Н.А. ЩИГОРЕЦ

Старший преподаватель кафедры декоративно-прикладного искусства и художественного текстиля, аспирант 2-го года обучения. ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)» (ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»)
e-mail: shhigorets-na@rguk.ru

И.В. РЫБАУЛИНА

Кандидат технических наук, доцент. Зав. кафедрой декоративно-прикладного искусства и художественного текстиля ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)» (ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»)
e-mail: rybaulina-iv@rguk.ru

N.A. SHCHIGORETS

Senior lecturer of the department of Arts and Crafts. The Kosygin State University of Russia
e-mail: shhigorets-na@rguk.ru

I.V. RYBAULINA

Candidate of Technical Sciences, Associate Professor, Head Department of Arts and Crafts The Kosygin State University of Russia
e-mail: rybaulina-iv@rguk.ru

DOII: 10.37485/1997-4663_2023_4_3_401_412

ВИЗУАЛЬНЫЙ ОБРАЗ АРТ-ПРОСТРАНСТВА: ИСТОРИЯ И ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ

VISUAL IMAGE OF THE ART SPACE HISTORY AND STAGES OF DEVELOPMENT

Необходимость в появлении арт-пространства возникает в ре-зультате развития изобразительного и прикладного искусства, дизайна, а также формировании системы художественно-

го образования. В XXI веке образуется новый виток развития арт-пространств, которые совмещают функции мастерских, выставочных пространств, пространств для общения и обмена опытом творческих людей.
В данной статье авторами сделана попытка сформулировать современные аспекты формирования визуального образа арт-пространства и особенности дизайна различных поверхностей и текстильных объектов при его проектировании.

The need for the emergence of an art space arises as a result of the development of fine and applied arts, design, as well as the formation of an art education system. In the XXI century, a new round of development of art spaces is emerging, which combine the functions of workshops, exhibition spaces, spaces for communication and exchange of experiences of creative people.
In this article, the authors tried to formulate modern aspects of the formation of the visual image of an art space and the design features of var-ious surfaces and textile objects during its design.

Ключевые слова: арт-пространство, художественные мастерские, визуальный образ, компьютерное проектирование, коворкинг, дизайн поверхностей, текстильный дизайн.
Keywords: art space, art workshops, visual image, computer design, coworking, surface design, textile design.

Художественные мастерские и школы искусства древности значительно отличались от привычного нашему времени представления. Художественные школы Античности — это частные мастерские, которые в будущем будут повторять образ мастерских эпохи Возрождения [1]. Прием в такие мастерские был ограничен, в них ученики являлись подмастерьями и помощниками своих учителей.

Античная школа открывает дорогу для дальнейшего развития науки и искусства: искусству реализма и материалистическому миро-воззрению. Таким образом, можно утверждать, что визуальныё образ Античной школы включал в себя две составляющие: мастерские для работы над произведениями искусства, а также небольшие залылектории, где наставники вели дискуссию со своими учениками.

Понятие «университета» в привычном современном понимании возникло не ранее XII–XIII веков, однако художников в это время не готовили. Художники приходили в мастерскую, где учились два-три года, а затем вступали в местную гильдию художников. Там они работали в качестве подмастерьев и большее количество времени проводили за созданием копий, подготовкой пигментов, досок, писали задние планы или драпировки. В конце обучения для того, чтобы ученика приняли в мастера, он начинал работу над собственным произведением.

В средние века архитектура, скульптура и живопись были второстепенным подразделением «механических искусств» и входили в раздел «Орудий и инструментов». Художники периода Средневековья не знали достижений реалистического искусства, открытых в период Античности [2]. Метод обучения рисунку продолжается без примене-ния научных знаний и основывается на копировании существующих образцов, а не рисовании с натуры.

Начиная с V века и до появления первых университетов, церковные школы были единственными учебно-воспитательными учреждениями. В средневековой Европе существовало три типа церковных школ: монастырские, епископальные и приходские школы.

Механическое копирование произведений искусства способство-вало развитию ремесленного труда. Техника и уникальные секреты передавались от отца к сыну в мастерских. Мастерская была не только местом для кропотливого труда, но и лавкой продажи готовых вещей.

В XII–XV века учебно-воспитательная система изменяется, в связи с созданием городских школ и университетов. Развитие ремесла, которое дало возможность для создания цехов и гильдий, открывает новую ступень в школьном образовании — создаются цеховые и гильдейские школы.

В XIV–XV веках переходным звеном между начальным и высшим образованиями появляются «коллегии», в будущем — колледжи [3]. Коллегиями сначала называли приюты для детей малоимущих слоев. Постепенно в коллегиях стали проводить лекции и дискуссии, что дало почву для образования крупных университетов. Робер де Сорбон образовал коллегию, в которой жили шестнадцать студентов, и данная богословная школа-приют впоследствии дала основу знаменитому Парижскому университету — Сорбонне.

В эпоху Средневековья развитие художественного образования приостановилось, научные труды и методы преподавания античных школ

были утеряны. Предпосылкой для восстановления методов реалистичного рисунка стали археологические раскопки, которые оказали сильное воздействие на мастеров XV века.

Художники эпохи Возрождения много работали над теоретическими трудами, создавая трактаты по живописи, рисунку, разрабатывали теорию изобразительного искусства и методы обучения. Художники стремились возродить античную культуру, тщательно изучая памятники античного искусства.

Художники были убеждены в том, что залог развития науки — художественный прогресс. Филиппо Брунеллески на площадях города читал открытые лекции по перспективе, считая своим долгом просветить людей и донести научные открытия в массы.

Обучение искусству в эпоху Возрождения проходило в мастер-ских известных художников. Мастерские того времени были больше похожи на практические лаборатории, где все обучение сводилось к практике и общению с мастером [4].

Ученики проходили серьезную школу подготовки, начиная от смешивания красок, подготовки материала до совместных работ с мастером-педагогом. Такие студии во главе с масштабными художни-ками того времени, например, Леонардо да Винчи, Тицианом, Тинторетто, имели большой спрос. Художники, в свою очередь, имели возможность силами подмастерьев оперативно выполнять даже самые сложные и масштабные заказы.

Мастерские были не только местом работы, но и лавкой искусства, арт-пространством и даже культурно-просветительским центром, где венецианский мастер принимал высокопоставленных гостей. Мастерская Тициана была больше похожа на студии, в ней были большие окна, которые позволяли получать рассеянный свет, комфортный для работы. В студии Тициана долгое время работали такие мастера, как Эль Греко, Ламберт Сустрис. По аналогии в дальнейшем стали появляться не менее известные мастерские Питера Рубенса и Ханса Макарта.

Мастерская Тинторетто отличалась тем, что была местом для са-мообучения, несвойственного тому времени. Тинторетто самостоя-тельно составлял себе фонд из копий работ известных мастеров.

Флорентиец Понтормо создал мастерскую на втором этаже дома, оборудовав ее веревочной лестницей. После подъема в свою мастер-скую художник сматывал лестницу для уединения.

В 1610 году Питер Пауль Рубенс основал дом-мастерскую, который перестроил по авторскому проекту. В результате перестройки бы-ло организовано просторное рабочее место, которое просматривалось с галерей другого этажа. Рубенс зарекомендовал свою мастерскую как наследие тициановской эпохи. Он приглашал интеллектуальную элиту для демонстрации художественных коллекций и богатства обстановки. Мастер часто «играл на публику», он одновременно занимался живописью и вел беседы несмотря на то, что гости старались не мешать мастеру разговорами.

Мастерские художников эпохи Возрождения существенно отличаются от ремесленных мастерских эпохи Средневековья. В первую очередь, каждый мастер стремится к личностному развитию, демонстрации своих профессиональных возможностей, отходя от законов цеховых школ и соблюдения общих стандартов. Художник в этот период, по сути, обладает собственным арт-пространством, где имеет возможность творить, принимать гостей, отдыхать и демонстрировать произведения искусства.

Система художественного образования продолжает развиваться, основываясь на методах эпохи Возрождения. Художники мало задавались проблемами обучения, закономерностями усвоения знаний и умений. Над решением этих вопросов стали работать в открывшихся академиях художеств.

В период XVII века в истории развития художественного образования появляется академическая система преподавания. Основой для образования академической системы стали Академия св. Луки в Риме, Академия братьев Карраччи, частные школы Просперо фонтаны.

По примеру Академии Карраччи, стали открываться государственные академии, такие как: Королевская академия живописи и скульптуры в Париже, Академия художеств в Риме, в Вене, Берлине, Академия трех знатнейших художеств в Петербурге и многие другие.

В 1667 году во Франции по инициативе Людовика XIV состоялась первая в истории художественная выставка — Парижский салон. Участие в выставке являлось обязательным для тех художников, которые хотели получить известность.

В этот же период начинается систематическое коллекционирование памятников искусства, и к XIX веку формируются основные европейские художественные музеи, такие как Лувр в Париже, Прадо в Мадриде и многие другие. Предпосылками для появления музеев были собрания в церквях и монастырях, отвечающие за сохранение про-изведений ис-

кусства. В период XVII–XIX веков художественные музеи выполняют комплектование, экспонирование, хранение, изучение, реставрацию и популяризацию произведений изобразительного и декоративно-прикладного искусства [6].

В России коллекционирование произведений искусства началось с ризниц церквей, затем произведения искусства начали коллекционировать бояре, такие как В.В. Голицын. Петр I в начале XVIII века открыл музеи в Петербурге. Масштабные коллекции картин и статуй создавались во дворцах и усадьбах. Помимо частных собраний, появляются доступные для всех художественные музеи, такие как Эрмитаж, Третьяковская галерея, Русский музей, Музей изящных искусств (музей им. А.С. Пушкина). В связи с ростом появления музеев, они начинают разделяться на группы, в зависимости от направленности произведений искусства, хранившихся в музее. Например, музеи рус-ского искусства, музеи зарубежного искусства, музеи художественных промыслов, музеи с произведениями одного художника и многие другие. Наравне с этим, развиваются картинные галереи, появляются различные выставки, посвященные определенной тематике, личности или творческому периоду.

Как следствие, возникает необходимость в решении задач эстетического воспитания нового поколения, и решением являются научно-просветительские работы. К ним относятся лекции, научные беседы, демонстрация документальных фильмов по искусству, а также образование кружков и изостудий, где не готовили профессиональных мастеров, а, скорее, занимались просветительской работой с людьми, чьи специальности не перекликались с искусством. Подобная тематика является острой темой для художников того времени.

Начало XX века является новой ступенью в развитии художест-венного образования. Рождение современного искусства приходится на конец XIX века — начало XX века [7]. Художники этого периода отказываются от привычных традиций и открывают дорогу экспериментам и новым техникам в искусстве. Таким образом, во Франции зарождаются импрессионизм, символизм, синтетизм. Развитие художественных стилей и течений происходит очень стремительно, параллельно друг другу начинают образовываться смежные стили и школы. Можно выделить множество «измов», пришедших из разных мировых центров, например: футуризм, неопластицизм, экспрессионизм, мо-дернизм, сюрреализм, конструктивизм и многие другие.

В это же время появляется абстрактное беспредметное искусство, обращающиеся к системе формальных элементов: линии, пятну, форме, плоскости. Искусство переходит на новую ступень, с развитием легкой промышленности появляется потребность в подготовки художников мастеров для промышленности.

В 1917 году в Советской России сформировались Высшие худо-жественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС), которые 1926 году были переименованы в Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИН) [8]. ВХУТЕМАС сформировал новый вид проектно-художественной деятельности, который открыл дорогу к появлению «дизайна». Здесь же определялась роль дизайна и основывался метод «дизайн-проектирования». Ключевыми личностями в этот период были А. Родченко, В. Степанова, Л. Попова, В. Татлин, Г. Клуцис, В. Фаворский, Э. Лисицкий и многие другие. Они открыли новые методы в системе художественного образования.

В результате работы мастерских ВХУТЕМАСА и активного уча-стия современных художников с начала XX века начинает развиваться русский дизайн. Русский дизайн берет свое начало в конструктивизме и беспредметном искусстве. Он формируется на стыке производства и агитационно-массового искусства. В это время активно развивается графический дизайн, и появляется новое явление в текстиле — агитационный текстиль. В 30-е годы XX века дизайн уже ориентируется на решение практических задач. Основная цель дизайна — это организация предметной среды.

Благодаря А. Родченко, в графическом дизайне происходит прорыв и появляются новые техники, активно применяются фотомонтаж, коллаж, идет активная работа со шрифтом, развивается рекламная графика. В. Татлин формирует комплексный подход к созданию объектов предметно-пространственной среды. Уделяется огромное значение функционалу и органичности. В процессе проектирования учитываются взаимосвязи между человеком и вещью, функцией и мате-риалом.

В период с 30-х по 60-е года дизайн переходит в этап стандартизации и определяется универсальной концепцией. Возрождением российского дизайна можно назвать период с 60-х годов по 80-е годы XX века. В это время возвращается интерес к мировому наследию 20-х годов века. В 1961 году формируется Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики, который ставит советский дизайн на первые места в европейской эстетике того периода и обращается к первой волне русского авангарда. Многие стандарты в это время пересма-

триваются, и внимание дизайна опять обращается на функциональные и эстетические качества объектов предметно-пространственной среды. К 80-м годам накапливается огромный научно-теоретический фонд, что позволило сформулировать и обосновать для современного дизайна его основные функции, виды и определить место в обществе.

Дизайн определяется новым этапом отношений «человек-предмет». Вследствие развития дизайна, формируются задачи и пере-чень знаний, необходимых для дизайнерской деятельности. Основой являются знания истории и теории искусства, практические художественные навыки, навыки в инженерном конструировании, владение методами научных исследований, компетентность в применении современных трендов и модных тенденций, понимании законов экономики, эргономики, социологии и психологии. В результате можно прийти к выводу, что для продуктивной и оперативной работы над проектом необходимо создать «рабочую» группу, члены которой будут компетентны в требуемых сферах.

Все исторические этапы становления и развития искусства и дизайна, безусловно, повлияли на развитие арт-пространств.

До XXI века арт-пространства в России назывались художественными мастерскими, студиями, лабораториями, цехами и так далее, но по своей сути они соответствовали современному определению арт-пространства. И уже с начала XXI века в России появляется термин «арт-пространство», и арт-пространство получает широкое рас-пространение.

Широкое распространение арт-пространства в России начинается с 2000-х годов. Первым масштабным арт-пространством становится «Artplay», который открывают в Москве в 2003 году.

В современном представлении арт-пространство — это территория, предназначенная для художественной, научной, исследовательской или проектной деятельности, отвечающая необходимым требованиям, оборудованная в соответствии с исполняющими функциями, предназначенная для работы одного или группы лиц [15].

Также арт-пространство определятся как сообщество для творче-ского взаимодействия предпринимателей. Особенностью арт-пространства является нацеленность на создание уникального продукта.

Цель создания современного арт-пространства — в обеспечении творческих людей территорией, способствующей обмену опытом, открывающей возможность для обучения, экспериментирования и реализации творческих идей.

Грамотно спроектированное арт-пространство дает возможность для работы большого количества людей таким образом, чтобы человек чувствовал себя комфортно в многолюдном пространстве, имел доступ к необходимому оборудованию, если таковое необходимо, и в тоже время оно дает возможность для проведения «мозгового штурма» и применения принципа дизайн-мышления.

Большое значение в работе дизайнера играет окружающее пространство, соответственно для продуктивной работы, необходимо создать арт-пространство, способствующее качественному ведению работы.

Соответственно, арт-пространство должно включать помещения не только для работы, но и для отдыха. Здесь немаловажную роль играет визуальный образ. Настроение, которое будет создаваться в помещении, будет непосредственно отражаться на рабочем процессе.

Решающими факторами в формировании визуального образа яв-ляются зрительные и тактильные ощущения, которые формируются из элементов синтеза элементов текстильного и графического дизайна.

История появления арт-пространства обращает нас к многовековой истории, в результате исследования которой можно заметить, что интерьер и функциональные особенности творческой среды напрямую зависели от общего эмоционального фона эпохи и периода, а также его стилистической направленности. В современном мире сложно выделить то или иное стилистическое направление в искусстве. В данный период наблюдается сочетания множества стилей, их активная взаимосвязь, обращение к традиционным стилям и техникам.

Решающим фактором для создания предметно-пространственной среды современного арт-пространства является направленность творческих людей, для которых планируется создание подобных зон. Несмотря на потребность в «нейтральности» визуального образа арт-пространства, обратив внимание на специфику и функциональную направленность локальных помещений. Например, на территории центра находятся множество школ, брендов, магазинов и других структур, имеющих свою айдентику и создающих свой визуальный образ.

Отсюда возникает цель в постановке корректного творческого задания для проектирования визуального образа арт-пространства. Главной целью создания визуального образа арт-пространства локального назначения является проектирование элементов предметно-пространственной среды с элементами айдентики.

Айдентика включает в себя совокупность элементов, которые создают определенный образ у потребителя. В процессе выбора эле-ментов айдентики и создания фирменного стиля компания ориентиру-ется на специфику продукции, портрет потенциального потребителя и целевую аудиторию.

В вопросах айдентики дизайнеры обращаются к психологическим факторам, влияющим на восприятие человека, а именно: цвет, форму и фактуру.

Элементы айдентики располагаются на разных поверхностях предметно-пространственной среды. Они могут относится к полиграфии, текстильной продукции, промышленному дизайну, дизайну интерьера и многому другому, что будет представлять «лицо» компании.

В вопросе проектирования визуального образа современного арт-пространства данное исследование обращается к текстильному дизайну и дизайну орнаментальных поверхностей. В качестве текстильных объектов для арт-пространства являются: напольные покрытия, шторы, обивочные материалы, фотозоны и многое другое. Большую роль играют орнаментальные поверхности, которые используются в каче-стве декоративно решения стен, пола, интерьерных перегородок и т. д.

К основному методу проектирования элементов визуального образа арт-пространства можно отнести компьютерный дизайн [9]. С помощью программного обеспечения возможно провести работу полного цикла, начиная от момента работы с реверансами и разработки дизайн-концепции и до момента реализации непосредственного дизайна, а также создания визуальной модели будущего арт-пространства.

Метод компьютерного проектирования является наиболее прогрессивным, его использование приводит к ускорению процесса работы над проектом и созданию точной модели конечного продукта [10]. Также при использовании компьютерного метода существует возможность точно рассчитать материал, подобрать возможные цветовые сочетания и заменить при необходимости отдельные объекты другими.

Орнаментальные композиции в современном арт-пространстве полностью соответствую традиционным классификациям орнаментов, включая традиционные типы орнаментальных групп: геометрический, растительный, зооморфный, антропоморфный, вещный (предметный), шрифтовой, пейзажный и комбинированный. Существуют также ис-торически сложившиеся графические техники разработки мотивов и ху-

дожественные средства выразительности орнаментальных композиций. Однако влияние компьютерных технологий открывает новую ступень развития проектирования орнамента.

Несмотря на то, что дизайн текстиля и графический дизайн преследуют разные цели и задачи, имеют различный функционал и технологию проектирования, они включают единые методы проектирования, также их объединяют компьютерная графика и появление цифрового искусства. Графический дизайн и дизайн текстиля — это две неразрывные части, которые связаны общей идеологией.

С высоким ростом конкуренции на рынке текстильной продукции появляются «главные» тренды и перспективные стилистические решения. Помимо того, что дизайнер создает неповторимый продукт, также он должен создать востребованный продукт, который будет отвечать запросам потребителя.

Понятие «современные тренды» — достаточно обширное. Тренды существуют в графическом дизайне, в дизайне костюма, текстиля, интерьера, веб-дизайне и в других сферах. Современный потребитель хочет видеть что-то новое, концептуальное и технологичное. Как показывает практика, тренды имеют тенденцию к своему возвращению, мода циклична, и традиции прошлых веков всегда находят отклик в современности.

Таким образом, современное арт-пространство — это много-функциональное помещение, которое предназначено для работы и отдыха. Основой в создании визуального образа на сегодняшний день является компьютерный дизайн. Компьютерный дизайн развивается со стремительной скоростью, появляются новые возможности программного обеспечения, работа с графической программой является аналогом работы художника с холстом. Современный дизайнер в про-ектировании визуального образа арт-пространства стремится создать неповторимый стиль и передать особенное настроение, которое будет отличать его среди множества других.

Список литературы:

1. *Гнедич П.П.* История искусств с древнейших времен. — Моск-ва, 2000.

2. *Жабинский А.* Другая сторона искусства от самого начала до наших дней. — Москва, 2001.

3. *Дмитриева Н.А.* Краткая история искусств. — Москва, 1985.

4. *Любимов Л.* Искусство древнего мира. — Москва, 1998.

5. *Васильева Е.* Идеальное и утилитарное в системе интернацио-нального стиля: предмет и объект в концепции дизайна XX века // Международный журнал исследований культуры. — 2016. — № 4 (25). — С. 72–80.

6. *Горячева Т.В.* Супрематизм и конструктивизм. К истории по-лемики // Вопросы искусствознания. — 2003. — № 2. — с.78

7. *Сидорина Е.В.* Русский конструктивизм: Идеи, истоки, практи-ка. — Москва: [Б. и.], 1995. — 240 с.

8. *Хан-Магомедов С.О.* Конструктивизм — концепция формооб-разования. — Москва: Стройиздат, 2003. — 576 с.

9. *Никулин Е.А.* Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. — Санкт-Петербург: Лань. — 708 с.

10. *Эдвард Энджел.* Интерактивная компьютерная графика. Вводный курс на базе OpenGL Interactive Computer Graphics. A Top-Down Approach with Open GL. — 2-е издание. — Москва: Вильямс, 2001. — С. 593.

11. *Демиденко Ю.Б.* Интерьер в России: традиции, мода, стиль. — Аврора, 2000. — 255 с.

12. *Соловьёв Н.К., Майстровская М.Т., Турчин В.С., Дажина В.Д.* Всеобщая история интерьера. — Москва: Эксмо, 2013. — 784 с.

13. *Буткевич Л.М.* История орнамента. Учебное пособие для студентов. — Москва: ВЛАДОС, 2008. — 267 с.

14. *Козлов В.Н.* Основы художественного оформления текстильных изделий: Учебник для вузов. — Москва: Легкая и пищевая про-мышленность, 1981. — 264 с.

15. *Захаров А.Д.* Коворкинг и антикафе как принципиально новый способ ведения бизнеса и создания стартапов // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. — 2015. — №. 8–1. — С. 44–46.