достижениях уникальной университетской культуры, наследующей исторический контекст вуза и в то же время максимально отражающей дух времени.

Сегодня интеграция системы визуальных искусств кампуса с глубокой университетской культурой — тема, заслуживающая пристального изучения. Совместно два уникальных феномена представляют собой не только некую инфраструктурную систему, но и содействуют формированию гуманистического духа университета, связанного со строительством и развитием всей культуры учебного заведения. Они закладывают фундамент для наглядного представления визуального стиля университета и формирования самобытной духовной и материальной культуры высшего учебного заведения.

Список литературы:

1. *Li G., Zhang X., Li W.* Research on the Application of Visual Art in the Construction of University Campus Culture // Beijing: Journal Design. — 2017. — Vol. 4. — P. 104–105.

2. *Liang J., Duan R.* Research on Visual Landscape and University Campus Environment Innovation // Beijing: Journal Study and Practice of Beijing University. — 2016. — Vol. 2. — P. 135–140.

3. *Li L.* Visual Communication Design and Visual Image Recognition of College Campus // Yunnan: Journal Academy. — 2018. — Vol. 11. — P. 143–144.

4. *He Q.* Research on the Construction of University Campus Environment in the New Period. Dissertation for the degree of candidate of technical sciences. — Jiangxi: Jiangxi Science and Technology Normal University, 2015.

5. *Wang T.* Analysis on the Path of Environmental Art Design and Campus Culture Construction // Hebei: Journal Learning Weekly. — 2017. — Vol. 15. — P. 238–239.

6. *Luo Q.* Campus culture construction and college spirit cultivation // Beijing: Journal of the Chinese Society of Education of Beijing University. — 2015. — Vol. S1. — P. 242–243.

М.В. ГОРЕЛОВ

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

M.V. GORELOV

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

СОЦИАЛЬНЫЕ И ЭСТЕТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА И АРХИТЕКТУРЫ НОРВЕГИИ НАЧАЛА XXI ВЕКА

SOCIAL AND AESTHETIC FEATURES OF NORWEGIAN DESIGN AND ARCHITECTURE IN THE EARLY 21st CENTURY

В материале рассматривается ряд важнейших функций современного промышленного и архитектурного проектирования — гуманистическая, социальная, познавательная, ориентированные на самые широкие слои общества. В статье приводится мысль о возможности развития экономики любой страны при помощи инструмента дизайна и промышленных технологий в совокупности с воспитанием эстетического восприятия действительности и образа мышления человека на основе понимания значимости той среды, в которой он живет. Отмечается, что определяющим, системообразующим началом в этом процессе является государственная поддержка, базирующаяся как на поддержке образовательных проектных программ в высших учебных заведениях и колледжах, так и ряда институтов и фондов, отвечающих за продвижение на рынке инновационных технологий и разработку объектов дизайна и архитектуры. Норвежский опыт, рассматриваемый в данном конкретном материале, является тому ярким свидетельством.

The article considers a number of the most important functions of modern industrial and architectural design-humanistic, social, cognitive, oriented to the broadest strata of society. The article presents

the idea of the possibility of developing the economy of any country with the help of design tools and industrial technologies in conjunction with the education of aesthetic perception of reality and the way of thinking of a person based on the understanding of the significance of the environment in which he lives. It is noted that the defining, system-forming beginning in this process is the state support based both on support of educational project programs in higher educational institutions and colleges, and a number of institutes and funds responsible for promotion in the market of innovative technologies and development of objects of design and architecture. The Norwegian experience, considered in this particular material, is a clear evidence of this.

Ключевые слова: норвежский дизайн, новаторские технологии, государственная архитектурная политика, универсальный дизайн.
Keywords: Norwegian design, innovative technologies, state architectural policy, universal design.

Понятие скандинавского дизайна появилось в 1950-х годах, когда норвежские дизайнеры и их скандинавские коллеги совершали маркетинговые турне по Европе и США, представляя продукты своего творчества, отличительной чертой которых были минимализм и функциональность. Пожалуй, норвежцы не продвигали своих звезд послевоенного дизайна так упорно, как это делали шведы и датчане. Но в этом есть и преимущество: новое поколение дизайнеров может позволить себе выражаться куда более свободно, не пытаясь соответствовать планкам, заданным их предшественниками, особенно по сравнению со своими скандинавскими соседями, где наличие мощной национальной индустрии, с одной стороны, служит объединяющим фактором, а с другой — ограничивает. Уже сегодня норвежские дизайнеры завоевывают международное признание. Они работают в разных форматах, но их объединяет готовность экспериментировать и идти на риск.

Специфика норвежского дизайна — необычная позиция в отношении как международных художественных тенденций, так и местной художественной традиции. Норвежская система предполагала жизнь крупными фермерскими усадьбами, изолированными от внешнего мира и в то же время обеспечивающими все необходимое. Особенность Норвегии — сочетание суровых условий жизни и комфорта, сочетающих национальную традицию и принципы международного дизайна.

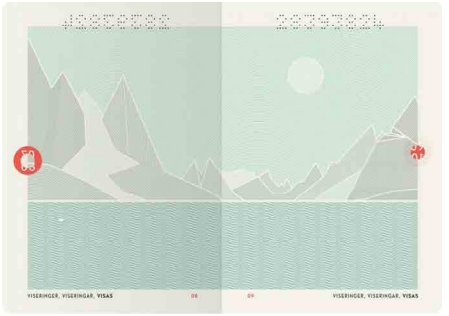


Рис. 1. Паспорт гражданина Норвегии. Авт. Neue, 2014

Многие норвежские дизайнеры черпают вдохновение в глобальных трендах и ориентируются на международный рынок, поэтому обрисовать некий единый стиль норвежского дизайна сложно, хотя навеянные природой формы, изящные линии и цветовые решения четко прослеживаются у разных брендов. Для многих дизайнеров отправной точкой стала родная природа, погода и образ жизни. Неудивительно, что многие признанные марки выпускают экипировку для дождя и теплые шерстяные изделия. Они создают одежду для обычных людей, которым не чуждо чувство стиля, в то время как марки одежды премиум-класса встречаются гораздо реже. Норвежские дизайнеры сильны и в создании ламп и предметов освещения. Наверное, это дань долгим зимним ночам.

Интересно, что за последние несколько лет наиболее резонансные дизайн-проекты были выполнены по государственному заказу. Новые банкноты норвежской кроны, созданные норвежским архитектурным бюро Snøhetta и дизайн-студией The Metric System, тут же получили статус эталона [2, с. 19]. А обновленный дизайн норвежских паспортов, с его свежими цветами и схематичными изображениями норвежских ландшафтов, получил престижную международную премию (рис. 1). Британская газета Guardian так отозвалась о нем: «Если паспорт является символом национального самоопределения, то новый дизайн норвежских паспортов бесспорно увековечил ухоженный, минималистичный и красивый образ своей страны» [3, с. 27].

Креативный директор Neue, графической компании-проектировщика, выполнявшей заказ, Ларс Хавард Дальстрем сказал, что студия изначально рассматривала паспорт как «проект идентичности». «Я думаю, что мы выделялись на фоне других, потому что нам удалось освободиться от мысли о паспорте, как о традиционном документе», — сказал он [3, с. 29]. Помимо необходимости иметь «четкое вы-

ражение норвежской идентичности», по мнению студии, существовал еще целый ряд других соображений. Он должен быть «креативным и новаторским», а также представлять собой документ высокой ценности. Объединяющей темой проекта являлась природа. Цель проекта — объединить людей разных возрастов, полов и регионов. Окружающие норвежцев пейзажи дают чувство принадлежности и гордости, а также выполняют символическую функцию для всей нации. Хотя во время работы над дизайном существовало опасение, что живописные образы могут «легко стать клише», но в то же время разработчики справедливо полагали, что природа для норвежцев — это гораздо больше, чем «просто красивые пейзажи». Она снабжает страну ресурсами, богатым рыбным промыслом, чистой гидроэлектроэнергией и различными другими промышленными ресурсами. Эти пейзажи стали свидетелями многих исторических событий, важных для истории и наследия страны. Каждая страница «представляет собой уникальную историю Норвегии», говорится в релизе студии [3, с. 30–31].

Норвежец Андреас Энгесвик (р. 1970 г.) уверен, что поэзия способна улучшить дизайн. Он — всемирно известный дизайнер мебели, посуды и других предметов и сотрудничает с множеством различных брендов, например, Iittala, Muuto, Fontana Arte, Ligne Roset и Asplund. Согласно его мнению, норвежский дизайн более свободный и поэтичный, чем дизайн других скандинавских стран [7]. Причина данного факта заключается в том, что эта творческая профессия ориентируется на скандинавские традиции дизайна, которые сейчас как нельзя более актуальны. И, в первую очередь, это экологичность в выборе материалов и технологии производства того или иного предмета или объекта. Основные характеристики норвежского дизайна — надежность, функциональность и способность эмоционально привязывать хозяина к вещи культивируются мастером повсеместно. Функциональность, натуральное дерево, цвет — все это присутствует в работах Андреаса. Так же, как и его знаменитые предшественники Арне Якобсен или Бёрге Моргенсен, он вдохновляется природой, поэтому отдает предпочтение органическим материалам и простым формам (рис. 2). Натуральные материалы, яркие оттенки, лаконичные формы и удобство — как говорится, все соблюдено и соответствует скандинавскому стилю. Автор работ точно знает, что такое Скандинавия, какой ее любят, и все делает для того, чтобы его шедевры были современными, красивыми и качественными.



Рис. 2. Кресло для дома и офиса. Авт. А. Энгесвик, 2015



Рис. 3. Стеклянные скульптуры The Woods. Авт. А. Энгесвик, 2013

Андреас обучался профессии в Национальном колледже искусств и дизайна, а также в Бергенском университете. Но тяга к знаниям на этом не иссякла — Энгесвик сам преподает в стокгольмском университете Konstfack. В 2000 году дизайнер вместе с друзьями учредил студию Norway Says («Говорит Норвегия»), и в апреле того же года они отправились в Милан представлять свою дебютную дизайнерскую коллекцию на выставке SaloneSatellite [7]. На Стокгольмской неделе дизайна в 2013 году совместно с норвежскими дизайнерами из StokkeAustad он представил необычные стеклянные скульптуры The Woods. Вдохновением для проекта послужили северное сияние, скандинавские леса и то, как в разные сезоны года деревья меняют свой облик (рис. 3).

Одна из самых последних работ Андреаса Энгесвика — кресло Agnes для шведской марки Ire. Главной идеей было создать кресло, подходящее как для городской квартиры, так и для веранды. Широкое основание и низкая посадка призваны расслабить сидящего, окунув его в уютную неформальную атмосферу. Отличительной особенностью вещи стала обивка, которую можно с легкостью заменить. Работы Энгесвика были удостоены различных наград, среди которых Red Dot Design Award (2016 — зубная щетка Tann для Jordan HAY; 2014 — светильник Blom для FontanaArte; 2012 — подсвечник Allas для Iittala), Elle Decoration Award, Bo Bedre Magazine Award [7].

«Поскольку многие дизайнеры ищут партнеров за пределами собственной страны, каждый отдельно взятый дизайнер, воплощая свои собственные предпочтения, сильные стороны и интересы, тем

самым обогащает уже существующее сообщество молодых норвежских дизайнеров», — говорит Кристине Фиве Мелвэр (р. 1984 г.) (Kristine Five Melvær), чьи предметы посуды, освещения и мебели, текстильные объекты и графический дизайн были отмечены рядом премий [6]. Отдельный интерес представляют ее разработки в области светильников для домашнего интерьера. Один из них — «Bloom» («Цветок») — серия из трех настольных ламп, формы которых заимствованы из окружающей нас природы. Они напоминают и капли воды, и бутоны цветов, и фрукты. Стальные конструкции имеют разную высоту, плафоны изготовлены из цветного холста (рис. 4).





Рис. 4. Настольные светильники Bloom. Авт. Кристине Фиве Мелвэр, 2017

Рис. 5. Настольные светильники Liquid Light. Авт. К. Фиве Мелвэр, 2018

Еще один вариант освещения от Кристины Мелвер — «Liquid Light» («Жидкий свет»). На подставке из березового дерева с латунным гнездом для свечи стоит стеклянный графин. Днем графин выполняет декоративную функцию, а вечером играет роль светильника. Наполненный жидкостью графин, подобно линзе, усиливает свет горящей свечи. Тихим вечером композиция смотрится еще эффектнее, когда жидкость окрашена в какой-нибудь цвет. Светильник напоминает старинные лампы, использовавшиеся сапожниками в XVII веке (рис. 5).

Автор проектов фокусируется на коммуникативном потенциале предметов, стремится раскрыть их чувственную сущность и установить эмоциональную связь между объектом и пользователем, оформляя свои проекты с характерной скандинавской простотой. Кристине Мелвер сотрудничает со многими европейскими производителями. Среди скандинавских дизайнеров она первой установила творческие взаимоотношения с бельгийским брендом When Objects Work, для

которого подготовила несколько серий тарелок, ваз и мыльниц. Кристине входит в число наиболее заметных разработчиков новых дизайнов для старинной норвежской фабрики стекла Magnor Glassverk. Дизайны Мелвер представлены в продукции текстильного бренда Røros Tweed и в изделиях Heymat. Садовая мебель талантливого художника, экспонировавшаяся на Стокгольмской мебельной ярмарке в феврале 2016, сейчас выпускается компанией Vestre [6].

В Норвегии в секторе высокой моды работает множество дизайнеров. Созданную ими одежду можно найти в модных бутиках Нью-Йорка, Токио и Парижа. Norwegian Rain и Swims — бренды функциональной и эстетичной одежды от дождя, а Holzweiler создает уникальные коллекции кашемировых, шелковых и шерстяных шарфов. Роль времен года в жизни норвежцев особенно подчеркивается брендом Fall Winter Spring Summer, производящим по-скандинавски удобную и эстетичную женскую одежду, в которой женственность гармонично сочетается с мотивами противоположного пола [4, с. 51].

В газете The New York Times в 2015 году был опубликован обзор талантливых норвежских дизайнеров, среди которых фигурировали такие имена и марки, как Anderssen & Voll, молодой дизайнер изделий из керамики Виктория Гюнцлер (Victoria Gunzler) и дизайнер мебели Сара Райт Польмар (Sara Wright Polmar), Халлгейр Хомстведт (Hallgeir Homstvedt) и Руна Клок (Runa Klock), архитектурное бюро TYIN tegnestue [3, с. 45].

Например, архитекторы TYIN tegnestue, чья постройка была представлена в 2019 г. на выставке, начинали с проектов для бездомных детей в Таиланде: с использованием очень простых и дешевых местных материалов, вторсырья, с учетом жаркого климата — для совсем иной ситуации, чем на родине, но с тем же подходом (рис. 6). Осознание архитектором того, как его проекты могут увеличить «устойчивость» общества, улучшить образ жизни, лежит в основе норвежского метода.

Когда звучит слово «дизайн», на ум приходит мебель, автомобиль или электронные устройства. Тем не менее, в таких учебных заведениях, как Школа архитектуры и дизайна в Осло (осн. 1945 г.), все больше внимания уделяется роли дизайнера в решении социальных проблем — как в общественном, так и в частном секторе. Как дизайнеры могут снизить уровень загрязнения окружающей среды и внести вклад в устойчивое развитие общества? Или как создавать общественные пространства,

где дети смогут передвигаться и играть в комфортной им среде? В качестве примера успешного решения подобных вопросов можно выделить совместную работу команды дизайнеров с Больницей Университета Осло. Реализованный проект позволил снизить время ожидания диагностики раковых заболеваний с 12 недель до 7 дней [1, с. 48].

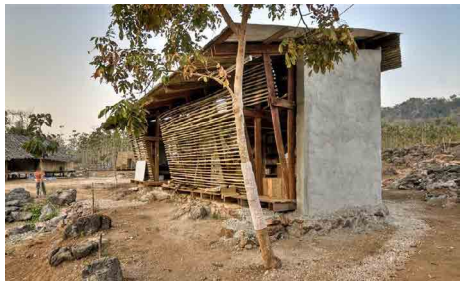


Рис. 6. Проект жилища для бездомных детей. Таиланд. Авт. TYIN tegnestue, 2016

Институт дизайна Школы архитектуры и дизайна в Осло считается одним из лучших в мире. В его стенах для учащихся и сотрудников открыто 4 научно-исследовательских центра:

- градостроительства и ландшафтоведения;
- исследований в сфере дизайна;
- архитектуры и тектоники;
- изучения архитектурных памятников, архитектурной среды и процессов, происходящих в ней.

На территории вуза работает огромное количество мастерских, павильонов, лабораторий. Выделены участки для практических занятий в области ландшафтного дизайна. Есть как совсем небольшие мастерские, обеспечивающие полное сосредоточение, так и огромные павильоны для творческой работы в команде. Есть нечто общее в идентичности скандинавского образца: дизайнеры учатся тщательной работе с материалом, обращают внимание на северный свет, природу. Они не учатся «скандинавскому дизайну», они учатся проектировать «по-скандинавски». Учебника для этого нет.

В Норвежском центре дизайна и архитектуры (DOGA) (осн. 2005 г.) периодически проходят выставки, конференции и другие мероприятия, посвященные практическому применению дизайна и архитектуры в жизни. Design and Architecture Norway (DOGA) — это фонд Министерства торговли и промышленности, который работает над усилением роли дизайна и архитектуры в дизайне Норвегии завтрашнего дня. Каждый год компания Design and Architecture Norway получает письмо о гранте от Министерства торговли и промышленности, в котором устанавливаются цели, приоритеты и требования к производительности для гранта, который DOGA получает из государственного бюджета [5, с. 27].

В этом же центре (DOGA) расположена штаб-квартира фонда Norsk Form — архитектурно-дизайнерского бюро, ответственного за «проектную политику» страны (аналог ВНИИТЭ — СССР — Россия). Деятельность фонда основана на идее того, что государство и общественные институты должны объяснять людям важность роли архитектуры и дизайна в жизни. Необходимо улучшать вкус и способность к оценке качества. Но фонд не проповедует изящество вкуса или стиля, а пропагандирует важность выбора между хорошим и плохим, по мнению каждого конкретного человека, вкусом. Люди должны понимать, на чем основывается их выбор.

Один из главных проектов Norsk Form — «Дизайн без границ». Выработана идея о создании совместных проектов в странах третьего мира, где дизайн становится инструментом их развития. Публику больше всего интересует дизайн изделий, но это не так важно, важнее показать им, как методы и методология проектирования может быть частью процесса развития. В сфере архитектуры дизайнеры участвуют во многих проектах, особенно градостроительных — связанных с архитектурой и дизайном. Авторы проектов устраивают общественные дискуссии, чтобы планировщики, муниципальные служащие, политики и даже дети лучше понимали, как создается окружающая их городская среда. С целью улучшения среды в 2009 году норвежское правительство приняло государственную архитектурную политику, задействующую 13 министерств, т.е. оно признало, что архитектура «работает» во всех общественных сферах — транспорта, культуры, здравоохранения, торговли. Эта политика определила работу правительства в этой области и уже повлияла на архитектуру как дисциплину [5, с. 33].

Одна из целей работы Norsk Form — включение людей в процесс планирования, обсуждения проектов застроенной среды. Люди лучше понимают, о чем идет речь, участвуют в дебатах, и в результате повышается качество проектов и качество жизни всего населения — что и является для Norsk Form главной задачей. Сейчас в Норвегии разрабатывают государственную политику по дизайну, чтобы использовать его как инструмент для обновления общества. Он часть всего экономического процесса — от производства до продажи товара. С его помощью определяют, какие туристические образы и объекты должны пред-

ставлять страну, а какие — нет. Вот, например, матрешка — это единственный символ России или можно рассмотреть и иные образы? Также есть иной, крайне важный тип «дизайн-политики»: универсальный дизайн, позволяющий каждому равно пользоваться всеми элементами среды. Он включает в себя все — от стула и санузла до дома, вокзала, городской площади.



Рис. 7. Пост весового контроля у фьорда Гуллесфьорд на севере Норвегии. Авт. Haakon Aurlien, 2019

Например, архитектурная политика включает крупномасштабное планирование транспортных систем, что очень важно для городов. Но архитектура воплощается в конкретных объектах, которые должны быть качественными, в том числе на уровне фактуры поверхности, освещения и т.д. (рис. 7). Нельзя забывать об удлинении срока службы постройки, что зависит как от ее прочности, так и от способности к трансформации. [1, с. 74]. И, конечно, качественные, продуманные архитектурные объекты должны отлично выглядеть!

Общая цель программы DOGA состоит в том, чтобы участвующие компании увеличили экспорт и адаптировались к новым требованиям ЕС для циркулярной экономики. Современный европейский рынок требует больше, чем раньше, норвежского дизайна, экологичности, высокого качества стиля жизни и социальных ценностей. С этими концепциями ассоциируются норвежские продукты, производители и дизайнеры, поэтому Innovation Norway и DOGA будут реализовывать программу, рассчитанную на 2021–2025 гг., которая укрепит и обеспечит основу для долгосрочных экспортных инвестиций и которая может привести к совершенно новым проектным решениям для индустрии. Добавление опыта в дизайн и управление брендом является центральным в программе, которая была разработана в сотрудничестве с Norsk Industri, бизнес-кластером Norwegian Rooms и Советом по сотрудничеству в области мебели и интерьера (SMI). Компании-участницы (Aclima и Steni AS) получили советы от Innovation Norway и DOGA, а также понимание инноваций, основанных на дизайне, его методах, которые своими достижениями ставят

потенциального пользователя в центр внимания при разработке новых продуктов или услуг [5, с. 63]. Дизайнеры и архитекторы играют важную роль, когда мы переходим к экономике замкнутого цикла, где ресурсы имеют ограничение. Продукция и здания должны быть спроектированы таким образом, чтобы они имели долгий срок службы и могли быть легко отремонтированы, повторно использованы или переработаны.



Рис. 8. Напольные коврики для интерьеров. Авт. Heymat, 2017

Дизайн и создание бренда важны для создания хорошего клиентского опыта в разных странах. Это стало особенно ясно для Heymat, еще одной компании, получившей место в экспортной программе. Heymat уже добился успеха в Норвегии со своими свежими и функциональными ковриками, разработанными известными норвежскими дизайнерами, но хотел выйти за пределы национальных границ (рис. 8). Следуя экспортной программе, Heymat прочно закрепился на немецком рынке. Северный норвежский производитель ковров теперь может похвастаться собственным интернет-магазином на немецком языке, постоянным вниманием немецкой прессы, номинацией на престижную немецкую награду за дизайн и продажами, превосходящими все ожидания [3, с. 84].

Возможно, одно из самых эффектных появлений норвежского дизайна за последнее время было на выставке трендов Rethink в 2019 году. Это были кубистические модули из дерева, созданные архитектурными студиями Vardehaugen и Aslak Haanshuus. Принимая во внимание экоустойчивость, модули после выставки не выбросили, а перевезли на север Норвегии, где их интегрируют в новые строительные объекты. Как отмечают эксперты, глобальная ориентация на экоустойчивость может стать отличной возможностью для продвижения норвежского дизайна [1, с. 97]. Норвежцы воспитываются с идеей, что вещи должны быть хорошего качества и долго храниться и им не свойственна культура одно-

разового использования, которая характерна для многих других стран. Норвежские дизайнеры хорошо работают с деревом и натуральными материалами. В то же время современные потребители требуют, чтобы предметный дизайн был связан с природой и спокойствием. В этом аспекте у Норвегии есть свои особенности — природные фьорды и северное сияние, культура обработки дерева и камня, умение работать с текстилем и стеклом. Норвегия неизвестна и экзотична для многих. Если удастся продать локальный дизайн еще и отличного качества, то мы увидим норвежский дизайнерский бум в ближайшие несколько лет.

Сильной стороной предметов дизайна и архитектуры Норвегии является ориентированный на человека и целостный подход к решаемым задачам. Дизайнеры и архитекторы обладают опытом, который абсолютно необходим для решения все более сложных задач, с которыми они неизбежно сталкиваются. Независимо от отрасли и сектора, дизайн и архитектура могут раскрыть неиспользованный потенциал для инноваций и создания общечеловеческих ценностей.

Список литературы:

1. *Мартовицкая А.* Норвегия 2000–2020. Архитектурный путеводитель. — Dom Publishers, 2020.

2. *Fallan Kjetil.* Scandinavian Design: Alternative History. — Berg, 2012.

3. *Fiell Charlotte, Fiell Peter.* Scandinavian Design. — Taschen, 2017.

4. *Oriol Anja Llorella.* New Scandinavian Design. TeNeues. — Asensio, Paco, 2005.

5. *Sommar Ingrid*. Scandinavian Style. — Carlton, 2015.

6. URL: https://ru.furniturehomewares.com/2012-08-30-bloom-lamps-by-kristine-five-melvaer (дата обращения: 06.01.2021).

7. URL: https://www.visitnorway.ru/things-to-do/art-culture/design/(дата обращения: 06.01.2021).

В.О. РЫЖИКОВ

Кандидат искусствоведения, доцент, кафедра «Художественное проектирование интерьеров» МГХПА им. С.Г.Строганова
e-mail: sepia07@mail.ru

Д.М. ХАРИТОНОВА

доцент, кафедра «Художественное проектирование интерьеров» МГХПА им. С.Г.Строганова
e-mail: 1800da@gmail.com

V.O. RYZHIKOV

PhD in Art, associate professor, department of «Artistic design of interiors» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: sepia07@mail.ru

D.M. KHARITONOVA

Associate professor, department of «Artistic design of interiors» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: 1800da@gmail.com

ПРЕПОДАВАНИЕ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРЬЕРОВ: ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

INTERIOR DESIGN TEACHING PERSPECTIVES

В статье рассматриваются особенности обучения студентов по специальности «Дизайн интерьера» в ведущих государственных вузах и на кратковременных курсах, ориентированных на освоение узкоспециализированных навыков и умений в известных коммерческих дизайнерских школах Москвы. Сравниваются разные формы обучения и анализируются наиболее важные методические и организационные аспекты для адаптации выпускника к современным условиям работы.

The article examines the peculiarities of teaching students in the specialty «Interior design» in leading state universities and on short-term courses focused on the development of highly specialized skills

and abilities in well-known commercial design schools in Moscow. Different forms of education are compared and the most important methodological and organizational aspects for the adaptation of a graduate to modern working conditions are analyzed.

Ключевые слова: методика обучения, обучающие программы, повышение квалификации, дизайн интерьера, дизайн архитектурной среды.
Keywords: teaching methods, training programs, professional development, interior design, design of the architectural environment.

Оценивая уровень современных выпускников в области проектирования интерьеров, работодатели и руководители небольших проектных бюро сегодня все чаще и чаще критикуют уровень образования современных выпускников вузов, отмечая ряд недостатков. Ряд руководителей заявляют, что молодых специалистов требуется доучивать в процессе работы, учить их общаться с заказчиками, осваивать специфические программные инструменты, меняющиеся практически каждый год. Ряд навыков может приобретаться достаточно быстро, какие-то требуют значительно большего количества времени. Все зависит от начального уровня и степени мотивированности начинающего проектировщика.

Вместе с тем в настоящее время на рынке существует большое количество платных образовательных программ, рассчитанных на сроки обучения от двух недель до одного-двух лет. Эти программы зачастую носят более прикладной характер и нацелены на более углубленное изучение какого-либо узкого сегмента знаний и навыков. По сути, выпускник курсов овладевает узкой специализацией, позволяющей устроится на работу в очень ограниченной сфере деятельности, но при этом овладеть вполне достаточной базой для выполнения этого узкого спектра задач.

Возникает ощущение, что высшее образование в сфере дизайна интерьеров и дизайна архитектурной среды начинает уступать позиции, недостаточно быстро реагирует на быстроменяющиеся запросы знаний в отдельных отраслях дизайна. Платные курсы, наоборот, становятся более гибкими, они имеют возможность приглашать к себе на работу широкий круг специалистов в разных областях, быстрее реагируют на сиюминутные запросы.

Свидетельством актуальности вопросов, связанных с востребованностью и качеством образования, стал круглый стол, состоявшийся 11 ноября 2020 года в Гостином дворе в Москве рамках фестиваля Архитектуры и дизайна «Классическое образование в области дизайна и архитектуры: современные курсы и лекции: профанация, конкуренция или симбиоз». На встрече обменивались опытом представители наиболее значимых дизайнерских школ на базе государственных вузов Москвы: МАРХИ, МГХПА им. С.Г. Строганова, РГУ им. А.Н. Косыгина и некоторые руководители и преподаватели известных коммерческих дизайнерских школ. Среди последних — Татьяна Рогова, основательница и руководитель Школы Дизайна «ДЕТАЛИ», Владислав Савинкин, доцент Института бизнеса и дизайна, Никита Токарев, директор архитектурной школы МАРШ и некоторые другие.

При значительной разнице подходов, представители оказались, в целом, достаточно единодушны в оценках современной системы образования и основных сильных и слабых сторонах разных дизайнерских школ. В завершение встречи были подведены итоги и озвучен ряд интересных наблюдений.

Один из главных выводов — дизайнер-интерьерщик не может быть реальным профессионалом в области проектирования без высшего образования. Академическое фундаментальное образование в настоящее время все равно остается главным условием успеха. При этом высшее образование для дизайнера не обязательно должно быть в области дизайна или архитектуры, хотя последнее все же приветствуется. Это говорит о том, что для полноценной работы необходимы не только практические навыки, связанные с проектированием. Для полноценной работы необходимо сложившееся мировоззрение, жизненный опыт, культурная эрудированность, которые приобретаются с годами, поэтому, несмотря на тенденцию к сокращению сроков академического образования, существует определенный минимальный лимит времени для формирования базовых знаний будущего дизайнера. Четыре года — это, вероятно, и есть этот лимит, который позволяет осознать основы проектирования и сформировать фундаментальное представление о пространстве, однако не всегда этого времени бывает достаточно.

Современные стандарты высшего государственного образования в целом поддерживают формирование этого базового фундамента, однако принципы универсальности и взаимозаменяемости модулей об-

разовательных программ в настоящее время реализуются лишь отчасти. Так, на сегодняшний день уровень выпускников «головных» вузов со специализацией «Дизайн интерьера» или «Дизайн архитектурной среды», таких, например, как МАРХИ, МГХПА им. С.Г. Строганова, СПГХПА им. А.Л. Штиглица и некоторых других, значительно разнится с уровнем подготовки в других вузах. Традиции, качество образовательных разработок, наработанных годами в основных вузах страны, позволяют говорить о ряде сложившихся дизайнерских школ, являющихся законодателями высшего дизайнерского образования. Выпускники этих школ сегодня являются востребованными на рынке проектирования интерьеров. Опираясь на опросы выпускников, можно констатировать, что работа подавляющего большинства выпущенных специалистов так или иначе связана с проектированием интерьера и архитектуры. Согласно обзорам журнала Architectural Digest, формирующим ежегодный рейтинг наиболее популярных и востребованных дизайнеров интерьера, большинство входящих в число ста лучших дизайнеров — выпускники этих «головных» вузов.

Еще одной интересной мыслью выступающих на круглом столе было замечание о том, что в процессе обучения своих студентов они не разделяют архитектуру и дизайн. Профессии архитектора и интерьерного дизайнера, естественно, разные и обладают множеством отличий. Но в обучении этим профессиям есть много общего, особенно на начальном этапе. Понимание общности пространства и формы, закономерностей тектоники, понятия сомасштабности и многих других важных понятий, с методической точки зрения, целесообразно раскрывать через единство архитектурных и интерьерных средств и приемов. Об этом говорила, в частности, профессор кафедры «Дизайн архитектурной среды» МАРХИ Татьяна Шулика. С методической точки зрения, по ее мнению, правильно формировать целостное представление студента об архитектуре и дизайне, т.к. одно органически вытекает из другого. Понимание целостности среды, закономерностей формальных композиционных принципов единства внутреннего и внешнего, общего смыслового поля целого и его частей — именно это условие служит условием глубокого понимания причинно-следственной мотивации проектирования.

Исходя из такого понимания, нужно констатировать, что образовательный процесс и у архитектора, и у дизайнера по интерьеру на начальном этапе в ведущих вузах страны, таких, например, как МГХПА им. С.Г. Строганова и МАРХИ, развивается схожим образом. Лучше, когда в программу преподавания вовлечены специалисты обеих профессий или профессионалы-универсалы, которые осознают эту взаимосвязь и имеют базу знаний в архитектурной сфере. Различия в подготовке дизайнеров-интерьерщиков и архитекторов возможны на старших курсах, поэтому вполне логично предположить, что специализация «Дизайн интерьера» имеет достаточно обособленную направленность обучения (от других групп «дизайна»), и ее в образовательном стандарте целесообразно было бы приравнять к «архитектурной среде» или хотя бы поместить в одну и ту же группу стандартов.

Третьим важным наблюдением, озвученном на круглом столе, стало заявление о важности личных качеств преподавателя. Процессы глобализации и унификации учебных стандартов, да и особенности дистанционной работы, характерные для сегодняшнего времени, значительно сократили уровень контакта студента и педагога. Процесс общения и обратной связи становится все более и более отстраненным, но, вместе с тем, именно личность преподавателя, его личный подход к проектированию являются и сейчас важными условиями формирования личности профессионала-проектировщика. В МАРХИ и на кафедре «Художественного проектирования» МГХПА им. С.Г. Строганова до недавнего времени существовала традиция разных «творческих мастерских», возглавляемых ведущими педагогами с большим опытом, которые вели студента с первого до старшего курса. Каждый руководитель и, соответственно, мастерская отличались авторской, индивидуальной методикой проектирования, студенческие проекты обладали своеобразным узнаваемым лицом, и это было важным фактором становления специалистов. Противопоставление классических традиций и модернистских течений на кафедре «Художественного проектирования интерьеров» можно было увидеть в работах студентов мастерской А.И. Свиридова, с одной стороны, и группы педагогов-новаторов Е.П. Сухановой, А.Н. Стасюка и др. — с другой. Подобные традиции сохраняются и в настоящее время. Несмотря на то, что преподаватели работают по регламентированной программе, каждый год приходится перестраивать всю эту программу по-новому, исходя из множества обстоятельств: уровня подготовки студентов, возможностей работы, разнообразия объектов проектирования, современных тенденций в технологиях, культурных изменениях и т.д.

Современная специфика работы с интерьерами связана с огромной массой знаний, затрагивающих разные отрасли. Дизайнер по

интерьеру — это своеобразный «человек-оркестр», специалист широкого профиля. В перечень необходимых отраслей знаний для будущего специалиста, помимо основ композиции, пропедевтики, основы конструирования, философии, можно отнести основы психологии и умение вести переговоры с заказчиком, светотехнику, цветоведение, теорию продаж (проектирование — тоже услуга, которая продается и покупается), работу со смежниками, да и многое другое. Далеко не по всем направлениям готовит высшее образование в настоящее время, да и это в принципе невозможно, учитывая сроки и специфику преподавания в вузах. Базовая подготовка в высшем учебном заведении, как правило, охватывает лишь половину из этих отраслей и то очень поверхностно, что и вызывает порой критику работодателей. В институтах не учат, например, умению вести переговоры с заказчиком, работе со смежниками, в базовых программах мало актуальной информации о светотехнике, материаловедении, т.к. технологии развиваются чрезвычайно быстро, и составление программ и написание учебных пособий просто не успевают вслед за динамикой развития этих отраслей. Вместе с тем, каждая из отраслей важна для понимания всего процесса проектирования и в идеале заслуживает если не отдельной дисциплины, то отдельного спецкурса.

Кратковременные программы и спецкурсы, наоборот, быстрее и легче приспосабливаются под изменчивые условия и потребности современности. При этом они не обладают качествами фундаментальности и системности, позволяющими сформировать личностные качества профессионала-специалиста. Вполне логично предположить, что, соединяя разные формы образования, можно повысить качество обучения, сделать его более актуальным для сегодняшнего времени. Государственные вузы теоретически могли бы сотрудничать с кратковременными курсами, например, Школой Дизайна «ДЕТАЛИ», приглашая отдельных специалистов-практиков с конкретными мастер-классами по отдельным отраслям проектирования. Таким образом, базовое фундаментальное образование могло бы дополняться углубленными формами изучения какой-либо узкой отраслевой направленности в рамках проектирования интерьеров, подобно тому, как это изначально задумывалось в вариативной системе образования. Проблема в организации учебного процесса в вузе заключается в том, что в педагогический штат невозможно включить специалистов по всем узким отраслям проектирования, как и отслеживать быстроменяющиеся программные продукты

и технологии для проектирования. Приглашенные лекторы и специалисты могут стать выходом из положения.

Помимо основной образовательной программы, рассчитанной на длительный срок в четыре или пять лет, на базе вуза могут быть организованы дополнительные кратковременные курсы глубокого узкоспециального профиля. Выпускники, окончившие основную государственную программу, могли бы продолжать повышать свой профессиональный уровень, в зависимости от запросов современного рынка. Это было бы выгодно и вузу, т.к. эти услуги могут быть платные, и молодым специалистам, которые получают целостный и актуальный образовательный продукт. Конечно, для этого надо активно выстраивать связи не только с образовательными школами, но и реально действующими архитектурными и дизайнерскими проектными студиями. Это позволит создать базу специалистов, которых можно привлекать для повышения квалификации выпускников. Выпускник при необходимости сможет вернуться в родной вуз, например, через год или два самостоятельной работы и прослушать дополнительную программу, связанную с основной специальностью. Это еще раз доказывает, что фундаментальному образованию необходимо развиваться в сторону гибкости и сотрудничества с платными образовательными проектами.

Список литературы:

1. Итоги 2019 года: лучшие дизайнеры России. — URL: https://www.admagazine.ru/the-results-of-the-year/itogi-2019-goda-luchshie-dizajnery-rossii (дата обращения:19.03.2021).

2. *Рыжиков В.О.* Архитектурно-художественное проектирование квартир 1980–2000-х гг. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2009.

3. Сайт Союза Архитекторов России. — URL:https://uar.ru/festivals/festival-zodchestvo/ (дата обращения:19.03.2021).

Д.С. ДЕВЯТКО
Аспирант МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: cifrovoydenis@yandex.ru

D.S. DEVYATKO
Post-graduate student of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: cifrovoydenis@yandex.ru

АНАЛИЗ ВЫПУСКОВ ЖУРНАЛА УЛЬМСКОЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА «ULM»

THE ANALYSIS OF «ULM» JOURNAL ISSUES OF ULM DESIGN SCHOOL

Статья посвящена комплексному исследованию выпусков журнала «Ulm», который публиковался с 1958 по 1968 год. В статье анализируется содержание выпусков с целью обновления информации о деятельности Ульмской школы дизайна и ее представителей. Исследуются характерные признаки утопических взглядов на дизайн основных научных деятелей школы, таких как Томас Мальдонадо, Гуи Бонсип и Клод Шнайдт. На основе изучения материала установлены характерные модернистские воззрения на дизайн-деятельность и дизайн-образование представителей Ульмской школы дизайна, а также автором удалось обновить информацию о методах и программе обучения.

The article illustrates the complex research of the «Ulm» issues that was publishing since 1958 till 1968. The paper concentrates on the analyse of journal's materials in order to update the information about Ulm school of design representatives' activities. There is the examination of utopian viewpoints of main figures of the school like Tomas Maldonado, Gui Bonsipe and Claude Schnaidt in the article. The results of the research is in modernistic viewpoints on design and education of the representatives of Ulm school, also the information about methods and educational system was updated.

Ключевые слова: Ульмская школа дизайна, дизайн-образование, Томас Мальдонадо, функционализм, модернизм, эстетика.
Keywords: Ulm school of design, design education, Tomas Maldonado, functionalism, modernism, aesthetics.

1. Предыстория. Основание Ульмской школы дизайна

Ульмскую школу дизайна (Hochschule für Gestaltung Ulm) можно отнести к группе феноменов в истории современного дизайна. УШД была не только институтом, но и сообществом дизайнеров, которые поставили цель сайнтифицировать профессию и всеми возможными средствами популяризовать свой подход и методы по миру. История УШ начинается в послевоенное время, когда большинство стран в мире нуждалось в восстановлении. Германия, находящаяся в руинах, испытывала необходимость в создании комфортных условий для жизни и экономики страны. Инге Айхер-Шоль и Отл Айхер основали фонд памяти Ганса и Софии Шоль. Ганс и София были организаторами движения мирного сопротивления нацизму «Белая роза» и впоследствии были арестованы и казнены в 1943 году. Инге Шоль и Отл Айхер были убеждены, что предотвратить новую войну можно путем перевоспитания людей, а способом перевоспитания должно быть окружение людей красивыми и эстетически ценными объектами. По их видению, хороший дизайн способен изменить мир, но проблема заключалась в том, что в Германии осталось не так много специалистов, способных осилить грандиозную задачу переустройства окружения современного человека. Они видели необходимость в воспитании нового поколения дизайнеров, которые изменят мир вокруг себя, всего человечества [1]. С такими намерениями была основана Ульмская школа дизайна. Школе был необходим директор, которым в последствии стал Макс Билл, выпускник Баухауза, художник, дизайнер, скульптор, архитектор и активный научный деятель в одном лице. Шоль и Айхер попали на выступление Макса Билла на одной из конференций «Die Gute form» в Швейцарии и пригласили его стать директором, а также архитектором учебного здания новой школы. Макс Билл был активным участником движения конкретного искусства, а также занимался философскими поисками понятия Die gute Form («хорошая форма» или «хороший дизайн»), волновавшего многих, в особенности, швейцарский веркбунд. Движение было напрямую связано с направлением функционализм, где Макс Билл являлся одним из самых ярких и активных его

представителей. В 1949 году Отл Айхер, Инге Шоль и Макс Билл начинают работать над открытием школы. В 1953 году состоялось официальное открытие, а функционирование школы с полным преподавательским составом, студентами и достроенным зданием началось в 1955 году. За этот период был собран интернациональный преподавательский состав и разработана система преподавания, которая включала ряд инновационных методов в образовании дизайнера, например, таких, как преподавание психологических и социологических наук, а также внедрение в проектную деятельность этапа глубокого всестороннего анализа контекста задачи. Первый год обучения всех факультетов был объединен базовым курсом, обязательным для всех студентов. Идею базового курса основатели взяли из программы Баухауза, но кардинально ее переосмыслили. УШ называли вторым Баухаузом, и даже сам Вальтер Гропиус, первый директор и основатель Баухауза, периодически принимал участие в мероприятиях школы, следил за событиями и возлагал на школу большие надежды как на преемников. Но УШ приняла и впоследствии одновременно отвергла Баухауз по той причине, что их программа, методы и идеологические взгляды устарели. Осмыслению Баухауза посвящено множество статей Томаса Мальдонадо, еще одного важного представителя УШ. Мальдонадо познакомился с Биллом в Аргентине, очень впечатлился его работами и философскими взглядами на дизайн. Через некоторое время после знакомства он получил приглашение от Билла стать членом преподавательского состава УШ. Через год после этого Мальдонадо уже возглавлял управленческий совет школы. Макс Билл пробыл директором недолго, всего один год, но его вклад неоценим. Он сформулировал вектор развития и будущего существования школы и затем после ряда разногласий с преподавательским составом покинул УШ в 1956 году. В дальнейшем у школы не было одного единственно директора. После ухода Билла был сформирован учебный совет, в который вошли Томас Мальдонадо, Отл Айхер и Хано Кёслинг.

2.1. Первая серия журналов

Первые два выпуска журнала «Ulm» вышли в октябре 1958 года, спустя три года после открытия школы. Журнал распространялся по платной подписке, доставлялся по Германии и в другие страны. Первый номер журнала — ознакомительный. В нем изложена основная информация о школе, о факультетах и подразделениях, история создания и главные идеологические мотивы. Часто встречается фраза о дизайнерах будущего в новом технологическом мире, а также подчеркивается интернационализм школы. Изложен список преподавателей с их заслугами и званиями. Преподаватели собраны из разных стран и обладают разносторонними компетенциями. Для преподавания новых гуманитарных предметов были приглашены профессора и доктора философских наук из Германии, Швейцарии и США. Далее описываются особенности обучения на факультетах визуальной коммуникации, промышленной архитектуры и информации. В описаниях каждого факультета особо подчеркивается важность профессии для общества: факультет визуальных коммуникаций призван подготовить профессионалов для всестороннего графического оформления окружающей визуальной среды человека; факультет промышленной архитектуры объединяет в себе как изучение технологий, так и теории, психологии и анализа; факультет информации готовит специалистов для работы в теле-, радио- и киноиндустриях, мастеров работы с текстами и съемками, журналистов, сценаристов и режиссеров. Редакторы журнала — Ханно Кёслинг, Отл Айхер и Ганс Конрад. Верстkой и дизайном этого и последующих четырех выпусков занимался Энтони Фрошауг, типограф из Англии, а также преподаватель на факультете визуальных коммуникаций [2].

Во втором журнале приведено больше информации о предыстории Ульмской школы, а точнее о школе Баухауз. Большую часть написал Томас Мальдонадо. Он описывает важность и необходимость в существовании такой школы, как УШД. Томас Мальдонадо рассуждает о переосмыслении педагогического наследия Баухауза, его актуализации в контексте настоящего времени для строительства лучшего будущего. Он пишет о промышленном дизайне, о том, что Джон Рёскин и Уильям Моррис подходили к решению задачи как художники, создавали уникальные предметы, что сейчас, в современном мире, не так актуально и избыточно. Он критикует художественность в промышленном дизайне и акцентирует важность научного подхода к решению дизайнерской задачи. Достижение подлинной эстетичности — это последовательный процесс, сопровождающийся анализом проблемы, потребителей, технологий и других аспектов товара, а не художественный, в рамках которого все, что художник посчитает красивым, есть истинная красота. Это первая статья Мальдонадо такого рода. В следующих выпусках он все больше и больше будет погружаться в философию дизайна, в понятие

красоты, размышлять на тему места дизайнера в современном мире. Он называет базовый курс и обучение через практику своеобразным перепрограммированием органов чувств, так как студенты приходили как с художественным, так и с нехудожественным первоначальным образованием. Теория интегрирована в практику, а практика в теорию — научный операционализм. Заканчивает Мальдонадо фразой о том, что в мире на данный момент только одна школа следует новейшей философии образования — УШД.

В конце выпуска приводится сводка событий связанных с достижениями преподавателей и студентов, среди которых поездки с лекциями и семинарами в другие образовательные учреждения Европы и США [3].

Третий выпуск журнала посвящен образовательным упражнениям в области современной фотографии студентов преподавателя Кристиана Штауба. Сопровождается небольшой статьей Штауба о состоянии и философии фотоискусства, о том, насколько ценны фрагменты фоторепортажа как целостно, так и обособленно от общего визуального повествования [4].

В четвертом выпуске дизайнер журнала и преподаватель факультета визуальных коммуникаций Энтони Фрошауг рассказывает о занятиях на факультете, о базовом курсе для студентов факультета и его дисциплинах. Преподаватель объясняет подход, заключающийся в том, как приучить студентов находить наиболее удачные решения путем ранжирования всех разработанных вариантов по принципу их эффективности. Среди основных дисциплин факультета приведены: работа со шрифтами и сетками верстки; типология сеток и методы их построения; создание комплекса условных обозначений, навигационных схем и систем знаков [5]. В продолжение данной темы в июле 1959 года выходит пятый выпуск журнала, в котором приводятся отрывки лекции «Коммуникация и семиотика» Томаса Мальдонадо. Лекция о знаках, их значении и важности в современном мире. Знаки и графический дизайн в целом Мальдонадо сравнивает с интернациональным языком, понятным всем. Этот язык универсален, в большей степени не привязан к какой-либо из культур и охватывает все человечество в целом. Допускает, что достижение полной унификации графического языка произойдет постепенно вместе с переустройством общества — постепенное развитие общества и графического языка должно происходить наравне [6].

Следующий выпуск журнала «Ulm 6» вышел через три года. Первые пять журналов уже заложили фундамент и создали платформу, на которой представители УШ могли бы высказываться на важные темы, рассказывать о своих достижениях миру и продвигать деятельность школы. Можно уловить ту атмосферу мысли, которую создает Мальдонадо в своих статьях. В его текстах видны провокационные идеологические мотивы, направленные на освещение философии дизайна и будущего окружения человека.

2.2. Новая серия журналов

Спустя три года после выхода пятого выпуска журнал появляется вновь в октябре 1962 года. В начале журнала читателей информируют, что в новых выпусках будут публиковаться успехи школы, преподавателей, студентов и выпускников, будут обсуждаться вопросы философии дизайна, методики преподавания.

В журнале появляются разделы, и первым разделом в новом выпуске является «Мнения». В первой статье выступает Томас Мальдонадо с размышлениями на тему системного подхода в дизайне, комплексном решении задач, также выдвигает намерение классифицировать виды объектов промышленного дизайна, так как их становится достаточно много. В следующей статье, автором которой является преподаватель УШД Абраам Молес, знаменитый французский инженер-кибернетик, он рассуждает на тему типологии живых существ, проводя параллель с кибернетикой и оригинальностью в дизайне, определяет, что вещи можно классифицировать по характеру их применения и необходимости для человека.

В следующем разделе «Студенческие работы» рассказывается о победе студентов УШ в конкурсе на дизайн гоночного автомобиля «Gran Turismo» в марте 1962 года, далее в разделе «Работы преподавателей» рассказывается о группах, которые выполняют коммерческие заказы, ими руководят преподаватели УШ. Группа 5 под руководством Отла Айхера выполняет заказы по разработке корпоративных стилей, логотипов, каталогов, выставочных стендов, плакатов, упаковки и др. Показываются выполненные работы. Следующая группа под номером 6 находится под руководством Томаса Мальдонадо, занимается промышленным дизайном. Представлены проекты медицинского оборудования и системы знаков для технических обозначений. Можно предположить, что этот раздел носит рекламный характер для привлечения заказчиков.

Следующий раздел — «Работы выпускников». На момент выпуска журнала (1962 год) УШ выпустила 44 студентов, среди которых — выпускники факультета промышленного дизайна Ганс вон Клие из Чехословакии и Андрие ван Онк из Нидерландов. Оба выпускника работают в Милане в компании «Оливетти». Из рассказа о них мы можем узнать, что дипломная работа делилась на практическую часть и научную.

В следующем разделе «Комментарии» опубликованы рецензии на статьи, книги и научные работы, среди которых — статья «От Гомера до Раймонда Лоули», в которой изложена краткая история промышленного дизайна через рассказ о европейских веркбундах, а также эстетики функционализма. Также приводится краткий пересказ статьи об экономике под названием «Спрос и предложение». В ней приводится занимательная история, которая иллюстрирует перекладывание вины за непопулярные товары в цепочке «заказчик — дизайнер — производитель — маркетолог — потребитель». Цикличное перекладывание вины в цепочке параллельно означает, что каждый из участников процесса в чем-то уступил другому.

Следующий раздел «Тенденции» посвящен Манифесту Франко Морелли под названием «В угоду экспериментальной и программной живописи».

В разделе «Люди и события» опубликована новость о том, что компания «Браун» была награждена премией Компасо д'Оро за наиболее широкое применение современных трендов дизайна в стратегии компании. Упоминаются имена: Дитер Рамс, Ханс Гугелот, Герхард Ландер и Герберт Хирш.

Следующая новость посвящена победе студентов в конкурсе компании «Троеш», в котором третьекурсник Герхард Маер занял 3 место, а проект студента Ханца Вагера компания купила. Студенты выполняли проекты в рамках учебных заданий под руководством Вальтера Цайшега.

Этот и следующие выпуски готовили Томас Мальдонадо и Гуи Бонсип. Дизайном и верстkой этого выпуска журнала и следующего занимался Томас Гонда [7].

Выпуск номер 7, вышедший в январе 1963 года, начинается с новости о том, что школой вновь управляет один директор, но с сохранением главенствующего органа в виде ученого совета. 20 декабря 1962 года директором был избран Отл Айхер.

В разделе «мнения» опубликована лекция Ханса Гугелота, которую он прочел в Лондоне в ноябре 1962 года, под названием «Промышленный дизайн через практику». Лекция о том, насколько эффективен подход обучения дизайнеров с помощью практической деятельности и выполнения реальных заказов. Гугелот приводит описание метода, который используется в школе, состоящего из 6 ступеней.

1. Информационная, на которой происходит изучение проблемы и погружение в задачу.

2. Исследование. Каким образом предмет будет использован, особенности применения, менталитета и образа жизни людей, которые будут использовать предмет.

3. Дизайн. Разработка и поиск идеи. Креативная ступень, проработка вариантов.

4. Стадия принятия решения. Предложение варианта менеджменту компании.

5. Расчеты и подгонка объекта к требованиям производителя.

6. Моделирование рабочего объекта.

В следующем разделе «Образовательные активности» рассказывается о проекте, над которым трудились студенты факультета промышленного дизайна. Под руководством Вальтера Цайшега студенты полностью разработали дизайн стоматологического кабинета, в который включены все инструменты и мебель врача. Кроме фотографий и эскизов, представлен анализ деятельности студентов, как принимались решения и что повлияло на финальный результат.

Следующий текст также посвящен работе Вальтера Цайшега. Он приводит описание экспериментов с алюминиевыми пластинами, придание им абстрактных, геометрических, объемных композиций. Данный эксперимент внедряется в образовательную программу в качестве упражнения для развития пространственного мышления и взаимодействия с материалами.

Ханс Гугелот, Герберт Линдингер, Гельмут Мюллер объявили о том, что проект электрички для городского передвижения находится в производстве и вскоре будет реализован.

Следующая статья посвящена Неодадаизму, в которой термин объясняется как новый виток взаимоотношений между человеком и машиной. Технологии все сильнее и сильнее проникают в общественную жизнь. Машина принимает роль помощника человеку в его повседнев-

ных делах. Большую популярность набирает использование автомобиля, компьютера, домашней бытовой техники и многого другого [8].

2.3. Объединенные выпуски

В следующей серии выпусков журналы объединены в малые группы по 2–3 выпуска в одном. Они более объемные, охватывают больше тем и событий и выходят раз в год. Основа последующих выпусков сконцентрирована именно на философии дизайна и анализе современных тенденций. Редактор журнала — Гуи Бонсип.

Выпуск «Ulm 8/9» начинается с рассказа о прошедшей выставке УШД в Ланденгевербеамт в Штутгарте. На выставке были представлены работы студентов и преподавателей. На открытии выставки присутствовало большое количество репортеров. Во главе выставочных объектов был представлен промышленный дизайн. Во вступительной речи на открытии директор школы Отл Айхер представил школу, ее деятельность и идеологическую позицию, а также представил факультеты.

В разделе «Мнения» опубликована статья Томаса Мальдонадо «Актуален ли Баухауз сегодня?». В ней автор рассуждает о том, что на сегодняшний момент можно принять от Баухауза, а что необходимо исключить. Мальдонадо подчеркивает, что, в первую очередь, Баухауз воспринимал дизайн и образование в сфере дизайна как одно и тоже, что категорически не актуально в современном мире. Баухауз остается актуален в контексте намерения изменить окружающую среду человека, сделать ее лучше и удобнее, творить новый мир; с этими же целями ведет свою деятельность УШ. В этой статье впервые возникает упоминание о появившихся разногласиях УШ с правительством, возникшие проблемы сравниваются с закрытием Баухауза. Подробностей о заявленных конфликтах не приведено.

В следующих разделах о достижениях и выполненных проектах представителей УШ упоминается об адаптации корпоративного стиля IBM в систему современных немецких трендов графического дизайна, а также о разработке новейших систем планирования пространства автозаправочных станций и механизмов подачи топлива. Объясняется принцип разработки решений и факторов, повлиявших на финальные макеты. По заказу «Оливетти» Томас Мальдонадо и Гуи Бонсип разработали систему символов для электронно-вычислительной техники. Приводится подробный рассказ о методах проектирования, использованных для данной разработки.

В разделе «Тенденции» приведен анализ работы Йозефа Альберса, выпускника Баухауза, о цвете и его семиотике, отношении цветов друг к другу в рамках одного объекта дизайна. Разбираются корпоративные цветовые палитры знаменитых компаний, и выводится гипотеза о том, что люди не способны совершенно точно определить фирменный оттенок цвета той или иной компании [9].

В начале журнала «Ulm 10/11» приводится критическая статья, посвященная текущему состоянию архитектурных быстровозводимых конструкций. По мнению автора, Клода Шнайдта, правительство некорректно распределяет денежные средства на определенные постройки, представители городского планирования используют столько денежных средств, сколько было выделено, не больше и не меньше. Данный подход идет вразрез с позицией представителей УШ, которые совершенно точно могут определить необходимую сумму денег для стандартизированных быстровозводимых зданий.

Следующая статья написана в соавторстве Томасом Мальдонадо и Гуи Бонсипом, которая посвящена большой, волнующей теме взаимоотношений дизайна и науки. Они говорят, что УШ является ярким примером синтеза данных явлений, в которой наука напрямую интегрирована в процесс дизайнерской деятельности, образования и преподавания. Они называют УШ цитаделью методологии, которая объединила такие науки, как социология и психология, с инжинирингом и производством. Достижение максимально точного результата дизайн-деятельности напрямую зависит от постоянных методичных проверок гипотез проектирования, применения знания как точных наук, так и гуманитарных.

Далее в выпуске приведена информация об образовательных активностях, среди которых: редизайн приборной панели автомобиля Volkswagen 1200c; процедура разработки и применения Г-образных строительных модулей; разработка корпоративного стиля немецкой авиакомпании Lufthansa, которая была выполнена Отлом Айхером в сотрудничестве с Томасом Гонда, Фритцом Кьюренгассером и Никлаусом Рёрихтом. Работа сопровождалась помощью выпускников факультета визуальных коммуникаций Гансом Конрадом и Клаусом Вилле, которые работали в авиакомпании дизайнерами.

По заказу производителей швейных приборов G.M. PFAFF был спроектирован перевозочный кейс, который совмещал в себе как фут-

ляр для швейной машинки, так и органайзер для хранения сопутствующих инструментов для работы.

В разделе «Комментарии» данного выпуска приведены рецензии к статье Томаса Мальдонадо из предыдущего выпуска, присланные читателями. Комментарии оформлены как переписка между Мальдонадо и откликнувшимися. Среди них — комментарий Вальтера Гропиуса, который выразил благодарность за обоснованный критический взгляд на историю Баухауза и его наследия, которое так активно обсуждается. Гропиус отмечает важность вклада Тео Ван Дусбурга в образовательную систему, а также рассказывает о собственных мотивах и намерениях, побудивших его создать школу. В ответ Гропиусу Мальдонадо выражает возмущение касательно манифеста Баухауза, который сопровождал открытие школы, задается вопросом о сущности изложенных в нем высказываний, которые остались без указания авторства, на что Гропиус ответил ему с объяснениями и рассказом о том, что манифест был написан лично им и теми, кто принимал непосредственное участие в основании школы, и что современному человеку невозможно понять данный манифест, воспринимая его в контексте сегодняшних тенденций. Он объясняет, что в то время люди желали быть причастны к какой-либо новейшей активности, быть частью определенного сообщества, вносить свой вклад в историю. Касательно политических действий Гропиус отмечает, что Баухауз никогда не был причастен к какой-либо партии или политическому движению. Исключительным происшествием оказалась позиция Ханесса Маера, который, к удивлению Гропиуса, воспользовался переданными ему полномочиями директора в сторонних политических целях. В Баухаузе ученики и учителя имели право на свои собственные взгляды и интересы, но никогда школа не провозглашала какую-либо единственную позицию касательно политических взглядов, что также прослеживается и в УШД [10].

«Ульм 12/13», выпущенный в марте 1965 года, начинается с краткого изложения выступления Томаса Мальдонадо в Королевском колледже искусств в Лондоне. В нем Мальдонадо заявляет об изучении новейшей картины мира дизайна. Своим выступлением он дает слушателям понять, что Ульмская школа уже достигла поставленных высот и стремится в новое будущее. Под будущим Мальдонадо подразумевает синтез профилей дизайна: УШ собирается внедрить программу дизайна окружающей среды, в рамках которого школа будет вести подготовку

специалистов как промышленного дизайна, так и архитектуры в совокупности.

Вслед за статьей Мальдонадо опубликована теоретическая работа Абрахама Молеса о культуре потребления, рекламе и обществе. Дизайн Молес объясняет как совокупность человеческих активностей; за возникновение дизайна берется открытие Баухауза, как момент осознания человеком его возможности всецелого воздействия на окружающую предметную, рукотворную среду. Он говорит о том, что современный дизайн стоит между искусством и наукой, он новичок, который не входит в привычные, устоявшиеся виды деятельности человека. УШ готовит не просто дизайнеров упаковки или приборов, а специалистов, которые способны проявить себя в любой сфере, так как их знания охватывают полный спектр творческих возможностей.

В конце журнала Клод Шнайдт высказывает свой взгляд на состояние современной швейцарской архитектуры. В процессе скептического анализа Шнайдт обвиняет архитекторов Швейцарии в декораторстве и в отсутствии целостной стилистической системы градостроительства [11].

В выпуске 14/15/16 преподаватели делятся с читателями взглядами на дизайн-деятельность в разных сферах, а также на необходимые дисциплины знаний, такие как визуальная вербальная и невербальная риторика, применение стали в строительстве.

В 1965 году УШ, а именно ее представитель в лице Томаса Мальдонадо, начал свою активную научную деятельность в рамках международного совета по развитию дизайна ИКСИД. В рамках данного совета Мальдонадо развивал тему о необходимости разработок и внедрений новейших методов дизайн-образования в мире [12].

В выпуске 17/18 затрагивается тема революции в дизайне и революции с помощью дизайна, суть которой в том, что дизайн-объекты способны влиять на сознание людей, менять их своей полезностью и эстетикой. Дизайн делает мир и человека лучше, воспитывает в нем чувство прекрасного и помогает ему в повседневных делах. С данной позицией УШ начинает все больше развивать направление школы дизайна окружающей среды. «От ложки до города» — первоначальный манифест УШ дизайна.

Джилло Дорфлес в декабре 1966 года опубликовал статью-обсуждение состояния дизайна и дизайн-образования в мире, в разделе

«Комментарии» под заголовком «Кризис объектов» приводится ее обзор. Автор объясняет кризис дизайна как следствие кризиса образования. Многие художественные школы на тот момент оставались школами искусств, и Дорфлес убежден в необходимости их переквалификации. Он приводит сравнение эпох, когда объекты, над которыми работал художник, хранились и передавались из поколения в поколение, и современность, когда объекты дизайна начинают цениться за свой утилитарный характер, а не за способ украшения интерьера [13].

В разделе «Люди и события» выпуска 19/20 приводится информация о том, что Томас Мальдонадо покинул УШД. Он уезжает работать в Милан как консультант, а также станет преподавателем в Принстонском университете в США [14].

Последний выпуск журнала «Ulm 21» имеет черную обложку. На первой странице фотография здания УШД. Первая статья под названием «финале» сопровождается подзаголовком «Конец журнала Ульм». Журнал издавался по инициативе Томаса Мальдонадо, который мог говорить о философии дизайна вне контекста экономической ситуации. Журнал стал концентрированным объектом, несущим в себе силу образа дизайн-мышления, которое являлось одним из символов УШД. Решение о прекращении выпуска журнала было принято всеми членами совета в виду экономического состояния школы. Правительство Баден-Вюртенберга имеет свои планы на дальнейшее существование школы. Говорится о том, что никто не знает, продолжит ли УШ свою деятельность в Ульме или где-то еще, но это точно не в стенах данного здания. В 1963–1964 годах школа утратила свою экономическую свободу и автономию перед правительством и поэтому не может сейчас противостоять их планам. Далее опубликован плакат с фразой «Случай с Баухаузом — первое происшествие. Случай с Ульмской школой — второе» (Ulm 21, стр 6). Плакат сопровождается текстом «Баухауз был вынужден покинуть Веймар из-за нацистского режима и перебрался в Дессау. Ульмская школа находится в том же положении, поэтому ищет новый дом». Члены УШ не приняли условия правительства и решили прекратить свою деятельность 30 сентября 1968 года, но продолжают существовать как сообщество. Представители УШ убеждены, что причина прекращения деятельности не связана с финансовым состоянием школы, но связана с политическим давлением и негативными намерениями на нее [15].

3. Дизайн журнала

Дизайном первых пяти выпусков журнала занимался типограф Энтони Фрошауг, родом из Англии. Формат журнала квадратный, имеет пропорции 1 к 1. Основой сетки журнала была четырёхколончатая система с применением квадратных модулей. Крайняя левая колонка предназначалась для размещения иллюстраций, комментариев, пояснений и подписей, а три остальных равномерно распределены для текста на трех языках: немецкий, английский и французский. Колонцифры размещены по верхним краям разворота. Выключка текста по левому краю, выполнена по традициям европейской модернистской Швейцарской верстки. Колонки сбалансированы, имеют единый уровень и наполненность, а также следуют определенному квадратному модулю размещения. Для журнала Фрошауг использовал два начертания одного шрифта и один кегль. Шрифт Neue Haas Grotesk, или Helvetica, более популярное на сегодняшний день название, — это геометрический неогротеск, созданный в 1957 году на основе шрифта Akzidenz-Grotesk 1896 года [16]. Ульмская школа активно использовала созданный в то время шрифт как в своих журналах, так и в других проектах. Фотоэлементы в журнале размещены в горизонтальном формате и растянуты по всей ширине полосы, в некоторых случаях — по ширине разворота. Традиционной обложки у первых выпусков не было, текст размещался сразу на ней. В последующих выпусках обложка появилась, на ней располагалось название журнала с нумерацией и большая фотография, либо иллюстрация, вписанная в формат квадрата. Фотографии на обложку выбирались в соответствии с содержанием выпуска. Формат журнала изменился, он стал вытянут вверх, по пропорциям 1 к 1,5. В следующих выпусках, с 6 по 21, не представлен перевод на французский язык, оставлены немецкий и английский. Четырехколончатая система сменилась на трехколончатую, все остальные принципы верстки сохранились. Информация о дизайне журнала не представлена, возможно, Энтони Фрошауг передал макеты печатной компании Ebner, в которой впоследствии производилась печать журналов.

4. Выводы

Журнал «Ulm» — это неотъемлемая часть истории и наследия Ульмской школы дизайна, в котором изложена не только хронология событий жизни школы, но и сконцентрировано идеологическое и философское послание, ценное для всех ее представителей и последователей.

Вклад Томаса Мальдонадо в виде активного участия как во внутренних процессах деятельности школы, так и во внешних, привнес философский и научный характер в имидж УШД. Совместно с другими преподавателями ему удалось распространить информацию о деятельности школы и идеологии, которую они создали. Утопические взгляды УШД можно охарактеризовать как стремление победить стайлинг, декоративность и украшательство. УШД — это функционализм, экономичность и простота, массовая воспроизводимость и удобство, приверженность инженерному и научному подходу в дизайне.

Список литературы:

1. HFG ULM: The View behind the Foreground. The Political History of the Ulm School of Design. René Spitz. 2002. ISBN 3-932565-17-7.

2. Ulm bulletin 1. October 1958. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

3. Ulm bulletin 2. October 1958. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

4. Ulm bulletin 3. January 1959. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

5. Ulm bulletin 4. April 1959. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

6. Ulm bulletin 5. July 1959. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

7. Ulm bulletin 6. October 1952. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

8. Ulm bulletin 7. January 1963. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

9. Ulm bulletin 8/9. September 1963. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

10. Ulm bulletin 10/11. September 1965. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

11. Ulm bulletin 12/13. March 1965. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

12. Ulm bulletin 14/15/16. December 1965. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

13. Ulm bulletin 17/18. June 1966. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

14. Ulm bulletin 19/20. August 1967. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

15. Ulm bulletin 21. April 1968. Ulmer Museum / HfG-Archiv.

16. Font designer — Max Miedinger. — URL: https://www.linotype.com/522/max-miedinger.html (дата обращения: 21.05.2020).

Д.С. ДЕВЯТКО

Аспирант МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: cifrovoydenis@yandex.ru

D.S. DEVYATKO

Post-graduate student of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: cifrovoydenis@yandex.ru

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ПОДХОДЫ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ УЛЬМСКОЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА К СИСТЕМЕ ПРЕПОДАВАНИЯ: СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ, ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС, ИННОВАЦИИ

THE EXPERIMENTAL APPROACHES OF ULM SCHOOL REPRESENTATIVES CONCERNING THE EDUCATIONAL SYSTEM: SPECIAL DISCIPLINES, EDUCATIONAL PROCESS, INNOVATIONS

В статье анализируются особенности и предпосылки образовательной системы Ульмской школы дизайна. Приводится сравнение с образовательной системой школы Баухауз. Установлены сходства с современными образовательными практиками.

The article illustrates key features and the background of Ulm school of design educational system. The comparison with the Bauhaus educational system is presented in the paper. The similarities with modern educational practices were determined.

Ключевые слова: Hfg Ulm, Ульмская школа дизайна, функционализм, модернизм, эстетика, дизайн, образование, Баухауз.
Keywords: Hfg Ulm, Ulm school of design, Bauhaus, functionalism, modernism, aesthetics, design, education.

Перед началом системного анализа образовательной системы Ульмской школы дизайна необходимо обозначить основные понятия исследования, определить понятия дизайн-образования, школы дизайна. В данной работе под понятием «дизайн» понимается профессиональная

проектно-творческая деятельность, направленная на создание благоприятной искусственной предметной и визуальной окружающей среды современного человека. Под искусственной понимается не природная среда, а созданная человеком намерено, с целью воплощения определенной функциональной задачи. Под школами дизайна понимаются образовательные учреждения, чья деятельность направлена на обучение людей компетенциям, необходимым для осуществления профессиональной дизайн-деятельности. Обучение в школах дизайна сопровождается определенными методиками развития не столько художественных навыков, сколько навыков, направленных на формирование специфического нестандартного мышления.

Говоря об Ульмской школе дизайна (УШД), нельзя не учесть тот факт, что школа создавалась на волне развития функционализма и сыграла одну из решающих ролей в его популяризации в мире. Функционалисты стремились к созданию форм предметов, исходя из их функции, и были противниками если не излишнего декораторства, то декораторства в принципе. Из этого стремления следует, что основой их мышления является рационализм, внимание к деталям, полный просчет всех действий и решений. Но рационализм не отрицает присутствия акта творчества в процессе проектирования: просчет деталей и условий использования объектов деятельности сопровождается поисками новых, уникальных форм, которые за счет своей безупречности могли бы претендовать на эстетичность чистой функциональности.

Послевоенная экономическая обстановка требовала повсеместного упрощения, экономии ресурсов, простоты в производстве и промышленных масштабов воспроизведения, поэтому функционализм, уходящий корнями в школу Баухауз в Германии и во ВХУТЕМАС в СССР, оказался наиболее подходящим и оптимальным дизайн-принципом для производства.

Так как спрос на профессию был как никогда высок, возникла необходимость в создании школы, где бы готовили творцов нового мира, вокруг которой дизайн вновь обрел бы место развития. Такой школой стала Ульмская школа дизайна — Hochschule fur gestaltung Ulm (HfG). Основатели школы — Отл Айхер, его жена Инге Шоль и привлеченное ими сообщество, действовавшее в рамках благотворительного фонда имени Ганса и Софии Шоль. Важной была идея создания школы: сообщество дизайнеров считало своим долгом никогда не допустить повторения пережитой войны, а сделать это можно было, по их убеждениям, через дизайн, путем перевоспитания человека и общества красотой [1]. Решение об основании школы было принято в 1951 году, а открытие состоялось в 1953 году. На открытии присутствовал первый директор Баухауза Вальтер Гропиус, выразивший свои ожидания насчет продолжения развития идеологии и начинаний Баухауза. Основатели подошли к открытию школы со всей серьезностью и продумали учебную программу, которая на сегодняшний день лежит в основе каждого учебного заведения, художественно-промышленной направленности.

Образовательная система УШД была построена на основе базовой программы обучения школы Баухауз, конкретно — на комплексном изучении сразу нескольких компетенций: графического, промышленного, средового, текстильного дизайна и моды, проходя практическим путем сквозь синтез искусств — живописи, скульптуры и архитектуры. При этом архитектура являлась высшим из искусств, поскольку воплощала их синтез в себе.

Представители УШД пошли дальше и актуализировали систему Баухауза для своего времени, тем самым одновременно приняв и отвергнув ее. УШД не акцентировала, в отличие от Баухауза, внимание на искусстве, так как теперь считалось, что дизайнер больше не художник, а новый, особенный представитель общества. В их системе уже нет академических художественных дисциплин, например, таких, как рисунок и живопись, но есть социология, политика, психология, философия и экономика как научная база для студента. Данным подходом УШД готовила профессионалов, готовых к не простой работе проектировщика бытовых приборов, а глубоко мыслящих интеллектуалов, способных смотреть на мир шире, мыслить концептуально, думать о парадоксах общества и лучше понимать человека, на которого будет направленна их дальнейшая творческая деятельность. Следующим уровнем образовательной системы является комплекс из факультетов, каждый из которых был направлен на определенный вид дизайнерской деятельности — графический и промышленный дизайн, урбанистика, архитектура, а также нововведенный именно в УШД факультет информации, на котором изучались техники правильной речи и письма, публичных выступлений, педагогики, психологии и социологии. В центре системы располагается объединенный всеми компонентами базовый курс, который направлен на освоение всех вышеперечисленных дисциплин через практику, упражнения и коллективные обсуждения.

Особенностью преподавания также являлось и обеспечение особой, благоприятной студенческой жизни. УШД была расположена поодаль от города, на его окраине, на вершине холма, перед большим полем. Учебный корпус был оборудован всеми необходимыми для обучения аудиториями, лекционными залами, мастерскими, библиотекой и архивом, свободными кабинетами для самостоятельной работы, столовой, кафетерием и баром, зонами отдыха как внутри, так и снаружи здания, спортплощадкой. Студентам предоставлялось жилье в общежитии, которое было совмещено с основным учебным зданием, и, таким образом, в течение всего обучения студенты находились в определенном творческом вакууме, что благоприятно влияло на качество и скорость обучения, а также на вовлеченность в процесс обучения как студентов, так и преподавателей. Здание, построенное Максом Биллом, выпускником Баухауза и первым директором УШД, представляло физическое воплощение учебной программы. Каждая зона была продумана таким образом, чтобы у всех студентов и преподавателей была постоянная возможность удобной коммуникации друг с другом. Многое, что делалось в школе, было направлено на развитие навыков командной работы [2]. Обучение длилось четыре года, первый из которых являлся вводным. Оптимальное количество обучающихся могло составлять 150 человек, для грамотного распределения аудиторий и преподавателей.

Принципы функционализма проявлялись и в принципах преподавания: проектирование изучалось через тщательно подобранные под определенный образовательный курс научные, технические и технологические знания. Изучались физические и химические свойства материалов, их поведение и применение их сочетаний в работе, путем проектных работ. В период работы школы студентами было создано большое количество объектов, нашедших свое проявление в современном окружающем нас мире. УШД внесла весомый вклад в развитие дизайна компании Braun, который, под руководством Дитера Рамса, сформировал визуальный и предметный облик будущего, — нашего настоящего. Многие из бытовых приборов Braun, разработанных совместно с УШД, стали референсами для дизайна продукции компании Apple. Совместно с такими важными для работы дисциплинами, как черчение, проектирование, материаловедение, технология и эргономика, изучались фотография и кино. Дипломные проекты включали в себя теоретическую и практическую части, и, таким образом, студент демонстрировал свои

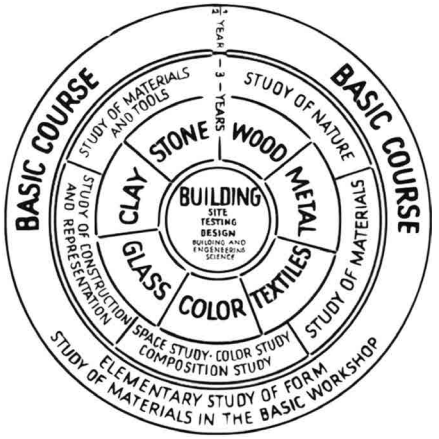


Рис. 1. Образовательная система школы Баухауз

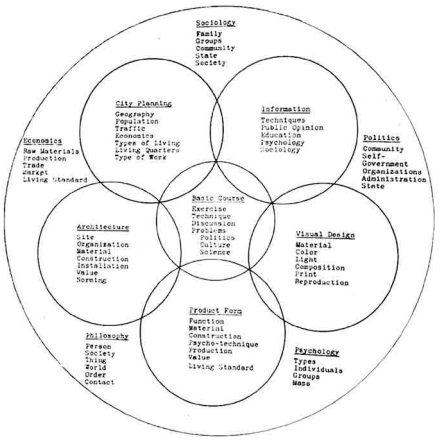


Рис. 2. Образовательная система Ульмской школы дизайна

навыки комплексного системного подхода к проектированию, обозначая важные элементы своей работы не только физически в макетах, но и предоставляя концептуальные основополагающие как в устной, так и в письменной форме. Навыкам письма и ораторства студенты обучались на курсе информации. Проекты зачастую были реальными, УШД сотрудничала со многими организациями и предприятиями, выполняя заказы рабочими группами студентов под руководством преподавателей [3].

Первый директор УШД Макс Билл совместно с подобранным им преподавательским составом, среди членов которого был один из основателей школы Отл Айхер, а также бывшие представители Баухауза — фотограф Вальтер Петерханс, Йозеф Альберс и мастер тканного дела Хэлен Нонне-Шмидт, которые сформировали основу преподавания нового базового курса дизайн-проектирования, ставшего образцом для будущих учебных заведений данной спецификации. В рамках программы студенты осваивали такие области как: основы визуального восприятия, изобразительные средства, производственная практика, культура, социология, психология и философия. Наследие Баухауза проявилось в системном подходе к образованию, а также в стремлении воспитать в будущих профессионалах особое дизайн-мышление, интуитивное чувство, которое помогало бы дизайнерам в поисках инновационных решений.

Томас Мальдонадо, второй директор УШД, развил идеологию о том, что дизайнер перестает быть художником и должен всецело участвовать в производстве, находиться на предприятии, контролировать процесс. Таким образом Мальдонадо сделал упор на постижение структурных особенностей объектов, выявление технологических закономерностей, тем самым отдаляя художественную интуицию на второй план.

Следующим директором стал Отл Айхер, который попытался объединить сухой технический подход и художественный. На вводном курсе вновь делается упор на воспитание художественного чувства и развитие творческих навыков.

Таким образом, пройдя через множественные изменения в учебных программах, смену идеалов и устремлений, в УШД сформировалась образцовая образовательная система для подготовки профессионалов нового мира в эпоху промышленного, массового производства. В настоящее время большинство учебных заведений так или иначе обращаются к «Ульмской модели», что является подтверждением ее актуальности в настоящее время.

Список литературы:

1. HFG ULM: The View behind the Foreground. The Political History of the Ulm School of Design. Ren? Spitz. 2002.

2. Ulm 1. Quarterly bulletin of the Hochschule fur Gestaltung, Ulm, October, 1958.

3. *Рак Е.В.* Становление дизайн-образования в системе высшего профессионального образования // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. — 2016. — № 4 (73).

4. *Кондратьева К.А.* Некоторые концептуальные основы дизайн-образования / Московская школа дизайна: Метод, материалы / Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики. М.: ВНИИТЭ, 1991. -С. 122-124

5. *Дружкова Н.И.* Высшая школа формообразования в Ульме (1953–1968) // Педагогика искусства. — 2012. — № 2.

Д.С. ДЕВЯТКО

Аспирант МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: cifrovoydenis@yandex.ru

D.S. DEVYATKO

Post-graduate student of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: cifrovoydenis@yandex.ru

ЭСТЕТИКА НЕМЕЦКОГО МОДЕРНИЗМА НА ПРИМЕРЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ РАБОТ ВАЛЬТЕРА ГРОПИУСА

THE AESTHETICS OF GERMAN MODERNISM IN CASE OF WALTER GROPIUS THEORETICAL STUDIES

В статье анализируются теоретические воззрения Вальтера Гропиуса на эстетику, дизайн, дизайн-образование и архитектуру сквозь биографию архитектора, а также статьи, эссе и выступления, собранные в книге «Круг тотальной Архитектуры», в расширенной русскоязычной версии издательства «Ад Маргинем Пресс» 2017 года. Сформулированы основные принципы дизайна Вальтера Гропиуса.

The article illustrates Walter Gropius' theoretical views on aesthetics, design, design-education and architecture in biography, essays, papers and speeches from the book «Scope of Total Architecture». The main design principles were formulated.

Ключевые слова: Вальтер Гропиус, Баухауз, функционализм, модернизм, эстетика, дизайн.

Keywords: Walter Gropius, Bauhaus, functionalism, modernism, aesthetics, design.

Данная работа посвящена изучению эстетических взглядов одного из представителей немецкого модернизма Вальтера Гропиуса. Он всецело посвятил свою жизнь искусству, его изучению и преподаванию. Изучение теоретических трудов Гропиуса является актуальной задачей, так как до сих пор многие исследователи расходятся в определении его

творчества, мотивах и целях, которые были возложены им на школу Баухауз. Появление разногласий оправданно недостаточным количеством русскоязычного материала. Кроме того, Вальтер Гропиус был одним из немногих представителей искусства, которые совмещали труд теоретический и практический — благодаря этому, мы имеем возможность досконально изучить его идеологические взгляды на профессиональную деятельность.

Вальтер Гропиус — немецкий архитектор, теоретик, дизайнер, преподаватель и идеолог, является одной из ключевых фигур в истории архитектуры, современной эстетики и развития образования в сфере дизайна. Родился в Берлине, в семье архитекторов. Гропиус обучался архитектуре в Мюнхенском техническом университете, затем в Берлинской высшей технической школе, так и не закончив ее. В 1907 году начинает работать в архитектурной мастерской Петера Беренса, где вместе с Мисом ван дер Роэ и Ле Корбюзье работает над новой концепцией строительства, использования новых материалов и организации пространства зданий. Это время и круг окружения Вальтера Гропиуса напрямую связаны с развитием его как личности, его взглядов и устремлений. В 1907 году Беренс основывает Немецкий Веркбунд, в который позднее вступит Гропиус, после того как уйдет из его мастерской и начнет собственную карьеру. В Веркбунде, союзе единомышленников архитекторов и дизайнеров, участвует в развитии идеи промышленного производства предметов искусства. Совместно с Адольфом Мейером в 1910 году открывает собственное архитектурное бюро. Мейер спустя пять лет становится руководителем бюро и партнером Гропиуса. Вместе они спроектировали и сконструировали здания корпусов обувной фабрики «Фагус», которому приписывают первенство среди архитектуры раннего модернизма (его отправной точки). В этом здании воплощены такие архитектурные решения, как полностью остекленные лестничные башни, фасады и мастерские, комбинация стали, стекла и кирпича. Данным проектом архитектор показал свои намерения изменить окружающую среду человека, отказавшись от классических канонов своего учителя Петера Беренса. Здание фабрики «Фагус» демонстрирует отрыв от театральности предшествующей европейской архитектуры и свежий взгляд на основополагающие функциональные свойства, возложенные на объект строительства.

В период Первой мировой войны Вальтер Гропиус сражался на Западном фронте в течение четырех лет. Это время для архи-

тектора стало особо влиятельным — в его творческом самоопределении. Впервые Гропиус задумался о школе именно на войне. Возможно, именно война послужила мыслью о «перевоспитании» общества через искусство, а именно — через архитектуру и дизайн, чтобы не допустить возникновения очередной войны. По этому мотиву после Второй мировой войны, в 1953 году, будет основана Ульмская школа дизайна, которая продолжит развитие дизайна и образования, основываясь на идеях, заложенных в Баухаузе. Вальтер Гропиус удостоен офицерской награды за отвагу и храбрость — Ордена Железного Креста. В 1918 году Гропиуса назначают директором Саксонско-Веймарской школы прикладного искусства и Школы изящных искусств в Веймаре, на базе которых он в 1919 году открывает Баухауз. Вальтер Гропиус собирает по истине уникальный и выдающийся коллектив, в составе которого были такие личности, как Василий Кандинский, Пауль Клее, Ханнес Майер, Людвиг Мис ван дер Роэ, Оскар Шлеммер, Ласло Мохой-Надь, Йозеф Альберс, Герберт Байер, Йозеф Альберс, Наум Габо (Наум Борисович Певзнер) и другие. К открытию школы Гропиус пишет манифест, в котором излагает идеологические принципы своего видения нового, идеального архитектора. Синтез искусств в Гропиусовском видении воплощается в здании, «которое вознесется на небеса руками миллионами ремесленников подобно кристальному символу новой грядущей веры» [1].

В Баухаузе ручное декоративно-прикладное искусство и экспрессионизм сменяются функциональным дизайном и промышленным производством, искусством, доступным для каждого.

Череда неблагоприятных событий, репрессий со стороны пришедшей к власти партии национал-социалистов, потеря государственного финансирования школы и разлад с коллегами вынуждают Гропиуса покинуть Баухауз и отправиться в Берлин, где он займется частной практикой. В период массового жилищного строительства Гропиус работает над рядом крупных проектов, среди которых жилые дома в Гамбурге, Дрездене, Кельне и Берлине, а также театр в Йене и жилой квартал в Буэнос-Айресе. В этот период, с 1926 по 1932 год, он стал одним из самых авторитетных и популярных архитекторов в мире. В 1929 году получает звание доктора в Технологическом институте Ганновера, а также становится вице-президентом международного конгресса современной архитектуры. По его проектам в Дессау-Тёртене строятся 370 жилых домов в едином стиле, а также поселок Даммершток и жилой квартал

Сименсштадт. Его проекты были актуальны времени — острая нехватка жилья и упадок экономики определили потребность в архитектурных предпочтениях Гропиуса: практичность, экономичность, простота. Гропиус был патриотом, но имел либеральные взгляды, из-за чего никак не мог жить под гнетом национал-социалистов, плюс ко всему — его известность не давала скрываться в Германии. Он вынужден уехать и в 1933 году переезжает в Великобританию и работает в архитектурном бюро Isokon. В данном бюро он реализует проект здания Импингтонского сельского колледжа. В 1937 году Гропиус получает приглашение Кембриджского университета преподавать на кафедре архитектуры, куда он отправляется, и вскоре занимает пост ее руководителя. В США он проектирует промышленный поселок Нью-Кенсингтон, а также строит собственный дом. В 1952 году основывает «The Architects Collaborative», объединение, которое построило школы, промышленные и административные здания, поселки, Гарвардский университетский центр, университет в Багдаде, небоскреб компании «Panamerican». 5 июля 1963 года Вальтер Гропиус умирает после операции на сердце. Его именем назван район Gropiusstadt в Берлине на пятьдесят тысяч жителей, который он построил в 1962 году.

Баухауз. Вальтер Гропиус, находясь на фронте во время Первой мировой войны, уже размышлял над учебным заведением, которое было бы способно изменить мир, а архитектором он стал еще до ее начала. Он осознал, что направлениями деятельности, которым подвластно взять на себя такую грандиозную задачу, являются искусство и ремесло и, в первую очередь, архитектура. Объединение художников и ремесленников обеспечит будущее, создав новую профессию, новый мир и, вместе с этим, нового человека. Объединение технологий и механизмов с художественной уникальностью являлось революционным прорывом в деятельности человека, ее эволюцией.

Баухауз был основан в 1919 году на базе Саксонско-Веймарской школы прикладного искусства и Школы изящных искусств в Веймаре, где Гропиус был директором в 1918 году. Директором до него был Анри ван де Вельде, который также являлся и архитектором двух этих зданий. К тому же именно он после отстранения с поста директора дал рекомендацию назначить новым директором школ Вальтера Гропиуса. Этому случаю послужил тот факт, что ван де Вельде и Гропиус имели общего знакомого — мецената и коллекционера искусства Карла Эрнста

Остхауса, благодаря которому Гропиус и попал в список кандидатов на пост нового директора. Ван де Вельде, можно сказать, заложил фундамент будущим начинаниям Баухауза. Являясь одним из представителей архитекторов европейского модерна, он уже руководствовался принципами функционального планирования зданий, поэтому идеология новой школы не конфликтовала, с точки зрения эстетики, с уже построенными учебными корпусами [2].

На школу ее основателем Вальтером Гропиусом были возложены глобальные планы, а именно — воспитания нового поколения архитекторов и дизайнеров. Стандартные подходы к обучению не могли реализовать подобных планов. Привычные в то время традиционные подходы к образованию требовали строгих, на тот момент актуальных, знаний в области истории искусства, рисования античных статуй, акварелей и др., что никак не укладывалось в видение человека, в планах которого стояли революционные цели по созданию новой методологии, теории, архитектуры, формы и эстетики. Обучение в Баухаузе было нестандартным не только по принципу преподавания, но и по личностному развитию будущего дизайнера. Упор на занятиях делался на навыки и индивидуальные особенности ученика с целью их развития, а также развития способности работать в команде, проявляя активное участие во всех протекающих процессах проектной деятельности. Важно было, благодаря новым методам, утвердить высший стандарт специалиста, способного работать сразу на нескольких позициях проектировщика. Благодаря такой свободе, студенты вели себя вызывающе, они носили необычную одежду и прически, смеялись, пели и танцевали. Все было направлено на то, чтобы развить особенное дизайнерское мышление. Важно то, что подобный тип мышления заключается не только в том, чтобы изобретать нестандартные решения, но и в том, чтобы дизайнер рассуждал не как художник, а как инженер, просчитывая и анализируя каждый из ходов, который совершает, при этом применяя творческий подход. Ремесленнику будущего, воплощая в себе и в своих произведениях утопический синтез архитектуры, скульптуры и живописи, необходимо было руководствоваться как функциональным назначением предмета или создаваемого графического образа, так и поведением материалов, их долговечностью, удобством, практичностью, экономичностью и способностью принимать желаемые геометрические формы. Студентам были открыты возможности не только эскизной проектировки предметов, но и их производства в

специализированных мастерских: текстильной, гончарной, витражной, ювелирной, металлообработки, театральной и др.

Политическая ситуация в Германии, как и в мире, была напряженной. Баухауз не мог обойти стороной возникающие конфликты на почве политических взглядов. Большинство преподавателей и учеников были сторонниками коммунизма, и в силу того, что школа обладала государственной поддержкой, а национал-социалисты успели набрать большое количество единомышленников, школа потеряла финансовую поддержку. Совет преподавателей принял решение о закрытии школы, опередив тем самым власти.

В 1925 году школу удалось открыть вновь, в Дессау, политически более либеральном городе. Там, благодаря большому количеству заводов по массовому производству, ученики получили возможность получить больше практических навыков, проходя производственную практику, и, тем самым, приблизились к цели. И чуть позднее удалось построить здание, архитектором которого стал Вальтер Гропиус. Студенты принимали участие в строительстве совместно с преподавателями. Здание было воплощением функционализма, из стали, стекла и бетона. В нем проводились концерты, театральные представления, фестивали. В этом здании были рождены по-настоящему ценные для общества открытия, например, мебель, которая была легка в производстве, занимала мало места и была всей своей сущностью победой над громоздкими креслами и диванами прошлого века. Также произошли изменения в учебной программе: архитектурный курс был расширен, на каждую группу студентов был один мастер (раннее — двое), добавлены курсы типографики и книжного дела. Функционализм развивался и крепчал. Но было невозможным абстрагироваться от политической ситуации. Национал-социалисты добрались и до Дессау, и Вальтер Гропиус в 1927 году решил уйти с должности директора и назначил Ханесса Майера, которого спустя два года из-за конфликтов с муниципальными властями на почве политических разногласий, в 1930 году, сменил Мис ван дер Роэ. Он стремился к тому, чтобы школа не принимала участия в политических действиях и никаким образам не выражала каких-либо позиций. В 1932 году школа была вынуждена переехать в Берлин, где в 1933 году Баухауз был закрыт правительством. Представители власти не могли допустить проявления творческой индивидуальности, а также присутствия какой-либо иной идеологии, не разделяющей взглядов национал-социализма.

Эстетика Вальтера Гропиуса

Первая половина 20 века связана с радикальным устремлением творческих личностей и объединений к обновлению культуры и эстетики, общественной жизни и ценностей. Образ жизни людей и человеческой деятельности менялся в силу научно-технического прогресса. Искусство оказалось ядром революции и распространяло новое видение мира повсеместно. Творческая натура, особо восприимчивая к изменениям окружающего мира, находилась под огромным впечатлением от новой техники и машин, начиная от внешнего облика заканчивая их возможностями и масштабом деятельности. Вальтер Гропиус был одной из таких личностей, его чутье и нрав были настроены на великие свершения, его ум и характер привнесли в мир много впечатляющих идей, проектов, среди которых одна из величайших в истории дизайна школ, школа Баухауз. Он вдохновил и продолжает вдохновлять множество людей не только уникальным подходом к работе, произведениями архитектуры, но и настоящим мужским характером, трезвостью ума, упорством и целеустремленностью, храбростью и решимостью.

В 1955 году была выпущена книга «Круг тотальной архитектуры», представляющая собой сборник статей и выступлений Вальтера Гропиуса. Это книга — его личный манифест об истине, культуре и красоте, размышления о своем месте в мире и о мире вообще. Он стремится уйти от всевозможных стилевых клише, от «измов» и прочих мнений и слухов о нем, но, как всем известно, ему не до конца удалось от них избавиться, возможно, по причине необходимости искусствоведов в исторической систематизации событий, деятелей и произведений.

До России данная книга дошла относительно недавно, 48 лет назад, но из-за небольших тиражей она не удостоилась должного внимания. Благодаря искусствоведу Владимиру Таласову, книга была дополнена выступлениями Гропиуса на открытии Ульмской школы дизайна и статьями начала 1960-х годов. В 2017 году, благодаря издательской программе Музея современного искусства «Гараж» и издательству «Ад Маргинем Пресс», книга вновь появилась на прилавках магазинов и, таким образом, возможно, возместит пробелы знаний у русскоговорящих студентов и искусствоведов.

Уже в первом разделе книги «От автора» Гропиус признается в любви к красоте и творчеству, приравнивая эту связь к счастью. Счастье, согласно его обращению, — это единственный способ «ясного воплоще-

ния» творчества [4, с. 9]. С детства Вальтер Гропиус имел желание изменить этот мир, терзаясь в противоречиях от наблюдаемой им окружающей его рукотворной среды. Он поставил себе цель — изменить подход к работе современных архитекторов, к ценностям, а также способам и методам проектирования и строительства, чтобы достигнуть «зримого выражения подлинной демократии» [4, с. 9] путем объединения мыслей и чувств. Идеологическая линия объединения прослеживается в большинстве гропиусовских эстетических рассуждений. Для него фундаментальными проблемами являлись: облик архитектора и дизайнера; страх творцов — перед технологическим прогрессом, машинами, которым приписывают полную замену человеческого труда и многообразия творческих форм; неактуальность устаревших подходов и вычурность архитектуры, заключающаяся в разобщенности идеи и воплощении проекта. Перечисленные волновавшие мыслителя проблемы выливаются в неспособность современного человека познать глубинные возможности бытия и свободу индивидуума. Согласно его наблюдениям, творец-ремесленник переходит в позицию бизнесмена, где денежная выгода стоит выше творчества. Злоупотребление машиной приводит к единообразию, утрачивая индивидуальность окружающей среды личности. Решение данной проблемы Гропиус нашел в создании школы, которая воспитала бы новых специалистов, потребность в которых испытывает современное общество. Результатом стала всем известная школа Баухауз. Задачей Баухауза являлась не разработка нового художественного стиля, а воспитание нового поколения, которое в любых экономических и социальных условиях могло бы самостоятельно создавать оригинальные формы и новый мир. Страх перед машиной обманчив, необходимостью являлось дать понять новому поколению, что машина не является заменой человека, а есть новый инструмент, дающий большие возможности как для производства объекта, так и для его массового распространения. Машина освобождает руки мастера, помогая в создании формы, его творческого импульса. Данный этап времени в контексте развития эстетики дизайна особенно интересен, так как именно в данный период у людей возникают новые ценности и новые возможности, перед которым одни испытывают страх, а другие — воодушевление. Побороть этот страх взялись преподаватели Баухауза, утвердив первый этап обучения как вводный, с целью внедрения в сознание юных первопроходцев глубокого понимания и владения биологическими, социальными, техническими и художественными во-

просами. Плюс ко всему — Гропиус убежден, что новое поколение могло достигнуть успеха, только умея работать в команде (объединение творческих сил), поэтому особое внимание в процессе преподавания выделялось работе в группах «...единомышленников и помощников, которые станут действовать не как оркестр, покорный дирижерской палочке, но независимо, хотя и в тесном взаимодействии, продвигая общее дело» [4, с. 18]. Общее дело — как со стороны художников, так со стороны промышленности и бизнеса. В Баухаузе часто проводились кооперации между промышленниками и учениками, в процессе которой те и другие могли больше понять нужды друг друга.

Для Гропиуса высшей формой искусства являлось здание, то есть архитектура, представляющая синтез всех искусств. Студент Баухауза, прошедший трехлетний курс, становился подмастерьем. Если подмастерье испытывает желание продолжить обучение, то был шанс прикоснуться к высшему воплощению искусства — архитектуре. Подмастерья полностью обучались всему комплексу задач и ролей в строительстве.

В созданных в Баухаузе предметах и архитектуре нельзя не заметить стилистическое единство, от которого решительно отрекается Вальтер Гропиус. Для него стиль выражен иначе: именно ясное мышление, индивидуальный подход, обдуманные и честные решения объединяют эти предметы, но никак не внешнее сходство. Схожие по облику вещи — скорее, результат постижения творческого индивидуума гармонии как с самим с собой, так и с окружающим миром. Такого результата, конечно же, сложно добиться, изучая определенную литературу и правила, поэтому Гропиус наделяет особенной важностью личность преподавателя, способного своим примером творческого и неординарного подхода к обучению воздействовать на все существо человека примером педагога и всей его работы.

Взгляды Вальтера Гропиуса на дизайн как на науку по-своему интересны и актуальны и в наше время. Возможно, период в столетие слишком мал для нравственных изменений, чего нельзя сказать о развитии технологий, но это, как уже было сказано ранее, лишь новый инструмент, потребность в котором испытывает современный человек. Для Гропиуса важны не семиотические свойства цветов и форм, их воздействие на человека и его сознание, восприятие пространств или материалов, а психологические аспекты работы профессионала. Техни-

ческая база знаний является второстепенным интеллектуальным компонентом, помогающим воспринимать неосязаемое через осязаемое. «Процесс проектирования большого дома отличается от проектирования простого стула масштабом, но не принципами» [4, с. 36]. Он сравнивает дизайн с языком общения, который должен приобрести свои коды, масштабы, формы и цвета. Композиция является грамматикой, которая связывается с чувствами человека, воздействуя на него сильнее слов. Соответственно, можно сформулировать определение дизайна как комбинации из корректного использования всеми понятных приемов и знаний, на которых строится общение, и творческой способности эти знания воплотить в уникальной форме, тем самым меняя характер и интонацию так называемого диалога со зрителем. Далее он вводит в уравнение «пространственно-временные отношения», объясняя их возникновение ускорением темпа жизни и смены представлений о мире, благодаря открытию теории относительности Эйнштейна, которая коснулась не только знаний о гравитации и движении тел под ее воздействием, но и относительности всех человеческих ценностей в постоянно меняющемся мире. Гропиус рассуждает о том, что человек своим сознанием не успевает за изменениями, происходящими вокруг, «он скован безжалостным прошлым, сбитым с толку утратившими смысл эмоциями… что ему удается видеть лишь то, что он хотел бы видеть» [4, с. 48]. Таким образом он выявляет, что время, так или иначе, проникает в творения дизайнеров, отражаясь в особенностях их индивидуального мировосприятия и подходах. Гропиус вспоминает и понимает футуристов как первых попытавшихся изобразить движение на плоскости — их приемы направлены на взаимодействие со зрителем, стимулируя его ощущения при помощи визуальных раздражителей. Подобное воздействие оправдано стремлением к приданию жизненности картине, взаимодействуя с сознанием человека путем использования непривычных для него способов, вытягивая из зоны комфорта.

Гропиус убежден, что творческие способности возможно открыть в любом человеке, проблема не в том, имеет ли он склонность к подобной деятельности, а в том, как эти способности освободить. Но, постигнув однажды путь творца, впоследствии человек теряет азарт к созданию новых форм и повторяет накопленный опыт, становясь наблюдателем, что Гропиус связывает с особенностью человеческой природы и социальных изменений жизни.

В 1949 году в статье, опубликованной в New York Times Magazine, под названием «Модернизм вместо готики для наших университетов», Гропиус говорит о том, как важна обстановка будущего архитектора, а именно — здание, в котором он обучается. Юный студент впитывает все возможное из окружающего мира, и обстановка должна благотворно сказываться на его формировании как архитектора. Атмосфера здания должна быть творческой, но какой облик она должна иметь? Согласно концепции Гропиуса, здание должно соответствовать запросам настоящего времени, но никак не эпохи средневековья. Сложившаяся традиция облика учебных зданий является результатом его исторической многолетней истории, но образование набирает популярность, и необходимо строить новые здания, должны ли они достраиваться на манер существующего старого здания? Этими вопросами задается Вальтер Гропиус и дает логически выстроенный ответ: «Если мы не требуем, чтобы он (студент) расхаживал в платье какой-нибудь исторической эпохи, то кажется абсурдом строить университетские корпуса наряженными в ложные исторические формы. Как можно ожидать от студентов дерзости и бесстрашия в мыслях и делах, если мы робко помещаем их в сентиментальные гробницы, имитирующие культуру, которая давно исчезла?» [4, с. 90].

Гропиус поднимает тему актуальности красоты и обращается к истории, замечая тот факт, что, когда художник приходит к своему идеалу красоты, он начинает повторять одни и те же приемы и становится жертвой застоя. Для Гропиуса красота динамична и находится в постоянном развитии, должна обладать свойствами стимулирования человека, развиваться и не останавливаться на достигнутом. Он приходит к выводу, что при проектировании здания, безусловно, необходимо отдавать дань традициям, но не повторять их, а по-новому интерпретировать, согласно духу настоящего времени. В 1954 году он вновь поднимает тему строительства актуальных времени зданий, но теперь его волнует культура критиков, которые всему приписывают определенный стиль. Он во всем винит их нрав и попытки систематизации искусств, что, по его мнению, повлияло на повсеместную путаницу в понимании движущих сил новых течений в архитектуре. Гропиус утверждает, что им и его коллегами были предприняты поиски нового метода, но не стиля. Приравнивание какого-либо существующего явления в искусстве к определённому стилю, по его мнению, способно оказать лишь негатив-

ное влияние, нежели пользу, так как стиль по праву можно приписать прошедшей эпохе, но никак не к протекающим тенденциям настоящего времени, которые находятся на стадии развития.

Заключение

В данной работе были проанализированы жизнь и теоретические взгляды Вальтера Гропиуса на красоту, искусство, образование и дизайн на основе книги «Круг тотальной архитектуры». Вальтер Гропиус был глубоко мыслящим, выдающимся человеком, вдохновившим многих. С полной уверенностью нельзя сказать, что его время прошло, и мы находимся далеко впереди от его взглядов на искусство, архитектуру и дизайн, скорее, мы все еще находимся на той же стадии — стадии динамично развивающегося направления деятельности современного человека. Дизайн стал неотъемлемой частью жизни каждого так или иначе замешанного в процессе создания окружающей человека рукотворной среды. Гропиус был не единственным, кто был заинтересован в создании нового мира, но по праву занимает одно из важнейших мест в настоящей истории дизайна. Можно выделить основные черты гропиусовской эстетики — это повсеместное объединение; обдуманное, честное и чистое творчество, построенное на удовольствии от него; объект искусства, актуальный своему времени; гармоничное сочетание как духовного, так и технологического начала; уникальность и постоянное развитие достигнутой идеальной красоты.

Список литературы:

1. *Гропиус В.* Границы архитектуры. — Москва, 1971.

2. *Гнедовская Т.Ю.* Вальтер Гропиус и Баухауз: предыстория // Баухауз и художественные школы эпохи авангарда. Материалы международной конференции, 17–19 апреля 2019 г. РАХ, НИИ РАХ, МГХПА, МАРХИ, НАД. — М.: МГХПА им. С.Г. Строганова, МАРХИ, 2019.

3. *Галанина А.* Вальтер Гропиус — основатель Баухауза и первопроходец модернизма. 20 апреля 2019. Интернет-журнал Losko. — URL: https://losko.ru (дата обращения: 5.05.2019).

4. *Гропиус В.* Круг тотальной архитектуры / В. Гропиус. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. — 208 с.

И.А. ЧЕРНИЙЧУК

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: premura@mail.ru

I.A. CHERNIYCHUK

Candidate of art history. Assistant professor of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: premura@mail.ru

ТОТАЛЬНЫЙ ПЛАСТИК В ПРОМЫШЛЕННОМ ДИЗАЙНЕ И КУЛЬТУРЕ

TOTAL PLASTIC IN INDUSTRIAL DESIGN AND CULTURE

Статья посвящена исследованию тотального влияния пластика на промышленный дизайн и культуру. Актуальность темы обусловлена широким распространением данного материала и ростом его применения в различных областях производства. Выявлены особенности использования пластика в промышленном дизайне. Определено влияние пластика на культуру и искусство.

The article is devoted to the study of the total influence of plastic on industrial design and culture. The relevance of the topic is due to the wide distribution of this material and the growth of its use in various areas of production. The features of the use of plastic in industrial design are revealed. The influence of plastic on culture and art is determined.

Ключевые слова: материал, пластмасса, массовое производство, культура потребления, экология, дизайн.
Keywords: material, plastic, mass production, consumer culture, ecology, design.

Длительное время для изготовления вещей люди использовали только природные составы, которые имели ряд ограничений, связанных с технологиями и эксплуатацией. Идея пластика как материала и ее во-

площение носят, по своей сути, тотальный характер. Сразу после появления первых пластиков никто из их создателей не мог предположить, что пластмасса займет лидирующие позиции во многих отраслях производства и сможет заменить собой привычные материалы.

Если вначале XX века можно было обойтись без применения пластмассы в промышленности, то к его окончанию пластик стал абсолютно незаменимым материалом. Будучи незаметным в сфере ежедневного потребления, для потребителя пластик стал привычным. Многие люди не могут представить свою жизнь без полимерных материалов и не осознают их огромного влияния на ежедневную жизнь. Невозможность представления жизни без пластика напрямую связанна с его удобством, а также тем, что поколение XXI века никогда не сталкивалось с его отсутствием и не жило в условиях использования альтернативных материалов.

Дизайн как активно развивающаяся отрасль человеческой дея-тельности продолжает расширять свое многообразие во многом за счет формообразования на основе пластика. Пластик активно маскируется практически под все материалы и визуально его подменяет. Он может выглядеть как дерево, металл, мрамор, золото, стекло и ткань. Именно пластик позволил сделать производство массовым. С каждым годом производители увеличивают долю пластика в нашей жизни, снижая использование простых природных материалов, которые переходят в сферу роскоши. Ткани из натурального волокна, дерево, камень из доступных простых материалов превратились в дорогие. В массовом производстве пластик их вытеснил и подменил собой.

Как и у любого материала, у пластика есть свои достоинства и недостатки. Широкое распространение пластика связанно с производственными преимуществами. Материал дешевый, прост в производстве, неограничен в ресурсах. Пластик обладает рядом уникальных свойств: устойчив к воздействию влаги, бактерий и микроорганизмов, достаточно ударопрочен и устойчив к механическим повреждениям, износоустойчив, имеет малый удельный вес, за ним легко ухаживать, обладает низкой тепловой и электрической проводимостью. Еще одним достоинством пластика является его потенциал для будущего развития.

Положительное восприятие пластмасс сложилось не сразу. На заре появления и первых попыток внедрения пластика как материала рынок сталкивался с неготовностью людей принимать перемены и новый материал. Эстетика изделий из пластика еще не была сформирована, и пластик не сразу нашел собственную нишу. Возникший рост потребления пластика связан с активной маркетинговой политикой, когда людей убеждали в пользе пластика, его преимуществах, формировали потребительскую привлекательность нового материала. Союз пластика и дизайна смог произвести настоящую революцию в промышленности. «Пластмассовый дизайн прошел процесс взлетов и падений, определенных политическими, социальными, экономическими и экологическими влияниями» [1, с. 161].

Закрепившись в промышленном производстве, пластик проник и в культуру. Сформировалась культура потребления, отношение к пластику. Сколько бы маркетологи не работали, но пластик продолжает восприниматься как элитарный материал. Это связанно с широким рынком продуктов одноразового применения. В умах людей пластик — это то, что можно использовать и сразу выкинуть. Например, никто не воспринимает упаковку как долговечную часть продукта. И после вскрытия и использования продукта упаковка немедленно отправляется в мусор. Несмотря на это, производители не скупятся на упаковочные материалы, и зачастую они превышают необходимый объем полезного продукта внутри упаковки. Одноразовое использование связанно с целой нишей современной культуры: еда на вынос (пакеты, посуда, бутылки, контейнеры, стаканчики, трубочки и т.д.), приборы (фотоаппараты, бритвы, ручки, зажигалки и т.д.), предметы гигиены, медицинские товары (маски, перчатки, шприцы, бахилы, одежда и т.д.). Это то, что после использования сразу превращается в мусор.

Другим феноменом внедрения пластика стало то, что даже долговечные вещи под натиском современных потребительских привычек и маркетингового давления становятся предметами недолговечными в использовании. Например, эта участь постигла культуру потребления одежды и обуви. С появлением новых синтетических материалов резко возросло предложение по количеству производимой продукции. Однако одновременно упало качество. Люди стали чаще покупать одежду и обувь, так как ее срок службы значительно снизился. Поэтому появилась одноразовая одежда и обувь из синтетических материалов, которые стоят недорого, но и будут использоваться только один сезон.

В сфере техники, все то, что покупается, чтобы служить годами, ломается и устаревает уже через несколько лет. И такому круговороту активно помогает производство из пластика. Чаще всего пластик ис-

пользуется как материал для корпуса, как оболочка для ценного продукта, основанного на новейших технологиях. И когда технология устаревает, то продукт выкидывается без сожалений. Пластик как материал не слишком долговечен и достаточно хрупкий при определенных нагрузках, что также снижает срок службы продукта. Производитель намеренно закладывает короткий срок службы, по истечении которого продукт ломается. А выкидывать пластик люди привыкли, и зачастую ремонт обходится дороже, чем покупка новой вещи. В список таких вещей попали компьютеры, телефоны, домашняя техника, автомобили.

Пластик занял свою нишу и в искусстве. Он стал частью экспозиций, предоставил возможности для экспозиционного дизайна и даже выступает в роли самоценного объекта для экспозиций. Интересно, что в то время, как во всем мире озабочены вопросами утилизации пластика, хранители музеев ведут борьбу по сохранению современных произведений искусства и исторических объектов, выполненных из различных видов пластмасс. Как оказалось, пластмасса хуже всех материалов поддается сохранению, она подвержена разного рода деградациям и требует особого ухода, тогда как артефактов с применением пластика становится все больше.

Пластик нашел свое место на дизайнерских показах мод, выставках в галереях и музеях современного искусства. Например, пластик, его использование и переработка, выступает главным действующим объектом дизайна на выставке «Фантастик пластик». Целью проекта является «повышение осведомленности общества и профессионалов о возможностях переработки пластика, знакомство с мировым опытом в этой сфере, привлечение внимания к осознанному потреблению и культуре обращения с отходами» [3]. Использование пластика в искусстве показывает, насколько универсальный и многообразный данный материал для выражения идей и формообразования.

С появлением и внедрением пластика жизнь человека стала проще. Многие предметы промышленного производства стали более доступными для простого потребителя, что связанно со снижением себестоимости производства продуктов. Так пластик подтолкнул производство к созданию совершенно новых продуктов, которые не смогли бы появится на основе традиционных материалов.

Пластик — универсальный продукт. Его сферы применения практически безграничны. Использование пластика позволяет опти-мизировать многие процессы, увеличить срок службы, сократить использование других ресурсов. Пластик внес колоссальный вклад в медицину, в создание более благоприятной экологической обстановки (вопросы гигиены, появление бутилированной воды, герметичной упаковки для хранения еды, сокращения пищевых отходов). Синтетические материалы позволили создать теплую, легкую и влагоустойчивую одежду. Благодаря распространению пластика, качество жизни многих людей улучшилось.

Дизайнеры полюбили данный вид материала за простоту его обработки и продолжают активно с ним экспериментировать. Сейчас на первый план постепенно выходит понятие экологичности. Появляется все больше проектов, в основе которых лежит идея использования вторсырья, рассматриваются вопросы возобновляемых источников энергии, эффективности использования энергии. Предпринимаются попытки по разработке более экологичных видов пластика, которые было бы проще утилизировать. Появились биопластики на основе растительных культур.

Длительное время люди потребляли пластиковую культуру не задумываясь, под давлением рекламы и окружающей иллюзии благополучия. В настоящее время экоориентированность становится частью модных движений, к вопросу рационального использования пластика привлекается внимание общественности, формируется экологическая культура. Экологическая культура как часть общечеловеческой культуры (взаимоотношения человека и природы) «ориентирована на перспективу, связана с дальнейшим существованием человечества на планете, с прогрессом социального развития и его возможными последствиями для окружающей среды, способствует устойчивому социально-экономическому развитию, экологической безопасности общества и каждого человека» [2, с. 214].

Современный мир невозможно представить без пластика, кото-рый окружает нас во всех сферах человеческой деятельности. Хотим мы этого или нет, осознаем ли мы его присутствие, но пластик прочно занял свою нишу в промышленном дизайне и культуре. Пластик удобен, пластик нужен и пока незаменим. Невозможность отказа от пластика в глобальном смысле связанна с тем, что производство огромного числа новых продуктов завязано на данном материале, его свойствах и возможностях. Без него невозможно представить ближайшее будущее. Остается единственный нерешенный вопрос — что делать с тем пласти-

ком, который уже произвели, использовали и выкинули. Вопрос утилизации остается открытым. Пластик заполняет мусорные полигоны, отравляет землю и воду, наносит ущерб флоре и фауне. И его количество, несмотря на немногочисленные усилия по его переработке, только продолжает расти в геометрической прогрессии. Тотальное использование пластика сегодня превратилось в глобальную проблему для будущих поколений, адекватного решения которой на данном историческом этапе не существует.

Список литературы:

1. *Михайлова А.С.* Использование композитного материала — пластик в современном дизайне // Вестник Казанского технологиче-ского университета. — 2015. — № 17. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kompozitnogo-materiala-plastik-v-sovremennom-dizayne (дата обращения: 14.02.2021).

2. *Панкина М.В.* Феномен экологического дизайна: культурологический анализ: диссертация … доктора культ.: 24.00.01 / Панкина Марина Владимировна; [Место защиты: Санкт-Петербургский государственный университет], 2016. — 282 с.

3. ФАНТАСТИК ПЛАСТИК. — URL: http://moscowdesignmuseum.ru/exhibitions/7694/ (дата обращения: 14.02.2021).

И.А. САЗЫКИНА

Доцент кафедры компьютерных технологий и художественного проектирования ИИиД ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
e-mail: Sazykina @ internet.ru

В.В. ПОПОВА

Канд. иск., преподаватель дисциплины «Композиция» в колледже РГУ им. А.Н. Косыгина
e-mail: violetta.pvv@mail.ru

I.A. SAZYKINA

Computer Technologies department, Associate Professor UdSU
e-mail: Sazykina@internet.ru

V.V. POPOVA

Candidate of Art history, the teacher of Composition at the college of the Russian State University named after A.N. Kosygin
e-mail: violetta.pvv@mail.ru

САКРАЛЬНЫЙ ОБРАЗ ПТИЦЫ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

THE SACRED IMAGE OF A BIRD IN MODERN COSTUME DESIGN

В статье анализируются место и роль древнего удмуртского сакрального символа — образа птицы, используемого в художественном оформлении современных аксессуаров, а также в повседневных и сценических костюмах. Чтобы добиться в изделиях условного, подлинного, аутентичного сходства, предлагается выявить следующие морфологические характеристики образа: определиться с местоположением символа, с величиной декора, с формой символов и знаков, с цветовым решением и фактурой используемых для стилизации материалов и тканей. В процессе формирования перечисленных выше характеристик в качестве источника творческого вдохновения была выбрана

аутентичная металлопластика удмуртов и пермяков так называемого «пермского звериного стиля». В процессе создания объект художественного творчества одновременно рассматривается через призму современной технологической подачи, в том числе и с учетом навыков и представлений древних поселенцев Приуралья. Так, для артисток Государственного Академического ансамбля песни и танца Удмуртской Республики «Италмас» были выполнены нагрудные украшения, содержащие сакральные образы птиц, с использованием местного материала — серебра, добываемого в Приуралье. Для платков, созданных по удмуртским и русским мотивам, применялась технология холодного батика, т.к. роспись штампами была широко распространена в Вятском крае, а штампы, в свою очередь, являются «прародителями» батика в данном регионе. Для качественного выполнения платков с образами птиц использовался натуральный шелк. Авторы статьи привносят свое видение в современные изделия и при этом не забывают о значении «кода узнаваемости» в изделиях уходящих эпох.

The article analyses the place and role of the ancient Udmurts sacred symbol — the image of a bird — in the decoration of modern accessories, as well as every day and stage costumes. In order to achieve a conditional, genuine authentic similarity in products, it is proposed to identify the following morphological characteristics of the image: to determine the location of the symbol, the size of the decor, the shape of symbols and signs, the color scheme and texture of materials and fabrics used for stylization. In the process of forming the above characteristics, the authentic metal-plastic of the Udmurts and Permians of the so-called «Perm animal style» was chosen as a source of creative inspiration. In the process of creation, the object of creativity is simultaneously viewed through the prism of modern technological presentation; including taking into account the skills and perceptions of the ancient settlers of the Urals. So, for the artists of the State Academic Song and Dance Ensemble of the Udmurt Republic «Italmas» breast decorations with sacred images of birds were made using local material — silver mined in the Urals. Cold batik technology was used for shawls created on the basis of Udmurts and Russians motives, painting with stamps was widespread in the Vyatka region, and stamps, in turn, are the «progenitors» of batik in this region. For the high-quality execution of scarves with images of birds, natural silk was used. The authors of the article bring their vision to modern products and at the same time do not forget about the recognition code in the products of the past eras.

Ключевые слова: сакральный знак — птица, пермский звериный стиль, технологии и материалы при создании образа птицы, современные повседневные и сценические костюмы; аксессуары.
Keywords: sacred sign — bird, Permian animal style, technologies and materials for creating the image of a bird, modern casual and stage costumes; accessories.

Введение

Образ птицы занимал особое место среди других символов и сакральных знаков древних удмуртов. Этот символ был широко распространен в оформлении различных изделий, неслучайно стилизованные изображения птиц встречаются на ложках и гребнях в Чепецких и Камских городищах [6, с. 20]. Его нередко можно встретить в украшении наличников, на металлопластике, на росписи прялок и на других произведениях декоративно-прикладного искусства. Данный распространенный сакральный мотив присутствует и в женском костюме: он наносился по рукаву чуть ниже плечевого пояса на рубахах дэрем; его можно обнаружить на нагрудных украшениях (металлопластика); на свадебных поясах зар; на съемных нагрудниках кабачи и на девичьих налобных повязках. Как отмечал А.В. Доминяк, «…сакральный — это значит священный, относящийся к вере в бога или богов» [5, с. 118]. В рассматриваемых ниже старинных элементах одежды образ птицы использовался как священный знак, т.е. являлся сакральным и глубоко почитаемым среди удмуртов.

Особенности творческого процесса

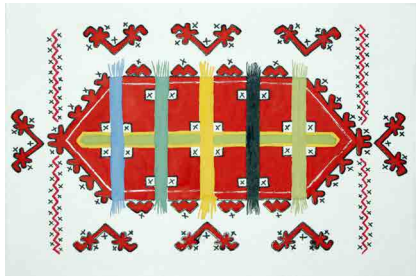
Художник, работая над созданием современных повседневных и сценических костюмов с использованием сакральных образов, прежде всего, стремится изучить характерные символы и знаки финно-угров, а затем грамотно использовать полученные знания в костюме,

добиваясь необходимого условного аутентичного сходства. При этом создаваемые авторами художественные проекты могут учитывать следующие параметры.

1. Величина декора.
2. Форма символов и знаков.
3. Цветовое решение изделия.
4. Фактура используемых материалов и тканей.
5. Местоположение сакральных элементов в общей композиции изделий.

Разберем эти морфологические особенности костюма более подробно. Величина декора зависит от многих факторов, например, при создании сценического костюма учитывается масштаб орнаментации, чтобы зрители, находящиеся на удалении от сцены, могли разглядеть декоративные элементы и «прочитать» тот или иной знак. К примеру, в ансамбле костюмов артисток Евгении и Алевтины Медведевых использована металлопластика, в которой доминирует образ птицы, при этом стилизованные украшения выглядят достаточно крупно и дополнительно оформлены цветной эмалью.

Форма графических знаков со временем видоизменялась, подобное явление наблюдается и в рисунке вышивок, и в мотивах ткачества. Если рассматривать образ птицы через символы и знаки, то наиболее раннее его изображение было сложным в исполнении и многоцветным (рис. 1 — а). К концу XIX века абрис птицы представляет собой довольно упрощенную, стилизованную форму в виде двух раскинутых крыльев, напоминающих «галочку» красного цвета (рис. 1 — б).



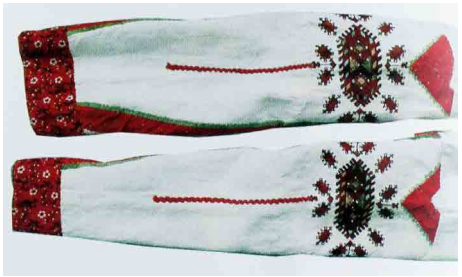


Рис. 1. Графическая подача вышивки северных удмуртов для съемного праздничного рукава с сакральным символом — птица (рис. 1 — а); съемные рукава к женской рубахе «пелё», северные удмурты, начало XX века (рис. 1 — б) [8, с. 60]. Фото И.Сазыкиной и далее по тексту

А.В. Доминяк отмечает, «…что символ — это знак, опознавательная примета, указывающая на смысл какого-либо объекта» [5, с. 118]. Как полагает автор, символ — это код к пониманию духовного мира человека, начиная с древних времен. Создавая орнаментальные мотивы (наскальная живопись, тканое полотно с декором и др.), люди пытались транслировать соплеменникам жизненно важную накопленную информацию, запечатлевая ее в форме и цвете, понятную последующим поколениям.

Сакральность и знаковость

Если форма знаков в декоре (вышивка, ткачество) в процессе эволюции постепенно видоизменялась, то цветовая гамма изображения оставалась неизменной. Только в конце XIX века, с развитием промышленности, в обиходе удмуртов появляются анилиновые красители, кардинально меняющие восприятие цвета в костюме (отпала необходимость в многоэтапном процессе заготовки растений для окраски холста и волокон). Правда, как выяснилось позднее, анилиновые красители тоже недолговечны, со временем выцветают под воздействием погодных условий и стирки. Однако неизменным в изображении знака «птица» оставались все оттенки красного цвета, и лишь знак «лебедь» оставался белым. Как пишет Л.А.Молчанова, «красный цвет для удмуртов в костюме мог символизировать и огонь, и жизнь, и солнце» [9, с. 112].

Фактуры тканей и материалов играли существенную роль в создании костюма. Праздничный ансамбль выглядел более торжественным, если мастерицы использовали технологии многоремизного, выборного и браного ткачества, как, например, в платье-рубахе завьяловской удмуртки: оно сплошь декорировалось браными узорами. Нарядному костюму дополнительно полагались съемные шитые аксессуары (нагрудник кабачи, съемные рукава, головные полотенца и платки, свадебный пояс зар, налобные повязки), украшенные, как правило, фактурными элементами (ткачество и вышивка). Мастерицы, вышивая, предпочитали технику «сплошной ковровый застил» или «гладь». Позднее исчезают трудоемкие процессы, их заменяют упрощенной отделкой, к примеру, аппликацией, в связи с чем фактура изделий становится менее эффектной и более гладкой. Однако заложенная древним этносом символика, маркирующая костюм, сохраняется, все в ней остается неизменным (пример — свадебный платок сюлык, выполненный в технике лоскутной мозаики).

Местоположение декора с птицей в национальном костюме было определено исторически. Начиная с головного убора, налобной повязки девушки-невесты, съемных рукавов и заканчивая поясом зар, все перечисленное вышивалось стилизованными знаками в виде птиц и служило своеобразным оберегом владельца от всего негативного. Такой знак изображался лишь до талевого пояса (например, в свадебном поясе зар).

Идеи при разработке перечисленных ниже авторских изделий.

1. Древние бляхи с образом птицы.

2. Съемные праздничные рукава со стилизованным знаком, отдаленно напоминающим птицу.

3. Старинные удмуртские свадебные платки в многоцветной гамме (рис. 2).

На рис. 2 — а изображена бляха с птицевидным трехголовым идолом, материалом для изготовления данного украшения послужило серебро. Хранится изделие в Пермском краеведческом музее. Все в этом знаке символично — три головы и только два крыла, в области груди — «личина» с глазами, и завершает композицию хвост на три персоны. Ученые бьются над разгадкой подобных существ, при взгляде на которые возникает ощущение встречи с фантастическими представителями фауны. По мнению ученых (С.В. Иванов, Л.А. Молчанова), бляхи с образом птицы могли быть предметом шаманского культа, как многие изображения «пермского звериного стиля» [9, с. 99].

На рис. 2 — б показаны съемные праздничные рукава кафтана из домотканого материала, хранящиеся в запаснике Российского этнографического музея (Санкт-Петербург). В верхней части рукавов вышиты попе-







Рис. 2. Птицевидный идол с тремя головами, бляха VIII–IX вв., ПКМ (рис. 2 — а); свадебные съемные рукава, конец XIX в., Российский этнографический музей (РЭМ) (Санкт-Петербург) (рис. 2 — б); свадебный платок срединных удмуртов, конец XIX — начало XX века (рис. 2 — в), РЭМ

речные розетки с ушками (по определению С.Х. Лебедевой). Вышивку на ткань мастерицы наносили косым стежком шелком-сырцом. Съемные рукава привязывали с помощью витых шнуров к распашному кафтану или рубахе во время сенокоса, или крепили на свадебный наряд в летний период.

На рис. 2 — в представлен свадебный платок, хранящийся в Российском этнографическом музее (Санкт-Петербург). На хлопковое тканое полотно белого цвета в технике лоскутной мозаики нашивали квадраты и треугольники активного красного цвета, а также дополнительные лоскуты ткани — геометрического построения, выполненные в сиреневом, зеленом и голубом оттенках. Для праздничного платка удмуртки подобная гамма цветов весьма характерна. Ближе к височным частям головы, слева и справа по платку, в виде вышитых зернышек на ромбовидных фигурах был заложен скрытый смысл, этот знак рассказывал «своим» о пожелании благополучия, адресованном невестой семье жениха. Данное изделие выполнено в конце XIX — начала XX столетия и принадлежит срединным удмуртам. В этот период сложные приемы вышивки стали повсеместно заменять упрощенным декором, т.е. вышивкой крестом, аппликацией, фабричной бахромой и тесьмой.

В современных костюмах аксессуары, как и в прошлом, играют не последнюю роль, руководитель мастерской и студенты учитывали пластические свойства тканей и материалов как наиболее соответствующие качеству исполнения для соблюдения баланса и гармонии. К ним относятся:

1. Нагрудные украшения из материала, добываемого в Приуралье (серебро), предназначенные ведущим артисткам Государственного Академического ансамбля песни и танца Удмуртской Республики «Италмас».

2. Праздничные платки, расписанные в технике холодного батика по натуральному шелку.

Самобытный «звериный стиль» существовал в древних культурах Прикамья и Приуралья. Среди находок археологов (Л.С. Грибовой, А.В. Збруевой, В.А. Оборина) для специалистов особый интерес представляют объемные фигурки птиц, а именно — загадочные человекоподобные существа с чертами зверей и птиц. Об этом периоде пишут такие ученые, как А.В. Доминяк, С.Н. Зыков и другие. По мнению Доминяка, в образах птиц отражается лик Вселенной, поэтому неслучайно руководитель мастерской и студенты сделали выбор в пользу сакральных птиц для оформления костюмов солисток ансамбля.

К юбилею ансамбля были созданы сценические образы для ведущих артистов коллектива: для сестер Медведевых, помимо праздничных комплектов (кафтан, платье-рубаха дэрем, головной убор ашъян), руководитель мастерской совместно со студенткой Анастасией Лялиной создали нагрудные украшения по мотивам «пермского звериного стиля».



Рис. 3. Артистки Евгения и Алевтина Медведевы в костюмах от автора, готовятся к выступлению на сцене (рис. 3 — а); нагрудные украшения для солисток из серебра с цветной эмалью (рис. 3 — б)

На рис. 3 — б представлены два варианта украшений с цветной эмалью. О древних бляхах с эмалью упоминает в своей работе Доминяк [5, с. 74]. При сравнении современных изделий из серебра с нагрудными бляхами «пермского звериного стиля», на первый взгляд, трудно найти сходство, и лишь отдельные фрагменты отсылают зрителя к первоисточнику. Так, например, головки птиц в верхнем ряду расположены друг напротив друга, образ солнечного диска присутствует в обоих нагрудных украшениях. Цветовая гамма полностью соответствует цветам традиционных свадебных девичьих платков (красно-оранжевый, голубой, нежно-зеленый, сиреневый на белом фоне).

В честь круглой незабываемой даты Удмуртии «Памятной даты добровольного присоединения Удмуртии к России» студентами было принято решение сделать эскизы подарочных платков, в которых бы в одном изделии отразились удмуртские и русские мотивы (рис. 4 — а; рис. 4 — б; рис. 4 — в). Для платков следовало выбрать традиционный тончайший хлопковый или льняной домотканый материал.

С.Х. Лебедева отмечает, что в свадебных платках сюлык, оформленных в технике лоскутной мозаики, за основу брали хлопковый домотканый материал [8, с. 128]. Но подобный выбор мог снизить художественное качество современных аксессуаров, они утратили бы пластичность и стали бы излишне громоздкими.

При внимательном рассмотрении изделий (рис. 5 — а, рис. 5 — б) в первую очередь следует обратить внимание на мелкий декор,

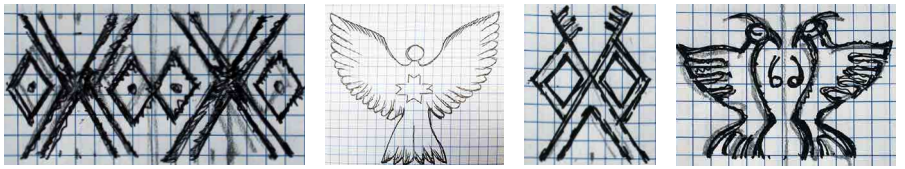


Рис. 4. Знак птицы — лебедь — встречается в древней удмуртской вышивке (4 — а); знак — лебедь — на гербе Удмуртии (4 — б); знак плодородия (4 — в); знак птицы-павы (4 — г)

который невозможно передать в технике аппликации, поэтому студенты отказались от традиционных тканей и за основу взяли натуральный шелк как наиболее соответствующий технологии росписи по ткани, и, кроме того, он пригоден для достижения качественного результата. Также изделия сохранили многоцветную палитру (насыщенный красный, в меньшей степени — голубой, сиреневый, зеленый всех оттенков), традиционную для свадебных платков срединных удмуртов (рис. 2 — в).

Следует отметить, что в Вятской губернии и Коми-пермяцком крае повсеместно применяли печать штампами в костюме (роспись штампами по юбкам, платкам), т.е. использовали возможности своеобразного предшественника батика, распространенного в данных регионах.

Методика работы со студентами

Рассмотрим подробнее праздничные платки, выполненные руководителем мастерской и студентами (рис. 5).

Художественный руководитель мастерской собственным примером вдохновляет учеников и предлагает:

1. Студентам 1 и 2 курсов обрести навыки будущей профессии, начиная с разработки композиции платка по предмету «выполнение проекта в материале».

2. Раскрыть тему платка через составление аннотации.

Авторская аннотация на платок «Лебедушки» (рис. 5 — а) выглядит таким образом: «Белый лебедь — символ чистоты и красоты по определению удмуртского народа. В вышивке и ткачестве (конец XIX вв.) птицу лебедь изображали настолько стилизованно, что в подобном изображении невозможно угадать лебедя (рис. 4 — а), только «свой» мог прочитать данный знак. По-видимому, какие-то старинные формы знаков (рис. 4 — а) невозможно спроецировать на современные изделия, они уже принадлежат уходящей эпохе».

Если сравнить старинный знак — лебедь — и подобный современный рисунок птицы на гербе Удмуртии (рис. 4 — б), то обнаружится разительное несоответствие. Руководитель мастерской со студентами отошли от древних традиций изображения, чтобы современный потребитель смог «прочитать» заложенный в аксессуар смысл. Птица-лебедь устремляется ввысь, к новым открытиям и свершениям. В цветовой гамме платка присутствуют все оттенки радуги — символы небесной радости. С какой бы стороны не сложили головной убор пополам, роспись с удмуртским лебедем и цветочными мотивами в русском стиле хорошо просматривается в изделии (отражение рисунка по диагонали). Геометрический (удмуртский) и растительный (русский) орнаменты, расположенные по периметру платка, выделяют центральный сюжет с птицей как доминанту композиции, как символ красоты и чистоты помыслов двух братских народов.



Рис. 5. Авторский праздничный платок с символичным образом лебедя (рис. 5 — а); платок по эскизу студентки Марины Гараевой (рис. 5 — б)

На рис. 5 — б представлен праздничный платок на тему: «Вечерний звон мониста и русских бубенцов», выполненный студенткой Мариной Гараевой. Водоплавающие домашние птицы, почитаемые удмуртским народом за их возможность общения с небесными и земными богами, занимают центральное место в композиции аксессуара. При взгляде на изделие возникает ощущение, будто ритм декора в платке нарастает. Автор добился подобного эффекта с помощью использования условных границ в виде рамок, где чередуются символичные знаки двух народов: удмуртские знаки плодородия (рис. 4 — в) и славянской красоты в виде русской птицы — павы (рис. 4 — г).

Список литературы:

1. *Белицер В.Н.* Народная одежда удмуртов. Материалы к этногенезу / В.Б. Белицер. — Москва: Изд-во Акад. наук СССР, 1951. — С. 144.

2. *Виноградов С.Н.* Удмуртские народные узоры и значение их названий // Об удмуртском фольклоре и литературе. Выпуск 1. — Ижевск, 1973. — С. 26–34.

3. *Виноградов С.Н.* Удмуртская одежда [Текст] / С.Н. Виноградов. — Ижевск: Удмуртия, 1974. — С. 40.

4. *Владыкин В.Е.* Религиозно-мифологическая картина мира удмуртов / В.Е. Владыкин. — Ижевск: Удмуртия, 1994. — С. 383.

5. *Доминяк А.В.* Свидетельства утраченных времён: человек и мир в пермском зверином стиле. — Пермь: Книжный мир, 2010. — С. 152.

6. *Загребин А.Е.* Узорное ткачество удмуртов (по экспедиционным материалам В.Н. Белицер): альбом / научный редактор А.Е. Загребин; УИИЯЛ УрО РАН; АУК УР НЦДПИиР. — Ижевск, 2013. — С. 80.

7. *Зыков С.Н.* Воплощение традиционного финно-угорского образа Великой Матери в артефактах и современных объектах женского обихода / С.Н. Зыков // Современные проблемы науки и образования. — 2014. — № 4. — URL: http://www.science-education.ru/118-14189 (дата обращения: 07.08.2019).

8. *Лебедева С. Х.* Удмурт калык диськут = Удмуртская народная одежда = Udmurt Folk Costume / С.Х. Лебедева; перевод с удмуртского Л. Айтугановой; перевод на английский Д. Четвертных. — Ижевск: Удмуртия, 2008. — С. 208.

9. *Молчанова Л.А.* Удмуртский народный костюм (история и символика). — Ижевск, 2006. — С. 132.

10. *Назаров Ю.В.* Постсоветский дизайн. — Москва: Союз Дизайнеров России, 2002. — С. 152–153.

11. *Ожегов С.И., Шведова Н.Ю.* Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. — 4-е изд. — Москва: Высшая школа, 1993. — С. 944.

12. *Сазыкина И.А.* Фольклорный художественный образ в дизайне костюма / С.Н. Зыков, И.А. Сазыкина // Ежегодник финно-угорских исследований. Выпуск 4 / научный редактор А.Е. Загребин; сост.-ред. В.Е. Владыкин, Д.В. Герасимова, И.Л. Жеребцов. — Ижевск: издательство «Удмуртский университет», 2015. — С. 195–201.

13. *Сиротина И.Л.* Традиционная удмуртская и финно-угорская тематика в современной женской одежде: информационная этносмысловая парадигма / С.Н. Зыков, И.Л. Сиротина // Научно-образовательный и методический журнал «Человек. Культура. Образование». — Сыктывкар: Издательский центр СГУ им. Питирима Сорокина, 2018. — № 4 (30). — С. 90–103.

Е.В. ДРАГУНОВА
Независимый исследователь
e-mail: E.V.Dragunova.researches@gmail.com

E.V. DRAGUNOVA
Independent researcher
e-mail: E.V.Dragunova.researches@gmail.com

СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО КАК ЧАСТЬ МОЛОДЕЖНОЙ КРЕАТИВНОЙ КУЛЬТУРЫ: ИНСТИТУЦИОНАЛИЗАЦИЯ И ПАРТИЗАНИНГ (НА ПРИМЕРЕ МОЛОДЕЖНОГО ФОРУМА «ТАВРИДА»)

CONTEMPORARY ART AS A PART OF YOUTH CREATIVE CULTURE: INSTITUTIONALIZATION AND PARTISANING (ON THE EXAMPLE OF THE YOUTH FORUM «TAVRIDA»)

Статья посвящена вопросам молодежной креативной культуры и проблемам возможности ее формирования в рамках форума «Таврида». Автор задается вопросом, насколько возможен компромисс между институционализацией искусства и его свободным духом, между партизанингом стрит-арта и одобренным монументальным искусством. Автор приходит к выводу о том, что поддержка искусства должна по возможности, избегать цензурных требований, которые ограничивают искусство и выхолащивают глубину художественного высказывания.

The article is devoted to the issues of youth creative culture and the problems of its formation within the forum «Tavrida». The author asks a question, how much possible the compromise between institutionalization of art and its free spirit, between street art partisanism and approved monumental art is. The author concludes that support for art should avoid, as far as possible, censorship requirements that restrict art and dilute the depth of artistic expression.

Ключевые слова: форум Таврида, Таврида, Таврида-АРТ, молодежное искусство, стрит-арт, партизанинг, монументальное искусство.

Keywords: Tavrida, Tavrida, Tavrida-Art forum, youth art, street art, partisan art, monumental art.

Форум «Таврида» существует в своем развитии как организованная креативная среда для развития молодежного творчества. Создание такого форума, объединяющего молодежь всей России на основании различных творческих идей, — весьма важный шаг страны по направлению к принятию нового искусства, потому что современное молодежное искусство — пример такого творчества, которое, несомненно, выходит из привычных жанровых рамок.

Некоторое противоречие в «организации» современного искусства лежит в том, что современное искусство отличается ярко выраженным протестным характером, носит черты партизанинга («быстрого», недозволенного искусства), и введение его в русло разрешенных и одобренных форматов не всегда возможно (что, в частности, продемонстрировал скандал с театральным перформансом «Территории» и Gogol-school на последней «Тавриде»). Очевидно, что протестность, авангардизм, партизанинг, преодоление преград и границ — неотъемлемые черты современного молодежного искусства.

В то же время форум «Таврида» направлен на институционализацию молодежного искусства, введение его в привычные и узаконенные рамки. Организатором «Тавриды» выступает Федеральное агентство по делам молодежи (Росмолодежь) [5, с. 98].

«Таврида» — форум с большим охватом участников. Так, только из Московского государственного института культуры на форуме «Таврида» прошли подготовку 63 студента в 2015 году; 181 студент — в 2016 году, 261 студент — в 2017 году [3, с. 330]. В 2017 и 2018 году «Таврида» собирала около 3000 человек творческой молодежи [7, с. 94; 1, с. 65].

Принципы форума предполагают отбор заявок творческих участников из разных городов. Так, одним из участников форума «Таврида» в 2019 году стал новгородец Антон Макушин, автор мурала с изображением Александра Невского в Великом Новгороде (рис. 1).

На форум «Таврида» художник был отобран с проектами для Мурманска и Черногории и отправился в Мурманск с работой по полярной тематике [6]. Важно отметить, что в подобных одобряемых и заверенных работах по росписям городских пространств интересным образом сочетаются свобода стрит-арта и благонадежность монументального искусства.

На самом форуме «Таврида» художники работали с новыми формами и масштабами. Например, в квартале АРТ в августе 2019 года художники создали полотно площадью 100 кв. м., отразив на нем крымские пейзажи, цветы и портреты, абстракции [4].

По итогам форума в 2019 году был проведен фестиваль «Таврида-АРТ», представивший на территории арт-кластера у крымского города Судак пространство свободного творчества. Как пишут участники, «программа фестиваля была акцентирована на полную свободу творчества и самовыражения при условии соблюдения закона — уважительного отношения ко всем участникам и бережного отношения к природе на территории “Тавриды” …» [9, с. 87–88]. Однако, как показывает опыт, принцип свободы имеет свои ограничения.

Победители творческого конкурса в 2019 году выставили свои арт-объекты на фестивале. Так, Ксения Хлебникова из Новосибирска, занявшая первое место, создала необычную скульптуру «Маяковский. Ван Гог», где два творца предстают в парадоксальном единстве. «С одной стороны при помощи слоёв витражного стекла создана фигура Владимира Маяковского, а с другой стороны — Ван Гога. Как отмечает автор проекта, именно эти личности являют срез и концентрацию двух сторон великой силы искусства: один отражает его в красоте, другой — в правде» [2] (рис. 2).

Второе место занял арт-объект авторов из Екатеринбурга: Анастасии Пищугиной и Анжелы Чумичёвой «Люди нового времени». Светящиеся люди — интересный объект, отражающий достаточно простое содержание: это символ добра, осознанности, любви, чистоты (рис. 3).





Рис. 1. Мурал (настенная роспись) авторства Антона Макушина и Анатолия Хорозова (1). Великий Новгород, ул. Каберова-Власьевская, № 8/33

Рис. 2. «Маяковский. Ван Гог». Двусторонняя параметрическая скульптура Ксении Хлебниковой. 2019 [2]

Третье место занял Антон Николаенков из Санкт-Петербурга, который придумал проект «На волне»: деревянную лодку, которая подвешивается между опорами, вмонтирована в сетчатый «гамак» (рис. 4).

Создание молодежной креативной среды — благородная идея, однако возникает вопрос, может ли быть такая среда в полной мере воссоздана искусственно и средствами государства. Необходимость одобрения и заверения задумок творческих проектов грозит их выхолащиванием и бедностью смысла, как, например, это происходит в процессе одобрения граффити в Москве 2019 года.

И, в частности, среди работ-победителей творческого конкурса можно выделить в качестве остроумной и содержательной, пожалуй, первую: и Маяковский, и Ван Гог — творцы сложные, трагической судьбы. Что же касается светящихся людей или летающей лодки, то эти проекты выглядят несколько наивными и малосодержательными; возможно, что эти качества напрямую связаны с их идеологической безопасностью. Поддержка искусства должна, по возможности, избегать цензурных требований, которые ограничивают искусство и выхолащивают глубину художественного высказывания.



Рис. 3. «Люди нового времени». Скульптуры Анастасии Пищугиной и Анжелы Чумичёвой. 2019 [2]



Рис. 4. «На волне». Арт-объект Антона Николаенкова. 2019 [2]

Примечания:

1. URL: https://www.instagram.com/p/BylOOrRlOk3/ (дата обращения: 12.01.2021).

Список литературы:

1. *Агаева Н.Ю., Пономарева Н.И., Токарева Д.М., Бабенко А.А.* Потенциал и основные направления развития молодежного туризма в республике Крым // Azimuth of Scientific Research: Economics and Administration. — 2019. — Т. 8. — № 1 (26). — С. 62–66.

2. Арт-объекты «Маяковский. Ван Гог», «Люди нового времени» и «На волне» будут установлены на территории арт-кластера «Таврида» // Судакские вести. — 2019. 17.07. — URL: http://vesti-sudak.ru/2019/07/art-obekty-mayakovskij-van-gog-lyudi-novogo-vremeni-i-na-volne-budut-ustanovleny-na-territorii-art-klastera-tavrida/ (дата обращения: 13.01.2021).

3. *Жарков А.Д.* От научного исследования к приоритетным проектам, способствующим социально-культурному развитию России // Мир науки, культуры, образования. — 2019. — № 3 (76). — С. 329–330.

4. На фестивале «Таврида-АРТ» установили два рекорда России // Ria.ru. — 28 августа 2019. — URL: https://ria.ru/20190824/1557859872.html (дата обращения: 14.01.2021).

5. *Нетреба Е.С.* Молодежная политика в изобразительном искусстве как условие формирования профессионального сообщества // Новые идеи нового века. — 2017. — Т. 3. — С. 97–101.

6. Новгородский уличный художник Антон Макушин победил на арт-кастинге форума «Таврида» // Novgorod.ru. — 16 июля 2019. — URL: https://news.novgorod.ru/news/novgorodskiy-ulichnyy-khudozhnik-anton-makushin-pobedil-na-art-kastinge-foruma-tavrida--171260.html (дата обращения: 15.01.2021).

7. *Пальцев И.М.* О деятельности молодежных форумов на Юге России в 2017 году: политологический аспект // Российский политический процесс в региональном измерении: история, теория, практика. — 2018. — № 11. — С. 93–95.

8. Положение о фестивале творческих сообществ «Таврида-АРТ»: утверждено 1 августа 2019 года. — Судак, 2019. — 22 с.

9. *Тимкова Л. М.* «Таврида-АРТ»: дом для творцов // Вестник Дальневосточной государственной научной библиотеки. — 2019. — № 3 (84). — С. 87–94.

Т.В. ЛИТВИНА

Кандидат искусствоведения, профессор кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

Е.А. КУЗНЕЦОВА

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: kat537dext@yandex.ru

T.V. LITVINA

Ph.D. in history of arts, professor of department «Industrial design», Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts (MGHPA)
e-mail: tlitvina-prof@yandex.ru

E.A. KUZNECOVA

Senior lecturer of department «Environmental design», Moscow State Stroganov Academy of Industrial and Applied Arts (MGHPA)
e-mail: kat537dext@yandex.ru

СТОРИБОРД ДЛЯ ДИЗАЙНЕРОВ

STORYBOARD FOR DESIGNERS

В статье рассматриваются некоторые аспекты создания виртуальных образов, формирующих «новую реальность», которая при чувственном восприятии зрителя осознается как «другая реальность», находящаяся вне существующей реальности. А также осмысливается значение освоения учащимися и профессионалами основ создания сториборд для современного представления различных дизайнерских проектов.

In the article presented some aspects of creating virtual images of «new reality», immersive interpreted by the viewer, like «another reality» outside actual reality. Also meaning is revealed of importance for students and professionals knowledges of basics creating storyboards in the contemporary presentation of various design projects.

Ключевые слова: Сториборд, мультимедиа, цифровое искусство, информационные технологии, телевизионный дизайн, компьютерная графика
Keywords: Storyboard, multimedia, digital art, digital technologies, television design, computer graphics

Современная визуальная эстетика носит целостный характер: она достаточно идентична в кино, рекламе, телевизионной графике, презентационных видеороликах и других формах цифрового визуального контента. Эстетика виртуальных образов предоставляет нам во многом уникальный материал в плане воспроизведения некоторых измененных состояний сознания. Эти странные и не слишком привычные образы успешно используют для создания художественных эффектов, как кирпичики, с помощью которых можно добиваться эстетического, психологического воздействия на зрителя.

Воздействие цифрового пространства идет одновременно по двум векторам восприятия, воздействуя и на сознание, и на эмоциональное подкорковое восприятие. Таким образом, формируется некая «новая реальность», которая при чувственном восприятии осознается как «другая реальность», находящаяся вне существующей реальности.

Современный визуальный язык широко использует приемы, позволяющие трансформировать цвет, фактуру, масштаб кадра и т.п. Для наибольшего эмоционального воздействия существует многообразие художественных приемов, привлекающих и заостряющих внимание зрителя.

Это и различные резкие монтажные столкновения крупностей, и переходы планов, использование различных спецэффектов, и множество других современных приемов, при помощи которых возможно трансформирование реальности как настоящей, так и виртуальной.

При проектировании виртуальных объектов дизайна, взаимодействующих в цифровом пространстве, единство содержания и формы объекта по-прежнему актуально: несмотря на невозможность пощупать руками реальную форму, мы, визуально обозревая псевдореальный объект, воспринимаем его по законам реальности, опираясь на наши знания, реальный опыт ощущений и т.п. Первоначальной визуализацией сценарной идеи любого проекта и является сториборд. Его разработка на самом первом этапе работы над проектом позволяет заложить основные художественно-образные и стилевые моменты будущего дизайн-продукта — как реального, так и виртуального.

Не секрет, что, опираясь на трехмерную модель нашего восприятия действительности, заложенную в особенностях человеческого интеллекта, а именно — мыслительные операции — познание, запоминание, мышление, связанное с поисками ассоциаций, сопоставлений, выявление причинно-следственных связей, с оценкой происходящего, и оперируемый материал — визуальный, вербальный, аудиовизуальный, продукты мыслительного процесса, в конечном итоге идет формирование и восприятие художественного образа.

Представление о том, что ведущей тенденцией развития современного общества, перерастающего в общество нового информационного порядка, является объединением различных массовых информационных и коммуникационных технологий и существующей социальной системы, лежит и в основе различных концепций информационного общества, разработанных Е. Масудой, Дж. Нейсбитом, Дж. Бенингером, Т. Стоуньером, М. Маклюэном, Э. Тоффлером, М. Кастельсом. Основой прогресса в таком обществе являются максимальная автоматизация, возрастание скорости внедрения инноваций, увеличение объема и скорости коммуникации, рост объема полезной информации и ускорение ее обработки за единицу времени.

Благодаря развитию цифровых технологий, возникло новое информационное поле виртуальных образов: «оцифровать» всю палитру человеческих эмоций.

Формирование визуального образа строится по трем конструктивным векторам: драматургический образ, пластический образ, звуковой образ. Эти конструктивные векторы носят синтетический характер, вступают во взаимодействие между собой. Из этого сочетания, из преобладания, на первый взгляд, одинаковых приемов, заложенных в технологии производства, и рождается образ «второй» реальности, похожей на окружающий мир, но, в то же самое время, условной, иллюзорной.

В современных решениях основными средствами современного цифрового языка стали и многослойное композиционное построение кадра, создание и совмещение элементов реальной и виртуальной среды, цветовое решение кадра, использование глубины кадра для решения пространственно-временного течения происходящего, сочетание звука и изображения и, конечно, монтаж как способ художественной

организации композиции всего произведения со всем технологическим разнообразием цифровых эффектов.

Революционный техно-скачок, обусловивший качественное изменение культуры и вызвавший радикальные трансформации ее форм, не снял различия между творческим и потребительским сознанием, так как оперирование огромными массивами информации, в соответствии с законами формальной логики, является не творчеством, а чисто информационным процессом.

Соответственно, формализация знания означает его постепенное уничтожение, влекущее за собой обеднение, по сути, трансформацию самого способа человеческого мышления, человеческой природы.

Сегодня мир сетевых коммуникаций, а в равной степени и виртуальная реальность, настолько развиты, что становятся альтернативой реальному миру, выступают в качестве самого мира. Стремительные технологические изменения, формирующие современный художественный язык цифрового искусства и, в частности, развитие экранных приемов создания образов виртуальных миров, однозначно показывают, что не математический, а именно художественный, дизайнерский подход необходим для более полного эмоционального воздействия на зрительскую аудиторию.

Современный формат средств массовой коммуникации предлагает информацию в виде коротких модульных вспышек — новостей, фрагментов фильмов и передач, рассекающихся рекламой и имеющих «странную, скоротечную и бессвязную форму». Таким образом, задачей формирования современного художественного образа является помощь человеку, существующему в этой новой информационной культуре, в упрощении и структуризации зрительского восприятия постоянно возникающих мозаичных данных в стандартных структурах и категориях.

Технологические моменты создания виртуальных изображений проявляют их определенную специфику, которая может и должна быть использована для целей художественного воздействия.

Как связаны технологические особенности создания виртуального образа и его эстетические качества? Структура эстетического переживания воспроизводится художественным произведением в виде оппозиционных, антагонистических, взаимно отрицающих элементов. Вследствие этого, особую актуальность приобретают такие свойства образа, как его двойственность, неопределенность, конфликтность и т.д.

Художественная структура представляет собой парадоксальное сведение воедино несовместимого, сталкивание невидимого. Условность необходима, так как искусство невозможно без ограничения, но ограниченность материала и ограниченность сюжетных обстоятельств являются не препятствием, а условием для создания художественного образа.

Для того чтобы художественная структура вызвала эстетическое переживание, необходимо, чтобы парадоксальность, несовместимость оппозиционных структурных элементов, была тщательно скрыта в общей структуре образа.

Но как добиться целостности композиции, стилевого единства, художественной оригинальности и простоты в применении виртуальных образов для каждого конкретного проекта?

Экранное пространство смело заполняют и объективно существующее пространство, и виртуальное. Особую роль приобретает образное решение пространства героя. Оно может сливаться с реально существующим пространством, с киберпространством, передавать его внутреннее состояние.

В современном обществе пространство экрана становится не просто «окном в мир», но и связью зрителя с этим огромным миром. Так проявляется один из скрытых видов коммуникативной связи, являясь одновременно одним из элементов выразительных средств экранной композиции.

Особое место принадлежит созданию новых структур показа (интерактивное телевидение, online вещание и т.п.). В их основе лежат технологии создания особого экранного пространства, где на глазах у зрителя происходят разнообразные превращения, изменения временного течения событий, слияния различных сред и пространств и т.п.

Подчеркнем, что именно роль дизайнера в не меньшей степени, чем режиссера, в конечном счете, формирует зрительный образ программы или видеоролика, их изобразительный стиль, то есть художественный смысл формы будущего произведения. Именно дизайнер, объединяя все элементы композиции, придает им особую «жизненность», новую реальность. Дизайнер здесь — не только изобразитель, но и драматург действия, происходящего в кадре.

Проникновение в драматургию или написание собственного сценария и создания сториборд — начальная стадия проектирования будущей работы.

Умение пластически вести рассказ (создание движущейся композиции) — одно из требований, выдвигаемых к специалисту, занимающемуся медиа дизайном виртуальной среды. Линия и пятно, пространство и плоскость, свет и цвет, фактура и направление штриха уже в первоначальном эскизе (раскадровке) не могут быть случайны и безразличны для изобразительного решения будущего оформления.

Все это должно оказать непосредственное влияние на будущий пластический образ — не бессмысленное апробирование возможностей новых и новых программ, а сознательное художественное проектирование, опирающееся не только на современность, но и на культурные традиции.

Если бы мы имели дело только с кадром, это была бы просто движущаяся фотография, композицию и стиль которой мы изучали бы по законам изобразительного искусства. Специфика цифрового дизайна состоит не только в композиции (структуре) отдельного кадра, но, и это самое главное, в движении из кадра в кадр, и именно эти будущие монтажные переходы, в первую очередь, формируются в подробно нарисованном сториборд.

Кадр является физическим существованием отраженного пространства на телевизионном экране, а его композиция — не просто формальной компоновкой предметов и персонажей в кадре, их взаимодействий, но и философским восприятием мира, места человека в этом мире, его вовлеченности в мировой глобальный процесс.

Существуют определенные временные границы, в которых мы можем адекватно «считывать» и понимать информацию. Это очень важно знать при создании первоначального сториборд, который в конечном итоге приводит к монтажу того или иного клипа. Например, зритель видит движение действующего лица, его жесты, его психологическую реакцию на происходящее. Однако в них есть некоторое «несовпадение», хотя это ощущение возникает лишь на подсознательном уровне. Отсюда возникает двойственность восприятия: когда человек видит предметы в кадре, ориентируется в пространстве, пластика движения у него несколько иная, поэтому мы как бы «узнаем» условность этой реальности. С. Эйзенштейн использовал подобный прием, внося определенные «условности» в грим, построение кадра, несоответствие монтажного соединения и т.п., которые рождали ощущение «не изображенного» в кадре.

Рассматривая множество работ А. Родченко и других художников начала 20-го века, понимаем, как оригинальное видение пространства, ракурс, смещение фигуры и пространственной перспективы меняют ощущение пространственных взаимодействий. За счет этих приемов у зрителя происходит ощущение некого подъема чувственного восприятия, так как меняется ощущение реальности, зритель как бы переносится в пространство, которое реально и ирреально одновременно.

Цифровое пространство изначально — условное, образное, и особую роль в его формировании играет композиционно-монтажное построение кадра. Как уже говорилось выше, современная ментальность предполагает присутствие у людей более или менее ярко выраженного фотографического видения как реальных событий, так и воображаемых образов. У медиа-дизайнеров, творчески работающих с экранными и другими типами изображений, развивается своеобразное мышление, предполагающее умение свободно манипулировать визуальными образами и выражать через различные монтажные и графические средства обработки видеоматериала собственные мысли о мире и жизни.

Изначально фотографическая природа изображенного на экране, с одной стороны, скрывает авторскую индивидуальность, но, с другой стороны, медиа-дизайнер имеет уникальную возможность абсолютно свободно организовать первоначальный материал и через это творческое формирование различного материала выражает свое понимание мира.

Создавая свои сториборд, необходимо стремиться к максимальной ясности и простоте в выражении свое идеи. Для современного медиадизайнера необходимо владение не только современными цифровыми средствами, но, прежде всего, классическими средствами выражения своей художественной идеи, уметь выразить идею в своем сториборд простыми рисунком, нестандартной графикой, передать мысль при помощи оригинальных композиционных решений кадра и т.п. Это важно не только для более полной передачи идеи, заложенной в сториборд, но и для формирования художественного стиля будущего экранного продукта, который потом будет реализован уже с использованием современных цифровых технологий.

Зачем эти навыки дизайнеру?

Учитывая современный подход к решению различных проектных задач, создание различных сценариев является неотъемлемой частью современного проектного мышления. Умение создать сториборд направлено на изучение способов формирования и использования различных графических, пластических и анимационных приемов при представлении своих проектных идей.

Студенты и практикующие дизайнеры, разрабатывая свой проектный сториборд, изучают и используют возможности влияния вербальной информации на зрительскую аудиторию, развивают навыки применения психологии монтажных приемов, построения модульных схем в рамках одного или нескольких проектов, графические и анимационные приемы и методы выражения проектной идеи, воздействия внутрикадровой динамической композиции на формирование восприятия художественного образа проектного продукта.

Примеры работ студентов 2 курса мультимедиа, кафедра «Средовой дизайн»

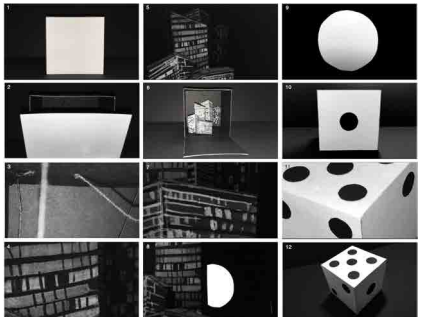




Рис. 1, 2. Графические поиски — сториборд «Город», сториборд «Собачья площадка»

Список литературы:

1. Динамическая и кинетическая форма в дизайне. Методические материалы. — Москва: ВНИИТЭ, 1989.

2. *Колейчук Ф.* Кинетизм. — Москва: Галарт, 1994. — 160 с.

3. *Литвина Т.В.* Экранные технологии в дизайне. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2017.

4. *Маклюен М.* Понимание Медиа: Внешние расширения человека / перевод с английского В.Г. Николаева. — Москва-Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003.

5. Динамическая и кинетическая форма в дизайне. Метод. материалы / редактор С.О. Хан-Магомедов. — Москва, 1989. — 28 с.

6. *Эйзенштейн С.М.* Монтаж 1938. Избранные произведения. В 6 томах / главный редактор С.И. Юткевич. — Москва, 1964.

П.В. ОРЕШКИН

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова

e-mail: poreshkin@mail.ru

P.V. ORESHKIN

Lecturer at the Department of Environmental Design, Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: poreshkin@mail.ru

РАЗВИТИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ И 3D-ПЕЧАТИ В ДИЗАЙНЕ: ИСТОРИЯ ЭВОЛЮЦИИ

DEVELOPING 3D MODELING AND 3D PRINTING CAPABILITIES IN DESIGN: A HISTORY OF EVOLUTION

В статье рассматривается взаимосвязь развития 3D-технологий компьютерной графики и эволюции промышленного дизайна. Высказана идея о том, что компьютерная графика способствует не только техническому оснащению процессов промышленного производства, но и развитию образно-пространственного воображения дизайнера. Опыт 3D-моделирования принес в дизайн новое формообразование и новые принципы, а развитие 3D-печати — новые возможности в применении дизайнерских форм и новые принципы материализации, причем не только в области прототипирования, но и в области производства.

The article examines the relationship between the development of 3D computer graphics technologies and the evolution of industrial design. The idea is expressed that computer graphics contributes not only to the technical equipment of industrial production processes, but also to the development of the figurative-spatial imagination of the designer. The experience of 3D modeling brought new shaping and new principles to design, and the development of 3D printing brought new possibilities in the use of design forms and new principles of materialization, and not only in the field of prototyping, but also in the field of production.

Ключевые слова: 3D-моделирование, 3D-прототипирование, 3D-печать, компьютерный дизайн, история дизайна.
Keywords: 3D modeling, 3D prototyping, 3D printing, computer design, history of design.

Промышленный дизайн в течение истории своего существования шел рядом с развитием технологий, вдохновлял это развитие и зависел от него. Так, в частности, дизайнерские открытия архитекторов школ ВХУТЕМАСа и Баухауза были напрямую связаны с внедрением новых строительных технологий. Нынешнее время развития, информационное общество, делает неотъемлемой чертой профессии дизайнера умения компьютерной грамотности, а если точнее, компетенции в области 3D-моделирования.

Несомненно, за последние десятилетия компьютерные технологии изменили образ пространственных искусств, внедрились во многие технологии и в промышленный дизайн: «В течение последних 20 лет компьютер в архитектурном проектировании превратился из машины, применяемой для аналитических и количественных вычислений, в машину, генерирующую динамические изображения, позволяющие создавать фотореалистические изображения и даже, более того, моделировать мир в виде виртуальной реальности» [11, с. 115].

Трехмерная графика — это раздел компьютерной графики, который посвящен методам создания изображений (а также видео) путем моделирования объектов в трех измерениях. Процесс создания трехмерной модели объекта называется 3D-моделированием. Очевидно, что развитие трехмерной графики существенно повлияло на работу промышленных дизайнеров, поскольку напрямую отвечало задачам этого направления деятельности. Появился новый тип документа: «Принципиальным отличием 3D-документа от других известных типов документов является сохранение информации об объекте в трехмерной системе координат, связанной с объектом» [10, с. 9]. В 3D-документе, представляющем собой уже не чертеж, а виртуальный макет изделия, сведения о нем хранятся в объемном виде, что является существенным шагом вперед в истории дизайнерского моделирования.

Трехмерная графика за последние десятилетия вошла во все области промышленного дизайна: она активным образом используется в создании изображений и макетов в промышленности, в частности, в

системах автоматизации проектных работ (САПР), для моделирования зданий и машин, деталей и механизмов, мебели и одежды, и т.д. 3D-модели получают все большее распространение во всех областях жизни общества; в современных системах САПР конструкторская документация может проходить весь жизненный цикл в цифровом 3D-формате, что существенно сокращает расходы по материалам и потенциально увеличивает сохранность информации.

История 3D-моделирования ведет отсчет с 1960-х годов, когда была изобретена компьютерная графика. Айван Сазерленд (университет Юты, США) создал программу, которая стала прообразом всех современных 3D-редакторов и CAD-программ: «Sketchpad». Его студентом был Эд Катмулл, ставший впоследствии техническим директором и президентом компании Pixar Animation Studios. «Примером первой коммерческой 3D анимации был логотип, вращающийся на 360°, IBM при запуске одноименных компьютеров» [1, с. 12].

Как отмечают современные исследователи, «в связи с активным развитием цифровых технологий и всеобщей компьютеризацией процесс художественного проектирования в дизайне и декоративно-прикладном искусстве претерпевает существенные изменения, изменяя устоявшиеся традиции обучения этим видам творчества» [14, с. 81]. Действительно, перемены в информационной сфере не могут не сказываться на дизайнерском образовании и практике и вносят в нее новые требования и новые решения, отражая безостановочное развитие этого вида деятельности.

В дизайне применяются все базовые операции трехмерной графики: моделирование, текстурирование, анимация, рендеринг, при необходимости — динамическая стимуляция и так далее. Программным оснащением для современного дизайнера становятся, при работе в 3D-моделировании, программы ArchiCAD, 3DS Max, AutoCAD, SketchUp, Artlantis, V-ray. Компьютерная живопись стала новой ступенью эстетической эволюции дизайнера и потребовала новых знаний и умений, которые зачастую нарабатываются уже в процессе трудовой деятельности.

Важно отметить, что дизайн, оснащенный компьютерной графикой, не только становится технически более совершенным. Влияние цифровых технологий распространяется и на решение гуманитарных задач, меняет само представление о творчески-производственной работе с объемными объектами. Как отмечает О.Г. Яцюк, «компьютерная

виртуальность повышает уровень эмоциональной и интроспективной активности субъекта, а это может воздействовать на механизм синтеза креативных решений <…> результатом являются незаурядные произведения, появление которых было бы невозможно без внутреннего самоисследования, самоотождествления, отражающего ментальность автора» [15, с. 3]. В той мере, в какой компьютерные технологии оказываются методом познания человека и общества, урбанистического пространства и эргономики, моды на формы и моды на одежду, компьютер становится не только техническим средством, но и средством самопознания человека, социального познания, формообразования и прогнозирования.

Закономерным и логическим продолжением 3D-моделирования выступило 3D-прототипирование, или 3D-печать, которая дополнила в производстве цикл аддитивных технологий, позволяя с наибольшей точностью отразить (создать) в реальности 3D-модель.

История 3D-печати стартовала с редких экспериментов в 1970-х годах, но, по сути, берет начало в конце 1980-х годов. Первая SLA-установка была изобретена и запатентована Чарльзом Халлом (Charles Hull) в 1986 г. Не являясь в прямом смысле 3D-принтером, она опиралась на технологию стереолитографии, которая определяла базовый принцип будущих устройств: послойное наращивание объектов [5, с. 4]. Важнейшими плюсами новых технологий, в частности, метода стереолитографии, стала ключевая для дизайнера возможность создавать объекты с высокой точностью и очень сложной геометрией; «именно поэтому она используется во многих областях, например, медицина, автомобиле- и самолетостроение, искусство и дизайн» [6, с. 54].

В 1980-х дорогие машины 3D-печати были доступны только профессионалам. Аддитивная технология прототипирования (то есть печать путем послойного наплавления и/или спекания слоев) стала доступной для домашнего использования в 1995 г., благодаря усилиям студентов Массачусетского технологического института.

Распространение новых технологий 3D-печати было связано с тем, что появилась возможность использовать материалы патентов, утративших сроки действия, для FDM (Fused Deposition Modeling — моделирование с помощью осаждения расплавленной нити, технология, изобретенная С. Скоттом в 1988 г.). В этой технологии объект создается слой за слоем из расплавленного пластика, выдавливаемого, как нить

[9, с. 9]. Важную роль в распространении 3D-печати сыграло и распространение программного обеспечения с открытыми исходными кодами: оно помогает разрабатывать трехмерные объекты, а также работать с 3D-принтерами.

Приведем классификацию существующих 3D-принтеров по технологии печати.

1) Экструдирование материала, FDM (Fused Deposition Modeling): технология печати путем выдавливания расплавленного материала (нити) по определенному рисунку данного слоя; недорогой и популярный способ.

2) Полимеризация материала (SLA, Poly Jet, SGS, Solidscape): технология точечного синтеза модели способом отвердевания фотополимера под воздействием определенного типа излучения.

3) Склеивание слоев с помощью связывающего вещества (LOM, BP by adhesives): склеивание слоев порошка при помощи клея, который выходит из головки экструдера.

4) Лазерное спекание (SLS): технология изготовления металлических изделий с помощью спекания металлического порошка лазером [3, с. 112].

Значительными преимуществами нового метода прототипирования стали быстрота и мобильность модели: «Быстрая и эффективная реализация идей на основе информационной модели позволяет оперативно внести необходимые изменения в проект без лишних бюрократических этапов, позволяя конструктору работать с различными методологиями проектирования» [2, с. 118]. Экономия материала, который при аддитивных технологиях требуется лишь в необходимом объеме, составляет до 85 % [12, с. 148].

В последние десятилетия для 3D-печати разработан самый широкий спектр материалов: в частности, к основному материалу PLA (полимолочная кислота) добавляют древесные волокна, получая внешний вид дерева; бронзу, получая вид металла; молотый мел, получая вид песчаника. Очевидно, что такое разнообразие материалов и видов значительно расширяет возможности промышленного дизайнера [7].

В дизайне 3D-печать используется уже и небольшими студиями, поскольку 3D-прототипирование позволяет построить макет в наиболее сжатые сроки и с самым близким к оригиналу качеством. Наряду с убыстрением и низкой стоимостью, по сравнению с ручным прототипи-

рованием, 3D-печать позволяет выводить модели уже окрашенными и с нужной структурой или материалами поверхности [4].

В строительстве аддитивные технологии 3D-печати предоставляют такие очевидные преимущества, как проработанность геометрии, архитектурные возможности, скорость строительства, экономия труда, экономичность и экологичность [8].

3D-моделирование и 3D-печать в области дизайна развивались параллельно становлению экологического дизайна и учитывают «комплексное воздействие измененной в результате деятельности человека природной среды на субъекты проектирования (разработчика и потребителя) и через них — на художественно-проектное творчество» [13, с. 6]. Кроме того, 3D-печать возможна с учетом экологических требований: из переработанного пластика, а также более экологичных материалов.

Сегодня лидером рынка аддитивных технологий являются США: доля их патентов в мире по этим технологиям — около 40 %. В России за последние 15 лет выдано более 130 патентов, что составляет 0,14 % в мировом сегменте [12, с. 152]. Разрабатываемый «Комплексный план по развитию и внедрению аддитивных технологий в Российской Федерации на период 2018–2025 гг.» включает такие направления, как разработка программного обеспечения, порошковых композиций, создание российского оборудования для 3D-печати, создание нормативной документации и подготовку квалифицированных кадров по внедрению аддитивных технологий на всей длительности производного цикла [12, с. 153–154]. Таким образом, задачи освоения 3D-моделирования и печати являются задачами государственного уровня.

Компьютерная графика способствует не только техническому оснащению процессов промышленного производства, но и развитию образно-пространственного воображения дизайнера. Опыт 3D-моделирования принес в дизайн новое формообразование и новые принципы, а развитие 3D-печати — новые возможности в применении дизайнерских форм и новые принципы материализации, причем не только в области прототипирования, но и в области производства.

История развития 3D-технологий неразрывно связана с развитием дизайна, и, начиная с появления компьютерной графики, промышленный дизайн стал тем направлением, которое тесно взаимосвязано с достижениями компьютерной визуализации. Аддитивные и цифровые технологии являются моделью промышленного развития XXI

века, преобразуя не только производственные технологии, но и процесс дизайнерского моделирования, а также прототипирования.

Список литературы:

1. *Альтерман А.Д.* 3D моделирование // Инновационное разви-тие. — 2017. — № 12 (17). — С. 12–13.

2. *Астахова Т.Н., Капанов А.А., Косолапов В.В.* Реализация технической идеи при помощи 3D-прототипирования // Соколов Б.В. (ред.). Перспективные направления развития отечественных информационных технологий: Материалы III межрегиональной научно-практической конференции. — Севастополь, 2017. — С. 117–119.

3. *Астахова Т.Н., Капанов А.А., Косолапов В.В., Мещеряков Е.Е.* Применение систем 3D-печати для прототипирования технических идей // Электронные библиотеки. — 2017. — Т. 20. — № 2. — С. 110–122.

4. *Василенко Е.В., Мурадова В.В.* 3D-печать и ее применение в дизайне // Modern Science. — 2019. — № 7–2. — С. 39–42.

5. *Вергунова Н.С.* Технологии 3D-печати в современной архитектуре // Науковий огляд. — 2017. — № 8 (40). — С. 1–9.

6. *Герасимова В.О., Любин Н.С., Петрова В.С.* Технология 3D-печати в строительстве и архитектуре // Инженерный вестник Дона. — 2019. — № 1. — С. 53–67.

7. *Говядин И.К.* Технология 3D-печати как метод раскрытия новых творческих возможностей в архитектуре и дизайне // Чтения памяти Т.Б. Дубяго. Сборник трудов международной конференции. — Санкт-Петербург, 2019. — С. 111–113.

8. *Дребезгова М.Ю.* 3D технологии в архитектуре и строительстве // Международная научно-техническая конференция молодых ученых БГТУ им. В.Г. Шухова. — Белгород, 2017. — С. 3364–3367.

9. *Канесса Э., Фонда К., Дзеннаро М.* Доступная 3D печать: для науки, образования и устойчивого развития. — Москва: МТФЦ, 2013. — 194 с.

10. *Леонов А.В.* Виртуальное 3D-моделирование в истории науки и техники: автореферат дисс. … д-ра технических наук. — Москва, 2018. — 44 с.

11. *Прохоров С.А.* Живопись и компьютерные технологии как необходимые составляющие архитектурной проектной деятельности // Вестник Череповецкого государственного университета. — 2013. — № 2. — Т. 2. — С. 115–117.

12. *Сергеева О.Ю.* Аддитивные технологии и 3D-моделирование // Нанотехнологии в строительстве: научный интернет-журнал. — 2018. — Т. 10. — № 4. — С. 142–158.

13. *Уваров А.В.* Экологический дизайн: опыт исследования процессов художественного проектирования: автореферат дисс. … канд. искусствоведения. — Москва, 2010. — 18 с.

14. *Шокорова Л.В., Мамырина Н.С.* Проблема соотношения ручного и компьютерного проектирования в обучении дизайнеров и художников декоративно-прикладного искусства // Научно-педагогическое обозрение. Pedagogical Review. — 2018. — № 4 (22). — С. 80–87.

15. *Яцюк О.Г.* Мультимедийные технологии в проект-ной культуре дизайна: гуманитарный аспект: автореферат дисс. … д-ра искусствоведения. — Москва, 2009. — 65 с.

Я.А. ГЛОТОВА

Аспирант кафедры ТИИ, МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: glotova.yana@mail.ru

Y.A. GLOTOVA

Post-graduate student of the Department of Art History Theory, Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: glotova.yana@mail.ru

ОБ АКАДЕМИЧЕСКОМ НАГРУДНОМ ЗНАКЕ

ABOUT THE ACADEMIC BADGE

Представлена краткая история возникновения нагрудных академических знаков для гражданских лиц и военнослужащих, окончивших вузы Российской Империи, Советского Союза и Российской Федерации.

A brief history of the emergence of academic badges for civilians and military personnel who graduated from universities of the Russian Empire, the Soviet Union and the Russian Federation is presented.

Ключевые слова: образование, вуз, академический знак, корпоративный значок, тендер.
Keywords: education, university, academic badge, corporate badge, tender.

***

История российских академических знаков об окончании университетов, институтов и училищ имеет долгое повествование — мы же крупными мазками лишь обозначим затронутую тему.

Нагрудные знаки об окончании учебных заведений дебютировали в России в XIX веке. Сначала были учреждены знаки отличия для лиц, окончивших военные академии Российской Империи, что породило сам термин «академические знаки», это стало продолжением и развитием наградной системы России, военной формы, одежды, знаков различия, погон, аксельбантов и т.п.

Гражданские академические отличия — первые специальные знаки об окончании учебных заведений были учреждены для лиц, удостоенных Императорскими российскими университетами ученых степеней магистра и доктора. Конечным вариантом образа академического знака окончивших курс Императорских российских университетов, стал вытянутый по вертикали, покрытый эмалью ромб, увенчанный двуглавым орлом. Поверх ромба располагался синий эмалевый крест с лавровым венком наверху.



Рис. 1. Чиновник в мундире конца XIX — начала XX века с академическим знаком

С начала XIX века, с ростом российской бюрократии, появляются чиновничьи мундиры и учреждаются правила их ношения, создается гражданская форма одежды, и зарождаются гражданские знаки различия. В давно прошедшие времена проблемы приобретения достойной повседневной одежды и обуви для нижних (как правило, бедных) чинов составляли большие экономические трудности, а в единообразии партикулярной одежды искали практический выход в обеспечении «достойной» одежды чиновников, вне зависимости от их доходов. В данном контексте невозможно не вспомнить великолепную повесть «Шинель» гениального Н.В. Гоголя.

Появление гражданской формы совпадает со временем возникновения «разночинцев» в России — лиц недворянского происхождения, получивших образование.

Введение гражданских мундиров в царской Империи способствовало возникновению гражданских академических знаков об окончании учебных заведений. С ростом числа государственных учебных заведений домашнее обучение полностью замещается университетским и военным образованием.

То, что сегодня называется «толерантностью», проявлялось отсутствием на многих академических знаках религиозной символики. Во многих учебных заведениях многонациональной и многоконфессиональной Российской Империи, где обучались ее подданные, в академических знаках об окончании учебного заведения отсутствовали христианские и иные религиозные атрибуты — только герб Империи. Подобные традиции во многом сохранены в настоящее время.



Рис. 2. Знаки об окончании (слева направо): Александровского военного училища, Москва; Интендантской Академии; Императорского технического училища, Военно-морского отдела Николаевской Морской Академии; Константиновского артиллерийского училища, Санкт-Петербург; Михайловского артиллерийского училища, Санкт-Петербург; Михайловской Академии

4 сентября 1945 года Указом Президиума Верховного Совета СССР вводятся нагрудные знаки для лиц, окончивших государственные университеты. Знак в виде покрытого эмалью синего ромба в белой окантовке с позолоченными бортиками и наложенным изображением советского Государственного герба следовало носить на правой стороне груди, ниже наград СССР.

Постановлением Совета Министров СССР № 1375 от 20 декабря 1958 года установлены знаки об окончании институтов и средних учебный заведений.

Определенно можно сказать, что с 1961 года наведен порядок в ношении и выдачи академических знаков в СССР — вышел приказ:

«МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО И СРЕДНЕГО СПЕЦИАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СССР
ПРИКАЗ
от 8 апреля 1961 г. № 123
О ВВЕДЕНИИ НАГРУДНЫХ АКАДЕМИЧЕСКИХ ЗНАКОВ ДЛЯ ОКОНЧИВШИХ СОВЕТСКИЕ ВЫСШИЕ УЧЕБНЫЕ ЗАВЕДЕНИЯ

В соответствии с Постановлением Совета Министров СССР от 20 декабря 1958 г. N 1375 "О порядке учреждения и изготовления нагрудных значков" и по согласованию с советами министров союзных республик и министерствами (ведомствами) СССР, имеющими высшие учебные заведения, приказываю:

1. Ввести с 1 января 1961 г. для окончивших советские высшие учебные заведения единую форму нагрудных академических знаков…»

(Приказ Минвуза СССР от 08.04.1961 г. №123)

Согласно Приказу Министерства высшего и среднего специального образования, для вузов была установлена единая форма нагрудных академических знаков.

Сообразно описанию, «нагрудный академический знак для лиц, окончивших советские высшие учебные заведения, имеет форму слегка выпуклого ромба, покрытого эмалью цвета в зависимости от типа высшего учебного заведения, причём на краю ромба расположены белые эмалевые полоски, окаймленные золотистыми бортиками. В верхней части знака на фоне эмали помещается накладное золотистого цвета изображение герба Советского Союза. В академическом знаке университетов накладное позолоченное изображение герба Советского Союза помещается в центре знака. В нижней части знака помещается эмблема высшего учебного заведения данного типа. На оборотной стороне знака имеется винт с гайкой для прикрепления знака к одежде».

Также был установлен размер знака: 46 мм по вертикали и 26 мм по ширине.

На академическом знаке обязателен герб СССР.

Цветовая гамма типового академического знака должна соответствовать следующему правилу.

Университеты — цвет эмали синий, эмблема отсутствует.

Технические вузы — цвет эмали синий, эмблема — скрещенные французский ключ и молот.

Сельскохозяйственные вузы — цвет эмали зеленый, эмблема — сноп пшеницы.

Педагогические и библиотечные вузы — цвет эмали голубой, эмблема — раскрытая книга.

Юридические, экономические, физкультурные и другие гуманитарные (в т.ч. и партийные) вузы — цвет эмали светло-синий, эмблема — раскрытая книга.

Медицинские вузы — цвет эмали красный, эмблема — чаша Гиппократа.

Вузы искусства — цвет эмали темно-красный, эмблема — лира, перекрещенная кистью и пером.

Установившиеся в практике распространенные формы академических знаков об окончании вуза, за редчайшим исключением (например, МВТУ им. Баумана), как правило, — ромб.

Наряду с типовыми академическими знаками, существовали «авторские» знаки:



Рис. 3. Академические знаки об окончании (слева направо): Московский государственный университет; Московский авиационный институт; Московский энергетический институт; Московский государственный технический университет им. Баумана; Московский инженерно-физический институт

Общесоюзный нагрудный знак для лиц, окончивших высшие военно-учебные заведения и институты Вооружённых Сил Советского Союза, имел те же размеры, что и академические знаки гражданских вузов. Аверс знака покрывался светло-синей эмалью, полоски по краю ромба были серебристого цвета, а в центре знака на фоне эмали располагалась пятиконечная звезда, покрытая рубиново-красной эмалью; фацет звезды посеребрен; поверх звезды наложено позолоченное изображение Государственного герба СССР.

Знак военных академий и высших военных училищ имел унифицированный облик. Однако некоторые академии Вооруженных сил СССР и приравненные к ним военные училища снабжались на аверсе знака об окончании вуза шильдиком, с аббревиатурой академии.

С 50-х годов по 70-е обладание академическим знаком об окончании вуза и его демонстрация считались привлекательными: во-первых, граждан с высшим образованием было немного, во-вторых, наличие знака об окончании вуза было престижным.

Обуславливалось уважительное отношение к высшему образованию в связи с невысоким общим уровнем образования и просвещения в СССР — успешно завершился начальный этап борьбы с неграмотностью (приобретение начальных знаний, общесоюзный охват всего населения страны — величайшее достижение всеобщего образования Советского Союза).

Тем не менее, после окончания Великой Отечественной войны и наступления научно-технической революции возросли требования к



Рис. 4. Академические знаки об окончании (слева направо): Высшей Тактической Стрелковой школы, 1922 год; Высшего военно-учебного училища и института СССР; Военной Академии СССР; Военно-воздушной инженерной академии им. Жуковского; Военного Института МВД СССР

количеству инженеров и качеству их образования. В частности, обязательное семиклассное образование определено лишь в 1956 году (тогда же была отменена плата за обучение в 8-х, 9-х и 10-х классах), а обязательная десятилетка (впоследствии — 11 лет) установлена в 60-е годы.

Стране требовались высококлассные специалисты во всех областях научной и производственной деятельности. Открывались новые училища, институты и факультеты университетов.

Многие гражданские специалисты (особенно мужчины) с достоинством носили на пиджаке академический знак, в быту называемый «поплавок».

Сегодня высшим образованием, по крайней мере, в больших городах, никого не удивишь. Однако всегда существуют домашний архив — семейная хроника, фамильные традиции — и память, действенное напоминание детям о достижениях родителей.

***

Академические знаки Российской Федерации унаследовали традиции вузов Советского Союза. Современные академические знаки имеют одинаковый размер и обязательный Государственный герб Российской Федерации в виде двуглавого орла.

Многие вузы по установившейся традиции продолжают вручать нагрудные академические знаки своим выпускникам — бакалаврам и магистрам. Современные нагрудные знаки, в целом, продолжают

преемственность советского положения об академических нагрудных знаках 60-х годов. Советская символика в современных академических нагрудных знаках заменена на российскую.



Рис. 5. Академические знаки вузов РФ (слева направо): гуманитарный; юридический; технический; медицинский; ветеринарный; культуры и искусства; сельскохозяйственный

В 50-х годах прошлого века возникла достойная традиция изготавливать памятные корпоративные значки и значки к юбилейным и памятным датам предприятий и организаций.



Рис. 6. Корпоративные значки (слева направо): студент МВТУ им. Баумана; факультет автоматики и вычислительной техники МЭИ; юбилейный значок 30 лет ОКБ Сухого; значок механико-математического факультета МГУ; значок студента МАИ

Нам представляется, что МГХПА им. С.Г. Строганова достойна обладать индивидуальным академическим знаком.

Задание на проектирование академического знака может иметь примерно следующие требования:

— креативный элегантный знак, совсем необязательно ромб;
— атрибуты академии;
— материал — металл, эмаль;
— цанговое крепление знака к одежде.

Сам акт вручения академического знака может стать традицией, памятным и торжественным событием, наряду с вручением диплома о присвоении квалификации бакалавра или магистра.

Оформление академического знака как «ведомственного отличия» может погрязнуть в бюрократических согласованиях. Однако организовать в стенах МГХПА им. С.Г. Строганова тендер знака «студент Строгановки» вполне по силам администрации вуза. А то, что не существует в художественной академии оригинального факультетского знака студента — нонсенс. И вручать знак следует вновь поступившим студентам в «День Знаний» — вовсе не плохая традиция!

Список литературы:

1. *Всеволодов И.В.* Беседы о фалеристике. Из истории наградных систем. — Москва: Наука, Главная редакция восточной литературы, 1990. — 336 с.: ил.

2. *Колесников Г.А., Рожков А.М.* Ордена и медали СССР. — 2-е изд., доп. — Москва: Воениздат, 1978. — 311 с.: 24 л. ил.

3. *Кузнецов А.А.* Знаки славы Отечества. Рассказы. — Москва: Московский рабочий, 1987. — 351 с.

4. Википедия. Академический Нагрудный знак. — URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%BD%D0%B0%D0%B3%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%B7-%D0%BD%D0%B0%D0%BA (дата обращения 28.01.2021).

М.Б. УДАЛЬЦОВА

Доцент кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С. Г. Строганова

e-mail: kondilartor11@gmail.com

M.B. UDALTSOVA

Assistant professor of the department of Industrial design of the Stroganov Academy (MGHPA)

e-mail: kondilartor11@gmail.com

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ МОТИВЫ В ДИЗАЙНЕ НАРУЧНЫХ ЧАСОВ 1960–1990-х гг. ОТ ДЕКОРАТИВНОСТИ ДО МИНИМАЛИЗМА

THE GEOMETRICAL MOTIFS IN 1960s–1990s WRISTWATCH DESIGN. FROM DECORATIVITY TO MINIMALISM

Рассмотрены варианты модернистского, геометричного дизайна наручных часов второй половины XX века. Описана реализация в рамках чисто геометрических решений широкой палитры разных подходов от минимализма и строгого функционализма до декорирования.

The paper treats the variety of second half of XX century modernist geometric wristwatch design. The pure geometric attitude is shown to produce a broad range from minimalism and pure functionalism to decorative design.

Ключевые слова: дизайн, наручные часы, геометрический орнамент, модернизм, минимализм, Джуджаро, Жента, Рамс, Таллон.
Keywords: design, wristwatch, geometric ornament, modernism, minimalism, Genta, Giugiaro, Rams, Tallon.

Дизайн наручных часов второй половины XX в. характеризуется комбинацией противоположных тенденций: консервативной, сохраняющей верность сложившимся на рубеже 1920–30-х гг. решениям корпуса, стрелок и циферблата и модернистской, отличающейся геоме-

тризмом решений, динамикой композиции, активным отношением к цвету. Если традиционалистские часы в целом образуют стилистически целостную группу, то модернистские решения отличаются разнообразием, образуя целую стилевую палитру.

В то же время подчеркнуто геометрический характер пластики является объединяющим признаком для большинства модернистских подходов к дизайну наручных часов. Рассмотрим наиболее характерные варианты такого дизайна.

Выдающимся представителем швейцарской школы часового дизайна является Жерар Шарль Жента [3], во многом сформировавший современную пластику наручных часов. Если ранние его работы (SAS Polarouter для компании Universal 1954 года, Omega Constellation 1960 г.), будучи в целом традиционными по пластическим решениям, включают лишь отдельные элементы простой геометрической формы (усеченная пирамида — циферблат Constellation), то с 1970-х гг. он проектирует все более модернистские часы. Стальные часы Royal Oak 1970 г. для Audemar Piguet выполнены в гораздо более брутальной манере, нержавеющая сталь крупного восьмиугольного безеля со скорее декоративными, чем функциональными, винтами контрастирует с синей эмалью циферблата. Найденный к этому моменту ход — простая геометрия стрелок и делений, часто — отсутствие цифр — остается лейтмотивом решений в дизайн-решениях Жента. Спроектированные в 1976 г. часы Nautilus для Patek Philippe снова имеют нестандартную форму безеля, отсылающую к иллюминатору океанского лайнера, или Наутилусу Капитана Немо, и снова основными приемами являются контраст стали и эмалевого циферблата и простые бруски делений и стрелок. Выпущенные в том же году IWC Ingeneur решены еще проще: черный циферблат с орнаментом-сеткой и круглый безель с пятью открытыми винтами. Вводя в дизайн-решение шрифтовые элементы, Жента придерживается все той же стилистической строгости и склонен к минималистическим решениям. Bulgari Bulgari 1977 года украшены выполненной римской антиквой надписью с названием (Bulgari-Bulgari, или Bulgari Roma) на стальном безеле. На циферблате тоже появляются цифры (12 и 6 часов) очень простым ленточным шрифтом в духе Ар Деко. Это решение фактически задало дальнейшую стилистику часов Bulgari, безель с надписью антиквой объединяет на настоящий момент большинство часов марки вплоть до электронных. Жента экспериментирует





Рис. 1. Жерар Жента. Retrograde Watch
Рис. 2. Дитер Рамс. Часы Braun

также с новыми материалами, комбинируя черный и бронзу в Gefica Safari 1984 г., эстетизируя необходимость отказа от блестящих на солнце нержавеющей стали, хрома, драгоценных металлов. Сама логика интерфейса часов тоже становится для него полем для таких экспериментов, как Retrograde Watch, с нестандартным движением стрелок и циферблата, при этом экспериментальные часы крайне удачно спропорционированы, пластические и декоративные решения очень просты: для цифр выбран красивый, но хорошо читаемый ленточный шрифт, одинокая мечевидная стрелка Retrograde Watch или тонкие прямые Gefica Safari, кроме читаемости, красивы и пропорциональны. Эксперименты с усложнением формы, которыми явно увлечен Жента в 1990-х гг., вводят в круг его интересов открытые элементы механизма от турбийона до скелетонизации конструкции часов. Эти опыты дополняют его стандартные геометрические приемы ступенчатыми структурами, восьмиугольной в основании (скелетон Octogonal Watch 1991 г.) или круглой (Grande Sonnerie 1995, часы с большим количеством усложнений). Последняя из моделей Жента, выпущенная в 2006 г., Maestro Tourbillon Carrée: скелетон ступенчатой формы, характерной для поздних работ мастера, снова полностью лишен цифр на циферблате, а сложная кинематика движущегося механизма служит фоном для характерных ранних проектов Жента сужающихся стрелок с продольной контрастной полосой.

Жерар Жента — пример цельного и последовательного в своих методах дизайнера, его стремление к строгому геометризму в композиционных и пластических решениях характерно для всего его творчества. В сочетании с его готовностью работать с разными часовыми брендами эта последовательность оформила современный стандарт хорошего часового дизайна: без чрезмерно вычурных решений, на основе чистой геометрии, с особым вниманием к гармоничному пропорционированию и сквозному решению всех видимых элементов наручных часов.

В то же время, даже радикально экспериментируя, Жента остается скорее традиционным автором по духу. Его отношение к цвету и шрифтам скорее традиционно. Само про себе пропорционирование также отсылает к хорошим образцам традиционных часов.



Рис. 3. Джорджетто Джуджаро. Часы Seiko 7A28–7000



Рис. 4. Роже Таллон. Часы LIP Mach 2000

Более строгое и последовательное движение к простой геометрии в дизайне можно наблюдать в работах Дитера Рамса для Braun. Линейка кварцевых часов, спроектированных Рамсом в конце 1980-х гг., была решена в общей для Braun парадигме «меньше значит лучше». В основе пластики часов лежит монохромный диск циферблата с прямыми стрелками, прямыми часовыми и минутными делениями и геометричным, но читаемым шрифтом. В некоторых вариантах часов Рамса для Braun отсутствуют минутные деления и цифры: в предположении, что часовых делений достаточно для считывания времени. Единственным цветовым акцентом является красная галочка у указателя даты. Решения Рамса — геометрический минимализм крайнего характера [1, с. 318], функция демонстрации времени полностью очищена от декоративных элементов.

Несколько другой вариант геометрического подхода к формообразованию как способа очистить функцию от внешних наслоений является работа Джорджетто Джуджаро для компании Сейко [4]. Линейка Seiko Chronometer Quartz 1983 года [6] решена, прежде всего, как эргономически совершенное решение, учитывающая особенности взаимодействия с часами на большой скорости. Этим вызвана асимметрия решения, обеспечивающая безошибочный выбор нужной кнопки вслепую, этим же вызвана геометричность получившейся структуры. Подчеркнутая функциональность часов Джуджаро для Сейко в сочетании с металлическим корпусом и общей отличной от традиционного круглого корпуса формой сделала их знаковым объектом футуристического дизайна.

Эмоциональный дизайн Роже Таллона для LIP (серия Mach 2000 1973 года) и Этторе Соттсасса для Сейко, будучи формально тоже, прежде всего, геометричным, отличается декоративностью, здесь простые геометрические формы организованы, скорее и прежде всего, орнаментально.

В проекте Таллона [5] циферблат решен подчеркнуто геометрично и просто. Большой круг белых, равных по длине, делений часов и два таких же простых кружка дополнительных циферблатов на три и девять часов. Стрелки представляют собой прямоугольные белые палочки, а функции секундомера (центральная секундная стрелка и 30-минутный дополнительный циферблат) имеют желтый цвет для облегчения обзора. Ненавязчивое окошко даты в положении на шесть часов и небольшой логотип Lip над ним завершают циферблат.

Сдержанность решения циферблата очень напоминает работы Рамса для Браун. Однако решение часов в целом не такое простое. Корпус в целом асимметричен. Коронки расположены на прямой стороне, противоположная им сторона — круглая. Сама асимметричность не объясняется требованиями эргономики, будучи, в первую очередь, декоративным решением. Асимметрия и яркое цветовое решение коронок придают игровой, если не игривый, характер этим часам. Легкая барочность, избыточность цветового и пластического решения, помещает формообразование часов Таллона ближе к бижутерии, чем к холодному минимализму Рамса или технологичности Джуджаро. Таким образом, Таллон может считаться одним из пионеров тенденции к переосмыслению часов как бижутерии, определившему позднее успех Swatch.

Проекты Этторе Соттсасса для Сейко рубежа 1980–90-х гг. тоже крайне активно используют крупные цветовые пятна простых геометрических форм и цвето-тоновой контраст как основные декоративные приемы и могут быть отнесены к той же нише «часы как бижутерия». Еще более явный характер дорогого аксессуара носят часы Соттсасса для Клето Мунари, где противопоставление круга циферблата набору квадратных металлических форм роднит решение с модернистскими ювелирными изделиями и одновременно отсылает к пластике Ар Деко, эпохи, сформировавшей классический образ наручных часов. В целом такая конвергенция образа бытового предмета и ювелирного изделия характерна для этого времени [2, с. 286].

Таким образом, модернистские, геометрические решения в дизайне наручных часов 1960–1980-х гг. охватывают палитру от откро-

венно декоративных до минималистских и от почти традиционных до вполне футуристических. За исключением небольших маргинальных ниш, современное формообразование наручных часов может быть в своей основе сведено к одному из этих вариантов, вполне соответствуя общей тенденции современного промышленного дизайна к упрощению формообразования и сведению декоративных решений к разного рода орнаментальным покрытиям простых геометрических поверхностей.

Список литературы:

1. *Брызгов Н.В., Жердев Е.В.* Промышленный дизайн: история, современность, футурология. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2015.

2. *Жердев Е.В.* Метафора в дизайне. — Москва: Архитектура-С, 2012.

3. *Cait Bazemore*. Opening up the Archives for Gérald Genta. Hour Glass 30.01.2019 г. Интернет-ресурс. — URL: https://www.thehourglass.com/horological_culture/gerald-genta/ (дата обращения: 26.01.2021).

4. *Pierre-Yves Donzé*. Dynamics of innovation in the electronic watch industry:a comparative business history of Longines (switzerland) and Seiko (japan), 1960–1980. Essays in Economic & Business History (forthcoming) Volume XXXVII, 2019. Интернет-ресурс. — URL: https://www.academia.edu/39784545/Dynamics_of_Innovation_in_the_Electronic_Watch_Industry_A_Comparative_Business_History_of_Longines_Switzerland_and_Seiko_Japan_1960-1980 (дата обращения: 26.01.2021).

5. Компания LIP, история. Интернет-ресурс, доступ. — URL: https://www.lip.fr/en/content/6-history (дата обращения: 26.01.2021).

6. Музей Сейко. Интернет-ресурс, доступ. — URL: https://museum.seiko.co.jp/en/collections/watch_latestage/collect024/ (дата обращения: 26.01.2021).

Иллюстрации к статье выполнены студентами 2 курса кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова Алёной Акуловой, Сергеем Гончаровым, Игнатом Мартыновым, Татьяной Чугуновой в рамках курса скетчинга под руководством автора.

М.А. КИМ
аспирант МГХПА им. С.Г.Строганова
e-mail: stvoler.masha@yandex.ru

M.A. KIM
Post-graduate student of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: stvoler.masha@yandex.ru

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ОБЛОЖЕК ВИНИЛОВЫХ ПЛАСТИНОК США И ВЕЛИКОБРИТАНИИ В XX В.

GRAPHIC DESIGN OF US AND UK VINYL COVERS IN THE 20TH CENTURY

В статье рассматриваются особенности языка графического дизайна обложек виниловых пластинок и сопутствующей музыкальной продукции в США и Великобритании 1940-х – 1970-х годов. В этот период в связи с взрывным ростом числа исполнителей рок и поп-музыки область графического дизайна, связанная с музыкальной культурой обрела размах и развитие, стала лидером в формировании новых тенденций и выработке новых графических средств коммуникации. Представлены работы основателей дизайна музыкальной индустрии Алекса Стейнвейса, Джима Флоры, а также их последователей и новаторов графического дизайна музыкальных субкультур Рика Грифинна, Малькольма Гаррета и Джейми Рида.

The article examines the peculiarities of the graphic design language of vinyl covers and related music products in the USA and Great Britain of the 1940s – 1970s. During this period, due to the explosive growth in the number of rock and pop music performers, the field of graphic design associated with musical culture gained momentum and development, became a leader in the formation of new trends and the development of new graphic means of communication. The works of the founders of design of the music industry Alex Steinweis, Jim Flora, as well as the followers and innovators of the visual arts of subcultural musical culture Rick Griffinn, Malcolm Garrett and Jamie Reed are presented.

Ключевые слова: графический дизайн, обложка для виниловых пластинок, музыкальная индустрия, виниловая пластинка, постер, визуальная культура, грампластинка, музыкальная субкультура.
Keywords: design, graphics, cover, music, industry, designer, vinyl plastic, packaging, poster, visual culture, gramophone record, vinyl, shellac, subculture, history.

Необходимость маркировки грампластинок появляется уже с момента выпуска первых коммерческих записей музыкальных произведений на рубеже XIX–XX веков по патенту Эмиля Берлинера (США). Первоначально надписи наносились гравировкой непосредственно на шеллачном диске. На грампластинках фирмы Одеон (Германия) информация уже содержалась на приклеенном в центре бумажном диске. Сформировалось понятие «яблока» грампластинки.

В 1948 году с внедрением более долговечного материала — винила и увеличением тиражей, графический дизайн в музыкальной сфере обрел новые формы. Можно сказать, что зародилась настоящая иконография графического дизайна в музыкальной культуре.

На первых порах звукозаписывающие компании, выпускавшие грампластинки, использовали однообразный тип оформления: в центре пластинки было напечатано название произведение, а сопровождала все это одна картинка — изображение собаки, слушающей граммофон (рис. 1).

До этого времени большинство записей звучали на хрупких десятидюймовых шеллаковых дисках, вращающихся со скоростью 78 об/мин. Чтобы конкурировать с дисками воспроизводящими более длительные музыкальные записи, компании звукозаписи Columbia, RCA разработали пластинки для синглов (англ. Single от Single Play record) — грампластинка (шеллачная, затем виниловая), на каждой стороне которой помещалась только одна музыкальная композиция) по 45 об/мин для работы на автоматическом проигрывателе. Компания разработала также виниловую цветовую маркировку в соответствии с музыкальным стилем: включая красный для классического, зеленый для кантри и вестерн и светло-оранжевый для R & B. (рис.2) Черный винил был зарезервирован для поп-музыки, более прибыльного рынка. Тем не менее, многоцветная система была вскоре заброшена, и к 1950 году все крупные лейблы по всему миру приняли стандартные форматы двенадцатидюймового альбома с 33 об/мин и семидюймового сингла с 45 об/мин. (Для подробного исторического обзора см. статьи публикаций американского музыкального издательства EMI) [8]. Рис. 2.



Рис. 1. Логотип на штамповой наклейке виниловой пластинки компании RCA Victor

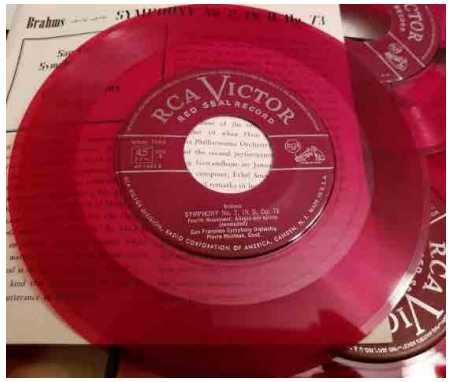


Рис. 2. Виниловая пластинка с цветовой маркировкой комп. RCA Victor

Впоследствии область оформления музыкальной продукции сложилась в самостоятельное направление графического дизайна, в котором применяется весь спектр выразительных средств: типографика, фотография, рисованная графика (стилизация, орнамент, абстрактные и сюжетные изображения). Период с 1950-х по 1970-е годы считается золотым веком музыкальных обложек. В этот период сформировались устойчивые принципы представления различных музыкальных жанров: классической музыки (портрет или партитура), литературных записей, джазовой музыки, поп-музыки и т.д.

Обложка музыкального альбома часто была первой точкой контакта для фанатов и последователей группы. Графическое сообщение было бы первым, которое потенциальный покупатель встречал в магазине аудиозаписей. Эффект этого «первого впечатления» на покупателя может оказать и более длительное влияние, помогая установить визуальную связь с группой, стать ее поклонником. Это взяли на вооружение и представители других жанров, поджанров и направлений в музыкальной культуре. В субкультурной музыкальной сфере отсутствие музыкального мастерства, самодисциплины и желания удовлетворить коммерческие амбиции, стали следствием записи коротких быстрых агрессивных мини-альбомов. Это стало отправной точкой для создания быстрого, яркого и бунтарского, как и сама музыка, графического дизайна.

История популярной музыки свидетельствует, что представители таких жанров, как джаз, блюз, рок-н-ролл, поп, психоделик-рок,

глэм, панк, соул, диско, хип-хоп, панк, гранж, инди-поп, электронная музыка или любое из более мимолетных направлений, появившихся за последние 80 лет, занимаются не только музыкой, но и стилем во всех его ипостасях, что оказало значительное влияние на графический дизайн. В этой связи можно привести высказывание дизайнера выставки виниловых пластинок на Мадридском биеналле «Vinilgraphica» Анны де Диего: «Если бы люди покупали пластинки только для музыки, этот бизнес давно бы закончился» [8].

В истории создания музыкальных обложек можно выделить несколько ключевых этапов, связанных с определенными фигурами издателей, арт-директоров, художников и исполнителей. Среди них: Алекс Стейневейс первый дизайнер, систематически занимавшийся оформлением обложек виниловых пластинок; Джеймс Джим Флора, ставший последователем Стейнвенса и применивший свою креативность в компании Colambia; Ричард Олден Грифин, один из первых представителей субкультуры напрямую взаимодействовший с музыкантами, находясь в их среде; Малькольм Гаррет применивший комплексный подход к оформлению музыкальных альбомов, аналогичный методу брендинга; Джейми Рид, активно применявший коллаж как метод заимствования и использования визуальных цитат из работ других художников.

Алекс Стейнвейс, арт-директор музыкального лэйбла (студии звукозаписи) Columbia Records в 1940-х годах, произвел революцию в способах упаковки и продажи пластинок. Его работы фактически определили жанр графического дизайна в музыкальной индустрии (рис. 3).

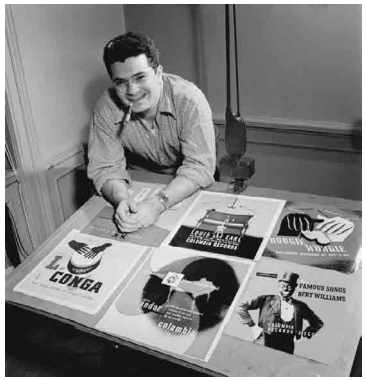


Рис. 3. Фотография из архива студии Colambia Records, 1955

Стейнвейс родился в 1917 году Нью-Йорке, в 1930 году поступил в среднюю школу им. Авраама Линкольна. Его способности к рисованию привлекли внимание преподавателя изобразительных искусств Леона Френда. Преподаватель поддержал таланты избранной группы студентов, куда входил Стейнвейс, известной как «Art Squad». В эту группу так же вошли: Джин Федерико, Сеймур Хваст и Уильям Таубин. Студенты создавали школьные плакаты и графические

знаки, а после им было предложено представить свои работы как можно большему количеству зрителей конкурсных выставок и читателей. Работа Стейнвейса была показана в журнале PM, когда ему было всего 17 лет.



Рис. 4. Обложка альбома для музыкального сборника песен Роджерса и Харта

Стейнвейс получил стипендию в Школе дизайна Парсонса в 1934 году, стал помощником недавно прибывшего австрийского дизайнера Джозефа Биндера в 1937 году, а в 1939 году, в возрасте 23 лет, он стал первым художественным руководителем недавно созданной Columbia Records. В это время пластинки с покрытием из шеллака со скоростью 78 об/мин упаковывались как наборы из трех или четырех пластинок в отдельных обложках, скрепленных между простыми картонными крышками. На обложках помечались только названия произведений и имена исполнителей. Стейнвейс увидел возможность использовать упаковку более креативным способом, визуально представляя музыку, которую она содержала. Всего для компании он разработал более 850 обложек альбомов.

Его первая обложка была создана для сборника песен Роджерса и Харта 1939 года: театральный шатер с именами композиторов, нарисованными осветительными огнями на центральной красной оси, заключенной в пластинку записи (рис. 4). Прототипами для дизайна часто становились французские и немецкие плакаты, которые Стейнвейс видел в университете Авраама Линкольна. Однако, постепенно он разработал в обложках свой уникальный стиль, в котором использовал геометрические узоры, символику народного искусства и вьющиеся рукописные надписи (которые даже были защищены авторским правом как Steinweiss Scrawl).

Обложки Ствейнвейса можно считать своего рода мини-постерами. И все же, они не подражали его героям, известным дизайнерам-графикам, плакатистам Люциану Бернхарду или А.М.Кассандру. Графический стиль Стейнвейса был самостоятельным — и даже сегодня он полностью идентифицируется как его собственный. Его стратегия

была проста: вместо того, чтобы показывать портрет исполнителя записи, он полагал, что музыкальные и культурные символы будут более уместны, стимулируя интерес аудитории.

Его самые яркие обложки всегда имели сильные центральные образы, привлекательные надписи и характерные цветовые сочетания. Географическая отдалённость во время службы в военно-морском флоте также оказала влияние на формирование его авторской манеры. В Бриджпорте (штат Коннектикут где находилась штаб-квартира в Колумбии), он вынужден был писать письма от руки, в конечном итоге разрабатывая свой фирменный, спагетти-подобный шрифт «Steinweiss Scrawl». А отсутствие цветной печати заставило его использовать ограниченную цветовую гамму.

Многие дизайнеры быстро последовали примеру Стейнвейса, будь то в Колумбии или других компаниях. Именно работы Алекса Стейнвейса сформировали характер упаковки для записей в 1940-х годах. Он сделал, как часто говорят критики, «музыку для глаз» (Эрик Колер «Vintage Record Graphics 1940–1960») [8]. «Я так люблю музыку, и у меня были такие амбиции, что я был готов пойти гораздо дальше того, за что они мне заплатили. Я хотел, чтобы люди посмотрели на произведение искусства и услышали музыку. Я думал, что это не способ упаковать что-то столь же прекрасное, как музыка. Я представлял себе полноцветные плакаты, связанные с музыкальным духом пластинки, а не с коричневыми бумажными или картонными пакетами» (Алекс Стейнвейс, 1939, пер. автора) [8].

Алекс Стейнвейс стал «отцом» иконографии дизайна музыкальных обложек. Его характерный набор образов отражает концепцию графического дизайна как средства интерпретации чувств и эмоций музыки в визуальных образах. Перевод музыкальных ритмов, динамики и атмосферы в тон, форму и композицию. Сегодня его обложки известны своим элегантным дизайном в однотонных цветах и иллюстрациями, свободно вдохновленными такими движениями, как кубизм, конструктивизм и ар-деко. «Алекса считали бы самым важным из всех художников, которые создавали изобразительное искусство из искусства музыки, он был самым признанным, но он также был и пионером», — Роберт Берман, управляющий галереей в Санта Моника, штат Калифорния, которая выставляла обложки Стейнвейса в 2008 году [8]. Для обложки альбома «Sacre du Printemps» Игоря Стравинского, чье динамичное звучание продолжало привлекать публику после его премьеры 1913 года, Стейнвейс использовал смелый, наклонный шрифт и африканскую статуэтку. Критик «Лос-Анджелес таймс», описывая ретроспективу Стейнвейса 2008 года в галерее Бермана, сказал о его работе: «Каждый из них обеспечивает ловкое прикосновение, будь то торговля смелым, конструктивистским стилем или причудливый подход века движения» (пер. автора) [8].



Рис. 5. Фотография из домашнего архива Джима Джеймса Флоры

Джеймс (Джим) Флора известен своими креативными джазовыми и классическими обложками альбомов для пластинок лейблов Коламбия (конец 1940-х) и RCA Victor (1950-е). Он был плодовитым художником с применением хорошего чувства юмора и талантом к сопоставлению контраста игры звуков, абсурда и гротеска, а также стал преемником и коллегой Алекса Стейнвейса (рис. 5).

Джеймс Флора родился 25 января 1914 года в деревне Бельфонтен, штат Огайо. В детстве Флора рисовал картины, вспоминая позже: «В рисунках я специализировался на пиратах и их кораблях» [9]. Он проходил обучение в Академии художеств Цинциннати (1936–39). После получения сертификата от AAC, Флора сотрудничал как коммерческий иллюстратор с Procter and Gamble и Union Central Life Insurance Company. В 1941 году Флора, любитель джаза с подросткового возраста, отправил серию раскрашенных вручную прототипов рекламных буклетов (воспроизведенные в «Любопытно зловещем искусстве») художественному руководителю Columbia Records Алексу Стейнвейсу, человеку, который революционизировал упаковку пластинок несколькими годами ранее. Стейнвейс был впечатлен, и в 1942 году предложил Флоре работу за 55 долларов в неделю, что побудило Джеймса и Джейн переехать в Коннектикут. В 1943 году, после того как Стейнвейс был призван в военно-морской флот, Флора был назначен художественным руководителем. Во время своего краткого (1943–45) пребывания на этом посту он оживил маркетинговый имидж лейбла с помощью своего культового карикатурного стиля, который использовался в рекламных объявлениях, реклам-

ных брошюра и ежемесячных новых выпусках журналов, таких как Coda и Disc Digest. В 1945 году Флора был назначен менеджером по рекламе, а спустя несколько лет — менеджером по стимулированию продаж.

Первые работы над обложками виниловых пластинок авторства Флоры для Columbia вышли в 1947 году. Тогда ещё не было винила, и десятидюймовые пластинки на 78-ой скорости вмещали лишь одну композицию на сторону, именно поэтому их часто выпускали в виде собрания из 3–4 пластинок. Материалом для пластинок служил природный шеллак, который производят тропические насекомые — червецы. От обложки пластинки джазового барабанщика и руководителя оркестра Джене Крупы «Gene Krupa and His Orchestra» веет напором и экспрессией. Необычно и гротескно смотрится летящий Луи Армстронг на обложке «Louis Armstrong's Hot 5», ассоциативно так будто слышно его хрипловатый голос и характерную манеру игры на трубе. «Прошло уже более 70-ти лет, но эта музыка жива, и так же как тогда, оживают немного мультяшные, но такие экспрессивные образы, созданные этим талантливым художником и дизайнером» [9]. 70 лет назад, в 1948 году, фирма Columbia представила новый формат — долгоиграющие пластинки (long play), скорость на которых была уже 33 об/мин. Их начали делать из более пластичного и небьющегося винила. Вначале долгоиграющие пластинки повторяли формат шеллачных в 10 дюймов, но затем стали выходить в формате, который мы и по сей день можно увидеть в магазинах, – 12 дюймов (рис. 6).



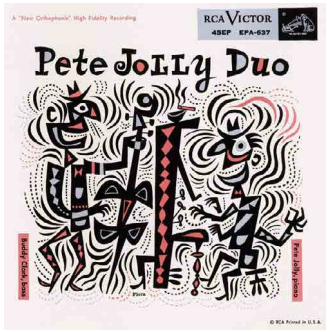


Рис. 6. Обложка для музыкального альбома исполнителя Джона Колтрейна, вып. 1958, Лос-Анджелес

Рис. 7. Обложка для музыкального сборника дуэта Пита и Джолли, вып.1955, Лос-Аджелес, копм. RCA Victor

В 1955 году вышло несколько 45-ти дюймовых пластинок трио и дуэта Пита Джолли (Pete Jolly) в оформлении Джима Флоры, глядя на которые можно словно попасть в сказочный мир — добрый, светлый и

очень позитивный, передающий визуально яркостью тонов при этом динамику, «пульс и нерв» джаза (рис. 7). Каждая обложка создавалась под конкретную музыкальную запись и как нельзя лучше передавала атмосферу музыки, погружая в волшебную страну образов художника. Джим Флора работал не только с джазовыми исполнителями, на его счету немало обложек к пластинкам с классической музыкой. Яркий пример тому — обложки для «Тиль Уленшпигель» Рихарда Штрауса и причудливый портрет Игоря Стравинского (композитор много записывался на Columbia) (рис. 8).



Рис. 8. Портрет авторства Джима Флоры с изображением И.Стравинского для комп. Colambia, 1958

Обложки альбома Флоры наполнены гиперболизированными формами персонажей с вороньими носами и подбородками в виде акульих плавников. Зритель может увидеть в его работах много угловатых форм которые также можно рассмотреть в картинах Пабло Пикассо.

Флора сеял хаос с законами физики, фантазируя в воображении летающих музыкантов, парящие инструменты и шаткую перспективу. Избавившись от канонов анатомичного построения человеческой фигуры, он изображал связанные тела и деформированные головы. У некоторых персонажей, изображенных Флорой можно заметить по четыре руки или три ноги, но при этом стандартные музыкальные инструменты. Его произведения изобразительного искусства отражают те же комические, но тревожащие музыкальные ноты. Персонажи в работах яркие и красочные, со странно змеиными существами, одинаково укорененными в сюрреализме, детской иллюстрации и ацтекской культуре. С этим чувством юмора и своими динамичными и шумными образами он также сумел передать ощущения, дополняющие музыку, повышая удовольствие от прослушивания композиций гениальных джазовых музыкантов, таких как Бенни Гудман, Джин Крупа и Кид Ори. Как будто вдохновленные самими музыкантами, обложки альбомов были также импровизациями. Флора сказал в интервью The New York Times, что слушал джаз, пока работал, утверждая, что джаз наполняет артерии, занимает разум. Арт директор одного из музыкальных коллективов Ирвин Чусид описал отличительный стиль Флоры так: «волей-неволей попада-

ешь в детскую комнату для игрушек, которая стала антигравитационной» (пер. автора) [9]. Яркие, чистые цвета и ритмические формы Флоры ассоциируются с работами Пабло Пикассо, Стюарта Дэвиса и Жана Дюбуффе с сюрреалистическими картинами Ханса Арпа.

Эпоха психоделики и субкультура хиппи 1960-х годов проявилась в творчестве нового поколения графических дизайнеров.

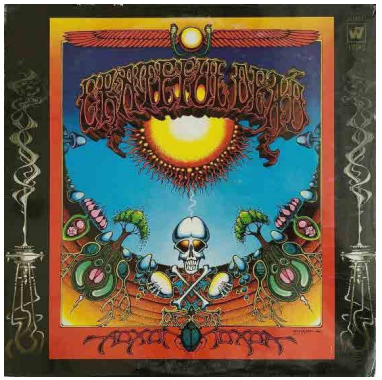


Рис. 9. Обложка альбома Аохомохоа музыкального коллектива Great Full Dead, вып 1969, комп. Warner Bros.-Seven Arts, Сан-Франциско

Ричард Олден «Рик» Гриффин (18 июня 1944 – 18 августа 1991) американский художник комиксов и один из ведущих проектировщиков психоделических плакатов в 1960-х. Гриффин был близко знаком с музыкальным коллективом Graetuful Dead, проектировал некоторые их самые известные плакаты и обложки альбомов, такие как Аохомохоа (рис. 9). Его работа существовала в основном в пределах серфинговой и хиппи субкультуры, включенной в плакаты фильма и его комикс, Мерфи.

Гриффин родился в штате Палос Вердис в среде культуры любителей серфинга Южной Калифорнии. Гриффин часто сопровождал своего отца археолога на раскопках в южных штатах США. Он был впечатлен артефактами коренных американцев и предметами заброшенных городов. Все это повлияло на стилистику и темы его работ. Отучившись в Средней школе Натаниэля Нарбонна в области Харбор-Сити Лос-Анджелеса, он начал сотрудничать с журналом Surfer в 1961 году, для которого создал цикл рисунков серфингистов в своем комиксе «Мерфи».

В 1964 он оставил карьеру комикс художника и поступил в Институт Искусства Chouinard (теперь CalArts), где встретил свою будущую жену, художницу Иду Пфефферл. В тот же самый год он познакомился с группой художников и музыкантов, известных как Дикари Jook.

Осенью 1966 Гриффин года вместе с Jook он отправился в Сан-Франциско и начал создавать рок-постеры. Его первая работа была показана на художественной выставке Jook Savages. Организаторы «Human Be-In» увидели плакат в Сан-Франциско и попросили его разработать плакат для их мероприятия, состоявшегося в январе 1967 года. Чед Хелмс, продюсер Family Dog (коллектив, интересующийся социальными вопросами и миротворческими делами, относящийся к среде хиппи), также увидел работы Гриффина и попросил его разработать плакаты для танцевальных вечеринок в бальном зале Авалон. В 1967 году Беркли Бонапарт, агентство по распространению плакатов, начало нанимать таких художников, как Гриффин, давая им возможность коммерческого использования изображений, специально не предназначенных для концертов, а использовать их для обложек альбомов таких как Graetuful Dead «Eyes on the World» (рис. 10), в которых присутствуют этнические и анималистичные мотивы коренных жителей Америки.





Рис. 10. Оформление диска и обложки альбома «Eyes on the World», для музыкального коллектива Grateful Dead
Рис. 11. Фотография из студии Малькома Гаррета

В своих сложных составных композициях Гриффин сочетал эклектичные гарнитуры и декоративные рамки с яркими цветами. Этой эстетике позднее следовали многие художники, оформлявшие музыкальные жанры black-metall и death-metal. «Его более поздние работы энергичны и причудливы, касаются идей смерти и преемственности. Среди его последних постеров те, что созданы для группы Grateful Dead в Сан-Франциск. Они иллюстрируют живое воображение и графическое мастерство Гриффина» — характеризует работы художника Тереза Тау Хейман (пер. автора) [10].

Малкольм Гарретт (род. 1956) – британский дизайнер и креативный директор дизайнерской группы Images & Co с широким спектром опыта в области графического дизайна, но особенно в области коммуникативного и цифрового (рис. 11). Он изучал графический дизайн в Манчестерском политехническом институте в конце 1970-х годов. В основе его творчества музыка и культура Манчестера — от его обложек для Buzzcocks и Magazine до фирменного стиля цифрового контента The Sharp Project. Гаррет является послом Манчестерской школы искусств, а вместе с Джоном Оуэнсом и Фионой МакГарва является соучредителем Design Manchester.

В 2000 году он стал первым коммуникативным дизайнером, назначенным «ассоциацией королевского дизайна Великобритании», и был избран магистром факультета королевских дизайнеров для промышленности с 2013 по 15 год. В 2015 году он был одним из первых десяти дизайнеров, вошедших в «Зал славы Недели дизайна», а в 2016 году был назван одним из 50 креативных лидеров «Creative Review». Он является членом комитета премий сэра Миши Блэка, который уникален тем, что является единственной наградой в мире, признающей первенство в области дизайна.

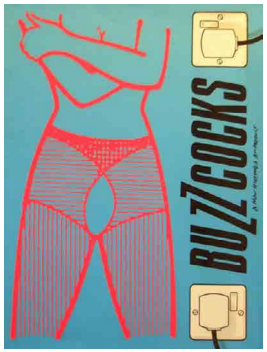


Рис. 12. Обложка альбома Love Battery для музыкального коллектива Buz-z-cocks, комп. Caroline, Лондон

Малкольм Гарретт стал легендой британского дизайна как отмечают критики, создавая художественные работы для таких групп, как Buzzcocks, Simple Minds и Duran Duran, с тех пор стал ключевой фигурой в эволюции жанра.

На обложке love Battery (рис. 12) была его первая профессиональная работа и первый дизайн для Buzzcocks, который привел к долгосрочному сотрудничеству с группой, которые продолжаются и по сей день. «Я напечатал это вручную, в колледже. Я слушал тексты песен Buzzcocks, и эта песня Love Battery с первого альбома выделялась» — комментирует Гаррет на своем сайте (пер. автора) [8]. Он использовал найденное изображение из газеты, напечатанное на газетной бумаге очень маленьким шрифтом и увеличенное на 1000%, поэтому качество линий так сильно ухудшается. Это была небольшая реклама на обороте газеты.

«Идея заключалась в том, чтобы смешать изображения человеческой фигуры со схемами электрических цепей. После того, как это было напечатано, я нарисовал вручную два рисунка посередине, схематическое изображение плюса и минуса соединения батареи — так что получилась буквально батарея любви! В обоих правых углах есть свободные зоны, чтобы группа могла использовать их в книжной или альбомной ориентации, и она должна быть закрашена датами концертов, чтобы они могли выставить их на местных площадках. Это также первый раз, когда логотип Buzzcocks был использован» (пер. автора) [11]. Его подход в то время заключался в том, чтобы продвигать работу с долголетием и непрерывностью во всей другой работе группы. Он говорил, что хотел, чтобы ритерика не была отбрасывающей, и «имела жизнь за пределами того плаката, и это продлилось 40 лет. Гаррет утверждает, что в своих музыкальных работах всегда ориентировался с «запасом» на будущее в применении дизайна и в цифровом пространстве имея наблюдательность за музыкальными тенденциями, но не отвергал лозунг «DIY» (Сделай это сам) который и применил с газетой в первом плакате Buzzokcs.





Рис. 13. Обложка альбома Never Mind the Bollocks для музыкального коллектива Sex Pistols, вып. 28 октября 1977 г., комп. Wessex Sound Studios, Лондон

Рис. 14. Обложка для сингла God Save the Queen с альбома Never Mind the Bollocks, музыкального коллектива Sex Pistols, вып. 27 мая 1977 года, комп. A&M, Virgin, Лондон

Джейми Рид (род. в1947 г.) — британский художник и анархист, имеющий отношение к движению ситуационистов.

Потребительское отношение панк-рока к чужому художественному материалу позволило писателю Джону Сэвиджу назвать панк-дизайн «грабительским искусством» [7].В действительности же, панк-рок был в массе своей инициирован выпускниками английских художественных школ таких как музыканты группы «Sex Pistols» Джон Лайдон и Сид Вишез, он попросту эксплуатировал ту же самую восходящую к Андре Мальро идею «музея без стен», которая была так популярна среди поп-артистов и художников психоделического рока (таких как Рик Грифин).

Стиль Рида восходит своим тяготением к поп-арту, которое выражалось в стремлении к ярким локальным тонам (например, ослепительно желтый фон обложки «Never Mind the Bollocks...») (рис. 13) и в использовании образов популярных медиафигур (например, английской королевы Елизаветы II на обложке альбома «God Save the Queen») (рис. 14). Неудивительно, что рисованная иллюстрация в его творчестве преобладала над фотографией — сам художник объяснял это тем, что «панк для него был этапом развития специфического художественного направления, существовавшего уже много лет, корни которого уходили в искусство советского агитплаката, дадаизма и ситуационизма» [7]. Из дешевых шелкографских плакатов французских ситуационистов Рид

позаимствовал специфический нестабильный, «прыгающий» шрифт, основой которого стали вырезанные из периодической печати буквы и целые слова. Этот шрифт стал визуальным воплощением неконтролируемой энергетики панк-рока, и поэтому оказался востребован графическим дизайном конца 1970-х (в частности, он широко применялся в панковской подпольной прессе фан-журналов), в то время как прочие стилистические находки Джейми Рида были впоследствии забракованы средой панк-дизайна как излишне «поп-артистские».

В итоге, панк-рок был первым направлением в музыке, ставшим жесткой оппозиционной средой поп-арту. В этой связи уместно вспомнить, что имя Энди Уорхола на футболке из субкультурного панк-бутика (основанном дизайнером Вивьен Вествуд и продюсером Малькомом Макларен) «Sex» упоминалось в списке ненавистных панк-движению людей и объектов. Это легко объяснить: Энди Уорхол, с его стремлением к коммерческому искусству, олицетворял для представителей панк-субкультуры тот самый художественный мейнстрим, против которого была направлена их культурная революция. К тому же, напоминает исследователь субкультур и искусств Питер Йорк «Уорхол научил свое поколение любить эстетику скуки и повседневности» [2] — его искусство провозглашало ценность повседневных образов и воспевало кич, а в его экспериментальных фильмах один и тот же кадр не менялся на протяжении шести часов. Для представителей панк субкультуры скука превращалась в депрессию [3]. Наконец, гладкость поп-арта и «отполированность» фактуры, ставшая основной стилистической особенности искусства рок-мейнстрима, в панк-дизайне отвергалась — подобно тому как в музыку возвращался рок-н-ролльный «драйв» и эмоциональная непосредственность. Дизайн обложек вновь осваивал многообразие художественной фактуры. Таким образом, можно утверждать, что несмотря на то, что и в поп-арте, и в панк-дизайне активно эксплуатировался принцип стилистического пиратства, сам стиль панк-рока был далек от поп-арта.

Подводя итоги обзора графического дизайна в сфере музыкальной продукции в 1940–1970-е годы, отметим, что дизайнеры в этот период активно внедряли принципы отражения эмоций, динамики, образных характеристик различных музыкальных жанров. Это стало частью традиций в истории музыкальной культуры, познакомило любителей музыки с художественными тенденциями поствоенной эпохи в США. Дизайн в музыкальной культуре формировался работами Алекса Стейнвейса и Джима

Флоры. Стейнвейс внедрил изображение в обложку альбома, что повлияло не только на коммерческую составляющую, но и на последующее формально-композиционное, стилевое развитие дизайна.

Джим Флора в свою очередь закрепил систему Стейнвейса, внес в музыкальный дизайн гротеск, юмор, сюрреализм которые отразили атмосферу джазовой музыки, что зрительно отличало этот жанр от обложек записей классической музыки. Флора широко использовал отсылки на произведения мастеров живописи XX века.

Рик Гриффин привнес в графический дизайн музыкальной культуры элементы арт-деко, этнических народных мотивов и философскую эстетику темы смерти, создав свой авторский стиль музыкальных обложек, который переняли другие художники из работавшие с другими музыкальными жанрами.

Панк-культура внесла свои элементы: эпатаж, агрессивность, визуальные цитаты. Малькольм Гаррет применил принципы графической айдентики в разработке графического оформления для этой постоянно меняющейся музыкальной субкультурной сцены. Джейми Рид своей графической оппозицией и пародией на поп-арт дал толчок изменениям не только в музыкальной культуре, но и превратил эти изменения в импульс к переменам в культуре в целом.

В известной степени между этими двумя направлениями все же была своя общность, проявившаяся, скорее, в идеологической сфере, нежели в стилистической. Как и поп-арт, панк-рок отменил традиционное деление на профессионалов и любителей и провозгласил культ дилетантизма: каждый может стать художником, музыкантом. (Симтоматично, что в англоязычной литературе все музыканты, исполнители, артисты именуются также художниками — «artists»). Кроме того, подобно поп-арту, панк-рок был чужд традиционным представлениям о копирайте и артистической собственности: Уорхол подписывал своим именем чужие работы, а панк-плакатисты, напротив, ставил на свои постеры чужие инициалы. Более того, панк-рок подсознательно воспринял поп-артистскую идею художника как произведения искусства: «Когда я шел по Кингс Роуд в Челси и видел, что у молодых людей достало отчаянной смелости превратиться в ходячие произведения искусства с розовыми и зелеными волосами и необычными брюками, в военной униформе, с причудливыми татуировками на предплечьях и еще более причудливым макияжем на лицах, тогда я понял, что для искусства еще

осталась надежда», — писал очевидец панк революции в Великобритании, Бивис Хиллер (Bevis Hillier) (публикация в музыкальном издании EMI) [5]. Наконец, Рид создатель графики панк-рока разделял стремление поп-арта к четкости и ясности формулировок — на зашифрованные смыслы и аллегории в его литературной и художественной практике накладывалось жесткое табу.

Развитие музыкальной культуры в современную эпоху формируется не только ее непосредственными носителями, исполнителями, многочисленными видами массовой информации, но и на основе их визуальной идентификации и оформления. Объекты дизайна музыкальной культуры оказались настолько символичными, знаковыми, что они вписались в визуальный лексикон популярной культуры, остались актуальными и по сей день и стали объектами выставок и коллекций.

Список литературы

1. *Андреева Е. Ю.* Постмодернизм. Искусство второй половины XX — начала XXI века. — Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2007. (Новая история искусства). — 496 с.

2. Панк-Рок. Устная история — Джон Робб. — Санкт-Петербург: АСТ, 2018. — 512 с.

3. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм. Фостер Хэл, Краусс Розалинда. — Москва, изд. Ад Маргинем, 2020г. — 895 с.

4. https://www.sonymusicpub.com/en/about [Электронный ресурс] (дата обращения: 02.07.20).

5. Punk Productions: Unfinished Business. By Stacy Thompson. Albany, NY: State University of New York Press, 2004. 216 с. — книга (пер. автора).

6. In the Groove: Vintage Record Graphics 1940-1960, 132 с. Coverscaping: Discovering Album Aesthetics Paperback. Edited by Asbjørn Grønstad and Oyvind Vågnes. — Copenhagen: Museum Tusculanum Press – 2010, 209 с.

7. Irwin Chusid, Barbara Economon. The High Fidelity Art of Jim Flora. – New York: Fantagraphics, 2013, 180 с.

8. http://www.christiancomicsinternational.org/griffin_pioneer.html [Электронный ресурс] (дата обращения: 02.07.20).

9. Advertology.Ru — Электрон.журн. [Электронный ресурс] 2006. http://www.advertology.ru/article31735.htm, свободный. Загл. с экрана. (дата обращения: 02.07.20).

10. Malcolm Garrett. A Dearth of Typography // Baseline, 1990, № 13.

И.А. ГАДЖИЕВ

Доктор искусствоведения, профессор кафедры «Дизайна и национальных искусств». Институт филологии и межкультурной коммуникации Казанского (Приволжского) федерального университета
e-mail: imash.hajiyev@mail.ru

I.A. HAJIYEV

Doctor of Art (Dr. Sc.), Professor Department of «Design and National Arts» Institute of Philology and Intercultural Communication of the Kazan (Volga) Federal University
e-mail: imash.hajiyev@mail.ru

СОВРЕМЕННЫЙ ПОДХОД К ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ ТЕСТИРОВАНИЯ ПО ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

A MODERN APPROACH TO ORGANIZING THE LEARNING PROCESS ON THE EXAMPLE OF TESTING FOR ARTISTIC ACTIVITIES

В представленной статье предлагаются цветные тестовые модели в виде разных графических изображений и геометрических фигур. Такие тесты могут стать значимыми для развития междисциплинарных связей с такими предметами, как черчение, геометрия, изобразительное искусство, дизайн, цветоведение, психология (логическое мышление) и др. Этот метод, в свою очередь, обеспечит современный подход к организации процесса обучения изобразительному искусству и дизайну.

Color test models are available in the form of various graphical representations and geometric shapes. Such tests can become significant for the development of interdisciplinary connections with subjects such as drawing, geometry, visual arts, design, color science, psychology (logical thinking), etc. This method, in turn, will provide a modern approach to the organization of the learning process in visual arts and design.

Ключевые слова: изобразительное искусство, дизайн, субъект, мышление, тестовые модели.
Keywords: fine arts, design, subject, thinking, test models.

Одним из современных методов в учебном процессе является изучение тематики на основе знаний и опыта различных наук в интегративной форме. Как известно, области всех наук в какой-то мере связаны друг с другом.

Следует отметить, что на протяжении веков великие мыслители, ученые, представители художественной деятельности предпочитали изучать различные области наук в единой форме и своими достижениями вписали свои имена в золотые страницы истории человечества. Такие видные представители мусульманского Востока, как Ибн Сина (Авиценна), Насреддин Туси, Омар Хайям, Мирза Улугбек, Кемаледдин Бехзад, а также представители европейской культуры эпохи Возрождения Микеланджело Буонарроти, Леонардо да Винчи и другие применяли во взаимной форме знание науки и искусства при создании своих произведений. Взгляды и творческий опыт Леонардо да Винчи в этой области являются поразительными [2; 7].

Интегративный подход к учебному процессу обеспечивает всестороннее и глубокое усвоение тематики [3]. Каждый изучаемый предмет, как в средних школах, так и в высших учебных заведениях, имеет свое место, сущность и ценность.

Изобразительное искусство и дизайн, изучаемые в средних школах и специальных высших учебных заведениях, обеспечивает усвоение навыков и знаний в художественной деятельности, а также развивают художественно-эстетическое мышление и эстетическое мировоззрение субъектов.

Надо отметить, что для формирования всех этих качеств по отношению к изобразительному искусству и дизайну, наряду с другими факторами, необходимо тщательное и всестороннее изучение физических свойств и психологических воздействий цветов [1; 4; 8; 10; 11], а также форм и структур различных фигур (особенно геометрических фигур и тел) и предметов [5; 6; 11; 12] (кстати, исходя из практического опыта, можем отметить, что школьники, как и студенты, часто путают геометрические тела с плоской геометрической фигурой).

Изучение предметов и фигур разной формы и разных цветов, а также их закономерное размещение в соответствующих композициях развивают творческие способности как в плане визуальных восприятий, так и в плане пространственных и художественных мышлений у субъектов.

Цветные тесты, состоящие из геометрических фигур и тел, особенно важны для учащихся и студентов, занимающихся изобразительной деятельностью. Они могут быть использованы как для определения логического, художественного и пространственного мышления, так и для развития визуального восприятия, зрительной памяти, эстетического вкуса и правильного подхода к композиционному решению. Создание и применение таких тестов может основываться на многомерных особенностях цветов и в этом контексте выражать в интегративной форме суть и содержание поставленной задачи (как в фигурах, так и в цветах).

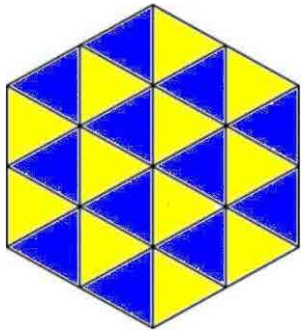
Следует отметить, что не исключено применение таких тестов в других целях. Например, для тренировки мозга и памяти. В тестовом образце, разработанном в этом направлении, использовались также геометрические фигурки [9].

Применение таких тест-методов (в средних и специальных высших школах) может обеспечить и укрепить междисциплинарные связи между такими предметами, как черчение, геометрия, изобразительное искусство, дизайн, цветоведение, психология (логическое мышление) и др. Это, в свою очередь, обеспечит современный подход к организации процесса обучения изобразительному искусству и дизайну.

Примеры тестовых заданий.

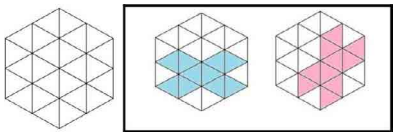
Зад. № 1 (рис. 1, а, б, в, г, д). По отдельности из каждой геометрической фигуры и тела, сколько можно увидеть на рисунке?

а — ромб
A — 10; B — 20; C — 39; D – 30
б — треугольник
A — 38; B — 12; C —24; D — 26
в — шестугольник
A — 3; B — 5; C —7; D — 8
г — куб
A — 7; B — 44; C — 42; D — 21
д — пирамида
A — 7; B — 9; C —13; D —10



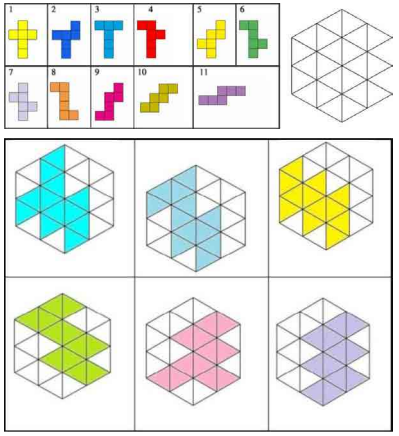
Зад. № 2 (рис. 2, а, б). Сколько крестиков можно определить внутри шестиугольника в вертикальном и горизонтальном виде?

A — 2; B — 3; C — 4; D — 6



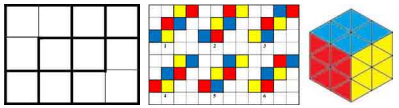
Зад. № 3 (рис. 3, а, б). Какой из вариантов развертки куба можно поместить внутри шестиугольника в вертикальном и горизонтальном виде?

A — 1, 3, 6; B — 2, 4, 8; C — 5, 9, 10; D — 7, 10, 11



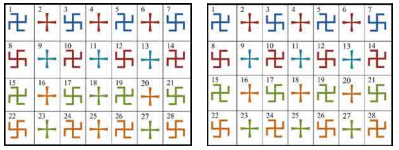
Зад. № 4 (рис.4, а, б). По данной развертке сколько различных цветных вариантов имеется, из которых получится куб, у которого есть две противоположные грани одного цвета?

A — 1; B — 2; C — 6; D — 3



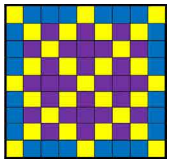
Зад. № 5 (рис. 5, а, б). Для симметричности, какие фигуры следует менять местами в таблице?

A — 15–17, 4–11; B — 26–28, 18–25; C — 8–14, 22–28; D — 16–23, 20–27



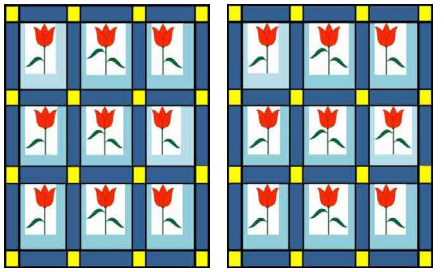
Зад. № 6 (рис. 6). Сколько крестиков можно увидеть на рисунке?

A — 4; B — 8; C — 9; D —13



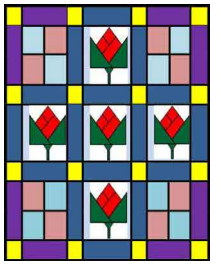
Зад. № 7 (рис. 7). Какой цветок нарушает общую симметрию в витраж-композиции?

A — 5; B — 8; C — 6; D — 9



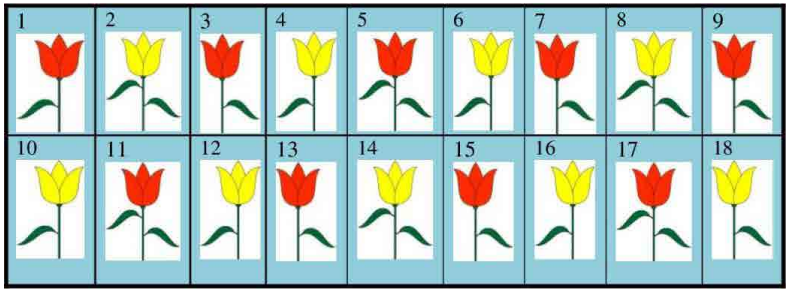
Зад. № 8 (рис. 8). Сколько ромбов есть в витраж-композиции?

A — 15; B — 10; C — 5; D — 20



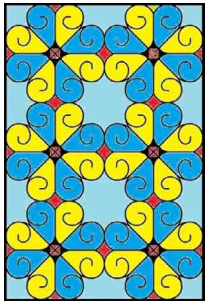
Зад. № 9 (рис. 9). Сколько цветков не повторяется в таблице?

A — 1; B — 2; C — 3; D — 4



Зад. № 10 (рис. 10). Сколько сердцеобразных фигур можно увидеть в орнамент-композиции?

A — 48; B — 8; C — 12; D — 24



Правильные ответы:

Зад. № 1, а — C; б — A; в — D; г — B; д — C;
Зад. № 2. — D;
Зад. № 3. — C;
Зад. № 4. — C;
Зад. № 5. — B;
Зад. № 6. — D;
Зад. № 7. — C;
Зад. № 8. — A;
Зад. № 9. — B;
Зад. № 10. — A.

Список литературы:

1. *Бурбом П., Претель Т.* Цвет: материалы, техники, сочетания / перевод с немецкого А.Д. Громовой. — Москва: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2019. — 192 с.: ил.

2. *Да Винчи Леонардо.* Великие изобретения, эскизы, штудии / перевод с английского Н. Кортуновой. — Москва: АСТ, 2019. — 320 с.: ил.

3. *Гаджиев И.А.* Интегративные тесты // «Современный ученый». Научно-методической электронный журнал ВАК России. г. Белгород. — 2019. — № 3. — С. 28–32.

4. *Гевин Э.* История цвета. Как краска изменили наш мир (нов. оформление). — Москва: Эксмо, 2019. — 224 с.: ил.

5. *Иттен И.* Искусство формы / перевод с немецкого. — 9-е изд. — Москва: Дмитрий Аронов, 2020. — 136 с.: ил.

6. *Погорелов А.В.* Геометрия. 7–9 классы: учебник общеобразовательных организаций. — 8-е изд. — Москва: Просвещение, 2019. — 240 с.: ил.

7. *Сеайль Г.* Леонардо Да Винчи. О науке и искусстве / перевод с французского. — Москва: АСТ, 2017. — 352 с.: ил.

8. *Собчик Л.Н.* Метод цветовых выборов модифицированного восьмицветного теста Люшера. — Санкт-Петербург: Речь, 2016. — 128 с.: ил.

9. *Филлипс Ч.* Супертренажер для мозга / перевод с английского Э.И. Мельник. — Москва: Эксмо, 2020. — 192 с.: ил.

10. *Эдвардс Б.* Цвет / перевод с английского Ю.Е. Андреева. — Минск: Попурри, 2020. — 224 с.: ил.

11. *Эдди С.* Цвет в квилтинге и пэчворке. Энциклопедия / перевод с английского Е.О. Скиперской. — Москва: АРТ-Родник, 2007. — 256 с.: ил.

12. *Элам К.* Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. — СПб.: Питер, 2013. — 112 с.: ил.

МОМИН САДИА РОЛАН

Аспирант 3 курса. «Искусствоведение». Российский Государственный Университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)
e-mail: sadiaroland@inbox.ru

В.Д. УВАРОВ

Д-р искусствоведения, проф. Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова
e-mail: artuwaroff@yandex.ru

MOMINE SADIA ROLAND

Third year PhD student in Art, Russian State University A.N. Kosygin (Technologies-Design-Art)
e-mail: sadiaroland@inbox.ru

V.D. UVAROV

Doctor of art. Professor of the Plekhanov Russian University of Economics
e-mail: artuwaroff@yandex.ru

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ РУЧНОЙ ТАПИССЕРИИ ИЗ АЛЮМИНИЕВЫХ ПОЛОС

ARTISTIC DESIGN OF HANDMADE TAPESTRY MADE OF ALUMINUM STRIPS

Статья посвящена художественному проектированию металлических таписсерий из переработанных алюминиевых банок как исходных материалов для художественного творчества. Выбор алюминиевых полос для ткачества был сделан из-за их долговечности, насыщенности цветов и гибкости. Переработанный материал позволяет придать таписсерии адекватные формы, использовать требуемый контраст цветов при создании арт-объектов. Использование переработанных банок в качестве предпочтительного художественного материала может стать преимуществом в борьбе с деградацией современной эко-системы.

Авторы статьи приняли во внимание международный тренд на ресайкл и апсайкл. Они анализируют использование переработанных банок в дизайне металлических таписсерий, колористической структуре композиции, во взаимовлиянии и, наконец, предлагают осуществить идею введения нового направления в искусстве таписсерии в систему образования.

The article is devoted to the artistic design of metal tapestrys from recycled aluminum cans as raw materials for artistic creativity. The choice of aluminum strips for weaving was made because of their durability, color saturation and flexibility. The recycled material allows you to give tapestry adequate forms, use the required color contrast when creating art objects. The use of recycled cans as the preferred artistic material can be an advantage in combating the degradation of the modern eco-system. The authors of the article took into account the international trend for recycling and upsycling. They analyze the use of recycled cans in the design of metal tapestry, the color structure of the composition, in the mutual influence and, finally, propose to implement the idea of introducing a new direction in the art of tapestry in the education system.

Ключевые слова: металлическая таписсерия, алюминиевые ленты, гармонизация цвета, цветовой контраст, искусство из отходов, арт-объекты таписсерии, трансформация, инновационная техника, ресайкл и апсайкл.
Keywords: metal tapestry, aluminum tapes, color harmonization, color contrast, art from waste, tapestry, art objects, transformation, innovative technology, recycling and upsycling.

В начале XX века возник вопрос, волнующий все население мира: защита окружающей среды. Таким образом, переработка отходов стала важным подходом к решению этой проблемы, который необходимо принять для спасения планеты. С этой точки зрения, отходы больше не рассматриваются как объект с истекшим сроком службы, предназначенный для утилизации, а скорее, как ресурс или даже сырье, позволяющее создавать продукты, предназначенные для более осознанного потребления [1]. Таписсерия обращается к природе как неиссякаемому

источнику познаний о структуре, пропорциях, логике развития биологических форм, а свойства текстильных материалов – их мягкость, гибкость, упругость позволяют передать бионическую структуру в произведениях искусства. Поэтому именно в этом духе некоторые современные художники, осознающие чрезвычайно драматическую экологическую ситуацию, создают новые формы выражения, вторя экологическому движению. Их работы стали объектами утверждения, пробуждая символику борьбы за идеологию, этику, художественное творчество и научные исследования. XX век открывает человечеству искусство утилизации отходов. Дадаизм освящает новое искусство, построенное из отходов цивилизации. Первым художником, использовавшим технику переработки отходов в искусстве, стал Марсель Дюшан с его работой под названием «Фонтан», созданной в 1917 году, концепцией которой является «найденный объект» (ready-made) [2]. Кубисты, такие как Пабло Пикассо включают в картину «Натюрморт с тростниковым стулом» переработанные материалы: дерево, клееную бумагу, кусочки холста. Поп-арт 1960-х годов стал отражать предметы современности. Коллажи, собрания найденных предметов, столь же разнообразных, как кусочки металла, фрагменты одежды, газеты из повседневной жизни, образуют эмблему и идеологию этого современного искусства [3]. В 60-х гг. XX века возник новый подъем в искусстве плетения таписерии. Так как в эти годы сами авторы выполняли свои таписерии, то они и ввели новые материалы (особенно новейшую синтетику) и приемы, использовали древние способы ткачества и вязания (например, макраме или плетение корзин) и безгранично увлекались техническими экспериментами. Они неизмеримо обогатили образно-пластический язык [4]. Художники искали новые структуры и фактуры, помимо извечных ткацких материалов, таких как шерсть, лен, конопля, шелк стали использовать сизаль (волокно агавы), кожу, овечье руно, конские волосы, проволоку, всевозможные шнуры. Они модернизировали и саму технологию ткачества: сочетали классические методы, скрывающие основу, и пробовали вводить более свободную систему переплетения, обнажающую саму структуру ткани, перемежая грубые стежки с мелкими, ажурное плетение с плотной тканью [5]. В конце 1960-х начале 1970-х гг., в пору, когда исключительное значение получило активное вторжение в пространство, таписсерия характеризующаяся монументальностью и декоративностью образного языка обнаружила тенденцию к слишком очевидному уподоблению





Рис. 1, 2, 3. Монументальные металлические таписсерии из Ганы, Эл Анацуи (El Anastsui), 2009

монументальной живописи [6]. В настоящее время, когда широко распространена интеграция художественных средств различных видов искусства, установились чрезвычайно тесные связи между монументальными, станковыми и прикладными формами творчества. Таписсерия в результате интеграционного взаимодействия с различными видами творчества ассимилировала изобразительные приемы и знаковые системы новейших авангардных течений [7].

Таписсерия монументальных форм, интегрируя живописно-пластические средства, присущие мозаике и фреске, активно участвует в моделировании архитектурного пространства интерьера. Эту чрезвычайно продуктивную форму текстильного искусства наиболее часто применяют архитекторы-проектировщики для создания духовно-поэтического облика современного интерьера [8].

Если термин «сеть» в каком-то смысле относится к расположению взаимосвязанных тканей, то металлические скульптуры заслуженного художника и пионера современной таписсерии из Ганы Эл Анацуи (El Anatsui) таковы: податливые сети текущих волн сгруппированы вместе в замысловатых металлических и текстильных таписсериях [9]. Эл Анацуи создает работы, символы и узоры которых вдохновлены африканскими текстильными традициями. Особенность его творчества заключается в использовании предметов быта (отходы и переработка). Художники XXI века в своих таписсериях стремятся отразить идеи нашего динамического мира. Они отрешаются от покоя, инерции, успокоенности, применяя новые средства и технологии для динамичных композиций, но самое главное они пытаются создать психологические



Рис. 4. Бывшие в употреблении алюминиевые банки

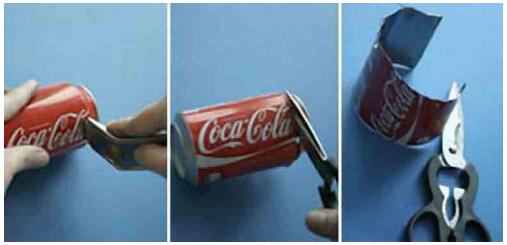



Рис. 5–6. Резка алюминиевых банок из отходов

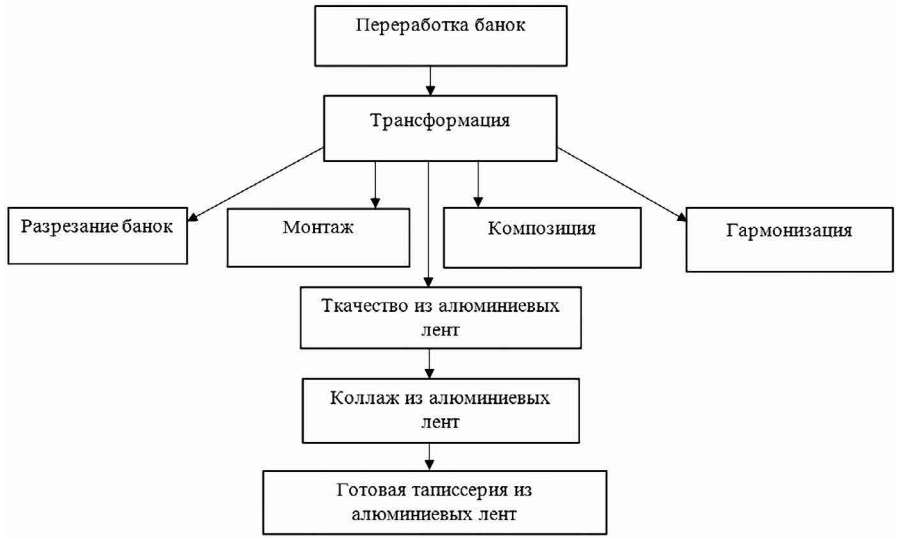


Рис. 7. Схема процесса создания произведений таписсерии из алюминиевых лент

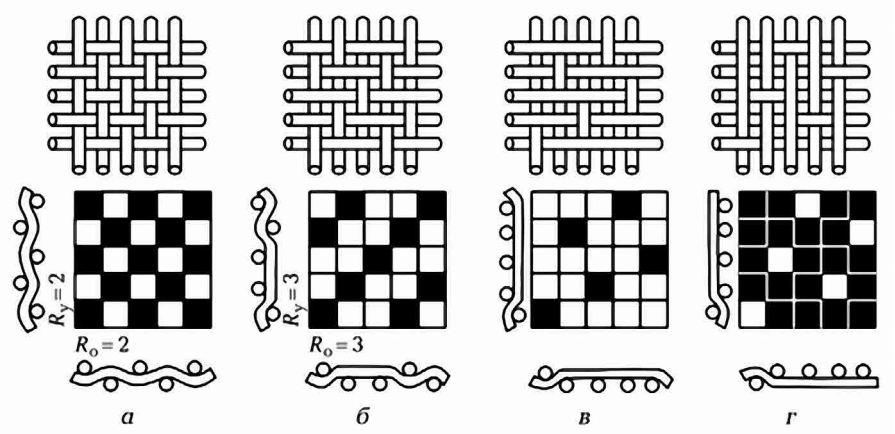


Рис. 8. Главные ткацкие переплетения для создания металлических таписсерий



Рис. 9, 10, 11, 12. Таписсерия из алюминиевых лент, размеры 60 см / 40–50 см / 45. Автор работы: Момин Садиа Ролан, 2021 г.

глубинные работы, затрагивая современные темы существования человека и его окружения, достижения цивилизации в декоративном ключе. Зрители видят необычные работы с новыми композиционными подходами и решениями. Таким образом, создание новых форм современных таписсерий на основе переработанных алюминиевых банок вписывается в эту перспективу. Такие сочетания цветов и подходы к материалам служат основой для создания новых интересных изделий и дают толчок к иным, неожиданным композиционным подходам раскрытия темы.

Авторы представляют свои экспериментальные работы с использованием металлических лент из алюминиевых банок для создания учной таписсерии. Для этого необходимо собирать алюминиевые банки с разными цветами, затем разрезать их и приступить к составлению полос на основе для плетения.

В целях безопасности, чтобы избежать порезов острыми краями алюминия, рекомендуется надевать защитные перчатки [10].

Эта инновационная техника довольно проста и эффективна, но для больших работ требует усидчивости и терпения. После начала плетения практически сразу возникает вопрос — как соединить разные участки цвета. Для начала необходимо сделать несколько эскизов из простых горизонтальных полос, причем рисунок должен быть простым [11]. Для создания классической цветовой гармонии в таписсерии из алюминиевых лент необходимо выполнять некоторые правила подбора цветов: Общие правила при создании цветовой гармонии заключаются в следующем: — выделить наиболее красивые изолированные цвета и определить условия, при которых они наиболее выигрышно смотрятся; — выбрать последовательность теплой и холодной гаммы цветов; — сопоставить цвета по контрасту, создать условия, в которых каждый цвет кажется красивее сам по себе [12].

В общем понятии гармонии нас интересует такое частное ее подразделение, как цветовая гармония, которая определяется как приятное, красивое, согласованное сочетание цветов, предполагающее их соразмерность, порядок и пропорциональность между собой. Главным средством моделировки человеческих фигур в таписсерии является цвет. Дизайн текстиля, а также искусство таписсерии нельзя рассматривать вне связи с научным цветоведением. Более того, теория цветовой композиции требует детального рассмотрения. Анализируя колористический строй композиции и взаимное влияние цветов, мы сталкиваемся

с интересным явлением, так называемый в искусствоведческой литературе цветовой контраст, отличающийся особой эмоциональностью. Цветовой контраст — это один из приемов, методов достижения выразительности композиции, заключающихся в противопоставлении одного цвета другому. В композициях искусства таписсерии и текстильного рисунка цветовой контраст должен быть подчинен принципам построения структуры; согласовываясь с другими изобразительными приемами и средствами, он должен выражать, раскрывать замысел настроения, облегчать его прочтение [13]. Поэтому сегодня цветовой контраст и гармонизация цвета являются не только одним из исключительно важных формообразующих элементов в арт-объектах таписсерии, но и одним из самых ярких трендов на мировых подиумах.

Итак, использование алюминиевых лент из отходов для создания произведений современной таписсерии позволило подойти к фундаментальному вопросу о восприятии и роли отходов как предпочтительного материала при создании современной таписсерии. Данная техника ткачества с использованием алюминиевых банок относится к традиционным тканям Кот-д'Ивуара, концепция, с помощью которой восстановление и переработка представляют собой одно из адекватных средств для устранения вреда для здоровья в крупных африканских городах. Цель исследования — заставить людей оценить отходы, пропагандировать ответственный подход при обращении с ними. «Таписсерия из переработанных банок», демонстрируя возможность использования отходов в искусстве, в очередной раз напоминает об их ценности и наглядно показывает, что отходы вовсе не являются кучей ненужных вещей. Таким образом, художественное проектирование ручной таписсерии из алюминиевых лент может быть, как фактор формирования творческих способностей у обучающихся на кружковых занятиях по изучению и изготовлению современной таписсерии.

Список литературы

1. *Bernard-Colombat C.* Histoire des déchets dans l'art. — URL: https://blogterracycle.fr/2018/07/20/histoire-des-dechets-da (дата обращения: 17.02.2021).

2. *Houdayer H.* Les déchets, métamorphoses et arts de déchoir // Sociétés. — 2013/1 (n°119). — P. 63–70.

3. *Alexakis M.* Le recyclage du déchet dans l'art du XXIe siècle: trois études de cas. — Université de Montréal, 2011. — P. 84.

4. *Хабибуллина С.К.* Анализ современных тенденций развития авторского текстильного панно // Вестник ЧЕЛГУ. Филология. Искусствоведение. Вып. 86. — 2009. — № 39 (177). — С. 168.

5. *Бычкова Н.В.* Обучение ковроделию студентов специальности «декоративно-прикладное искусство» // Вестник Иркутского государственного технического университета. — 2015. — № 5 (100). — С. 343–351.

6. *Уваров В.Д.* Гармонизация цвета в костюме костюма и таписсерии. Учебное пособие. — Москва: РИО МГТУ, 2000. — 65 с.

7. *Уваров В.Д.* Творчество польских художников-таписсьеров как часть славянской культуры // Вестник славянских культур.— 2018. — Т. 50. — С. 266–273.

8. *Уваров В.Д.* Проблема эстетической организации предметно- пространственной среды интерьера // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2016. — № 2. Ч. 1. — С. 4–16.

9. *Уваров. В.Д.* Широкое распространение и расцвет искусства таписсерии в Европе // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна. Серия 2: Искусствоведение. Филологические науки. — 2017. — № 2. — С. 53–60.

10. *Момин Садиа Ролан, Уваров В.Д.* Традиционный текстиль и современная таписсерия как источники культурной идентичности в Кот д Ивуаре // Дизайн. Материалы и технология. — 2020 — № 4. — С. 90.

11. *Gaudibert P.* L'art africain contemporain. — Paris: Editions Cercle d'art, 1991. — P. 176.

12. *Кунжигитова Г.Б., Сарсен А.Д., Буркитбаев Т.С., Ауелбеков Е.Б., Офицерова Н.Р., Мамешев М.Ж.* Цветовая гармония текстильных композиций в этническом стиле» // Известия высших учебных заведений. Технология текстильной промышленности. — 2020. — № 5 (389). — С. 135–141.

13. *Торебаев. Б.П., Болысбаев Д.С., Алимова Х.А.* Цветовой контраст в дизайне текстиля // Материалы и Технологии. — 2019. — № 2 (4). — С. 80–84.

Декоративное искусство и предметно-пространственная среда Вестник МГХПА

Научно-аналитический журнал по вопросам искусствоведения

Издание зарегистрировано в Роскомнадзоре

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

Подписной индекс 81174
В каталоге Роспечати

Свободная цена

16+

Подписано в печать 02.04.2021
Формат 60x90/16; Усл.-изд. л. 18,25.
Бумага офсетная, гарнитура PT Serif
Тираж 500 экз.

Адрес редакции:
125080, Москва, Волоколамское ш., д. 9